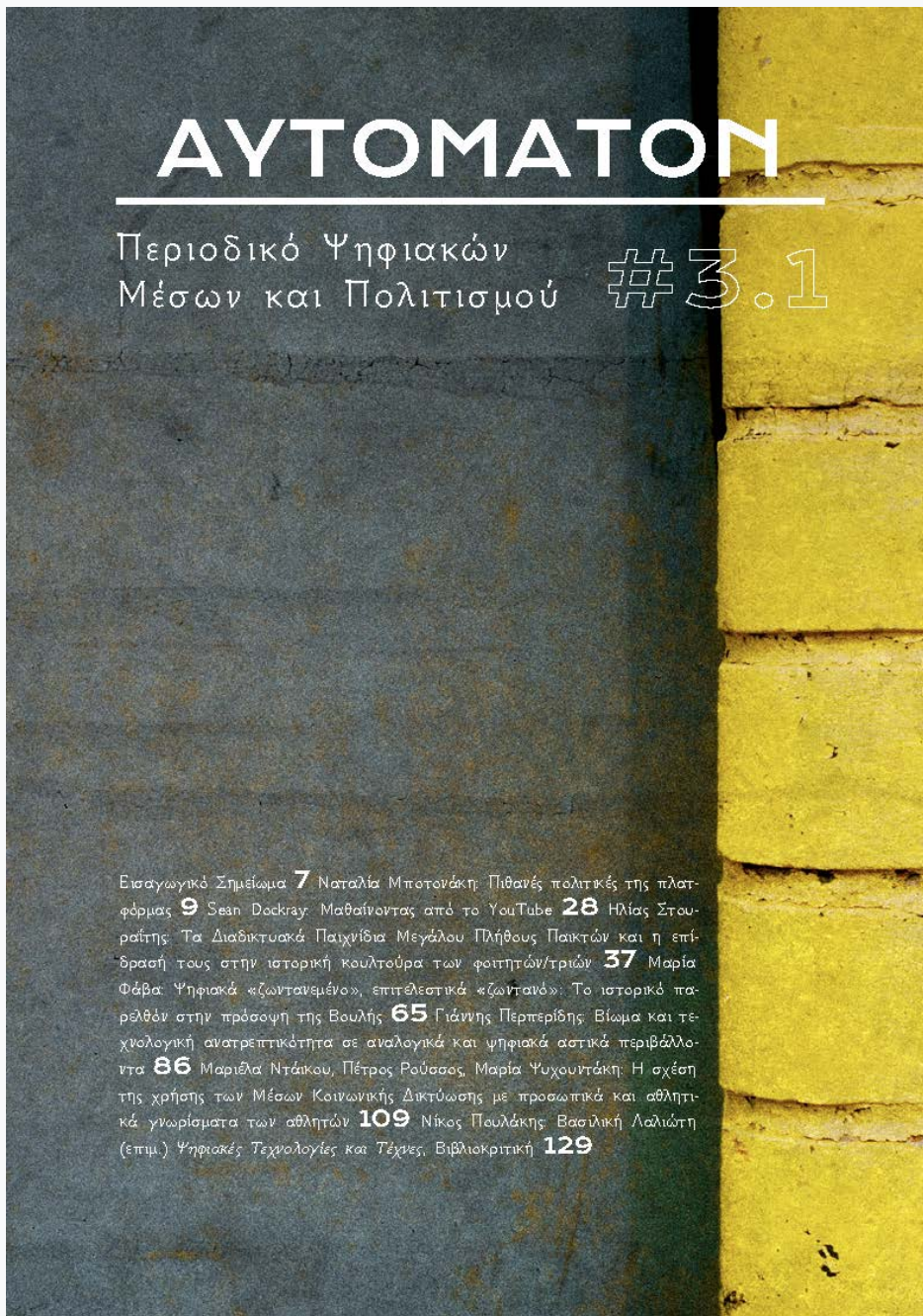


Automaton: Journal of Digital Media and Culture

Vol 3, No 1 (2024)

Αυτόματον 3.1



ΑΥΤΟΜΑΤΟΝ

Περιοδικό Ψηφιακών
Μέσων και Πολιτισμού

#3.1

Εισαγωγικό Σημείωμα **7** Ναταλία Μποτονάκη: Πιθανές πολιτικές της πλατφόρμας **9** Sean Dockray: Μαθαίνοντας από το YouTube **28** Ηλίας Στουραϊτης: Τα Διαδικτυακά Παιχνίδια Μεγάλου Πλήθους Παικτών και η επίδρασή τους στην ιστορική κουλτούρα των φοιτητών/τριών **37** Μαρία Φάβα: Ψηφιακά «ζωντανεμένο», επιτελεστικά «ζωντανό»: Το ιστορικό παρελθόν στην πρόσοψη της Βουλής **65** Γιάννης Περπερίδης: Βίωμα και τεχνολογική ανατρεπτικότητα σε αναλογικά και ψηφιακά αστικά περιβάλλοντα **86** Μαριέλα Ντάικου, Πέτρος Ρούσσο, Μαρία Ψυχουντάκη: Η σχέση της χρήσης των Μέσων Κοινωνικής Δικτύωσης με προσωπικά και αθλητικά γνωρίσματα των αθλητών **109** Νίκος Πουλάκης: Βασιλική Λαλιώτη (επιμ.) *Ψηφιακές Τεχνολογίες και Τέχνες*, Βιβλιοκριτική **129**

AYT
OMA
TON

Αυτόματον: Περιοδικό Ψηφιακών Μέσων και Πολιτισμού

Έκδοση της Εταιρείας Μελέτης των Επιστημών του Ανθρώπου
Σαρρή 14, 105 53 Αθήνα, τηλ./fax 210 3250058, email: emea.topika@gmail.com

Ηλεκτρονικός Εκδότης



Διεύθυνση σύνταξης

Λέανδρος Κυριακόπουλος, Πέτρος Πετρίδης

Επιστημονική επιτροπή

Αλέξανδρος Αφουξενίδης, Δάφνη Δραγώνα, Δέσποινα Καταπότη, Μαρία Κονομή, Βασιλική Λαλιώτη, Γκόλφω Μαγγίνη, Μήτσος Μπιλάλης, Νίκος Μπουμπάρης, Μανώλης Πατηνιώτης, Μάνθος Σαντοριναίος, Ανθή Σιδηροπούλου

Συμβουλευτική επιστημονική επιτροπή

Γεράσιμος Κουζέλης, Μπετίνα Ντάβου, Γιάννης Σκαρπέλος

Επιμέλεια γλώσσας παρόντος τεύχους

Τραϊανός Μάνος

Επιμέλεια εξωφύλλου-Σελιδοποίηση

Γεώργιος-Χρυσοβαλάντης Χατζηβανσιδης

© 2024 ΕΜΕΑ –αστική μη κερδοσκοπική

Διάθεση-Εκδοτική Επιμέλεια

Εκδόσεις ΡΟΠΗ, Κωνσταντινουπόλεως 64, ΤΚ 54641, Θεσσαλονίκη
Διατίθεται ηλεκτρονικά με ανοιχτή πρόσβαση στο ejournals.e-publishing.ekt.gr/

ISSN: 27329178

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

| | |
|---|-----|
| Εισαγωγικό Σημείωμα | 7 |
| ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΕΣ ΘΕΣΕΙΣ, ΘΕΩΡΗΤΙΚΟΙ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΙΣΜΟΙ | |
| Πιθανές πολιτικές της πλατφόρμας Ναταλία Μποτονάκη | 9 |
| Μαθαίνοντας από το YouTube Sean Dockray | 28 |
| Τα Διαδικτυακά Παιχνίδια Μεγάλου Πλήθους Παικτών και η επίδρασή τους στην ιστορική κουλτούρα των φοιτητών/τριών Ηλίας Στουραϊτης | 37 |
| Ψηφιακά «ζωντανεμένο», επιτελεστικά «ζωντανό»: Το ιστορικό παρελθόν στην πρόσοψη της Βουλής Μαρία Φάβα | 65 |
| Βίωμα και τεχνολογική ανατρεπτικότητα σε αναλογικά και ψηφιακά αστικά περιβάλλοντα Γιάννης Περπερίδης | 86 |
| ΕΜΠΕΙΡΙΚΕΣ ΕΡΕΥΝΕΣ | |
| Η σχέση της χρήσης των Μέσων Κοινωνικής Δικτύωσης με προσωπικά και αθλητικά γνωρίσματα των αθλητών Μαριέλα Ντάικου, Πέτρος Ρούσσοσ, Μαρία Ψυχουντάκη | 109 |
| ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ | |
| Νίκος Πουλάκης: Βασιλική Λαλιώτη (επιμ.), <i>Ψηφιακές Τεχνολογίες και Τέχνες</i> , βιβλιοκριτική | 129 |

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΟ ΣΗΜΕΙΩΜΑ

Το τεύχος 3.1 του *Αυτόματων* συνεχίζει έναν από τους κεντρικούς στόχους της εκδοτικής ομάδας: την επιμέλεια και δημοσιοποίηση επιστημονικών εργασιών και στοχαστικών δοκιμίων από νέες και νέους ερευνητές, υποψήφιους διδάκτορες και διδακτόρισσες, που ανήκουν στον ευρύτερο χώρο των κοινωνικών και ανθρωπιστικών επιστημών. Η επικοινωνία διαφορετικών θεωρητικών κλάδων (ιστορικών, ανθρωπολογικών, πολιτικών επιστημών κ.ά.) κάτω από το ίδιο περιοδικό πρόγραμμα είναι μέρος αυτής της προσπάθειας για την πολυπρισματική ανάδειξη των ζητημάτων που άπτονται της τεχνολογίας και της κατανόησης των συγκαιρινών μας –οιονεί βίαιων– πολιτικών μετασχηματισμών.

Η δημοσίευση εργασιών από νέες και νέους ερευνητές δεν είναι μια δεδομένη και αυτονόγη διαδικασία. Η έκθεσή μας στις σύγχρονες νεοφιλελεύθερες εκπαιδευτικές διαδικασίες μάς ωθεί, συλλογικά, να μετέχουμε σε συγκεκριμένες οικονομίες κέρδους· έτσι, αδυνατούμε να αφιερώσουμε τον χρόνο μας στη συγγραφή επιστημονικών κειμένων με στοχαστικό, κριτικό και πειραματικό πνεύμα. Σε αυτή τη συχνά αποκαλούμενη «κοινωνία της κόπωσης», η συγγραφή τέτοιων άρθρων αποκτά και μια επιπλέον σημασία, λόγω του ότι μας δίνεται η δυνατότητα χαρτογράφησης εκείνων των θεμάτων που φαίνεται να αποκτούν ιδιαίτερη σημασία στα δίκτυα επικοινωνίας των νέων ερευνητριών και ερευνητών.

Ευελπιστούμε πως και αυτό το τεύχος θα αποτελέσει έναυσμα για παρόμοιες πρωτοβουλίες και θα ενισχύσει το εντόπιο ενδιαφέρον για ζητήματα νέων τεχνολογιών και πολιτισμού.

Ευχόμαστε καλή ανάγνωση.

Η εκδοτική ομάδα του *Αυτόματων*

Πιθανές πολιτικές της πλατφόρμας Ναταλία Μποτονάκη*

Περίληψη

Το άρθρο διερευνά πτυχές της χρήσης των Μέσων Κοινωνικής Δικτύωσης (ΜΚΔ) από τις οποίες αναδύονται πιθανότητες συλλογικής συσπείρωσης και πολιτικής δράσης. Τοποθετεί αυτή τη διερεύνηση στο ευρύτερο πλαίσιο της αισθητικής στροφής της πολιτικής θεωρίας, δηλαδή της αντίληψης της πολιτικής με αισθητικούς και αισθητηριακούς όρους. Μέσα από την κριτική ανάγνωση κειμένων που αναδιφούν φιλοσοφικά τις έννοιες της δημόσιας σφαίρας και της αισθητικής παρουσίας και εμφάνισης του εαυτού στον δημόσιο χώρο, αλλά και από τη θεωρία της φωτογραφίας και του κινηματογράφου, επιχειρείται η κατανόηση των πολιτικών δράσεων που λαμβάνουν χώρα στην πλατφόρμα του Ίνσταγκραμ. Σκοπός του παρόντος άρθρου είναι να συμμετάσχει σε έναν συνεχιζόμενο διάλογο, που λαμβάνει χώρα τόσο εντός των ακαδημαϊκών κλάδων όσο και των θεωριών της κινηματικής δράσης, ο οποίος αφορά τους ιδιαίτερους τρόπους αλληλεπίδρασης, ενημέρωσης, δημιουργίας συλλογικοτήτων και διαμόρφωσης συλλογικών δράσεων στις πλατφόρμες ειδικότερα, αλλά και ευρύτερα στα τεχνικά μέσα αναπαραγωγής.

Λέξεις κλειδιά: μαρτυρία, μερισμός του αισθητού, μέσα κοινωνικής δικτύωσης, κοινωνικά κινήματα, συναισθηματικές κοινότητες

* Υπ. Διδάκτορας, Τμήμα Ανθρωπιστικών Επιστημών: Φιλοσοφίας, Γλώσσας και Λογοτεχνίας, Universidad Carlos III de Madrid, nbotonak@hum.uc3m.es

Platforms' Possible Politics

Natalia Botonaki**

Abstract

This article explores aspects of social media use through which possibilities for the creation of collectives and for political action emerge. It situates this exploration within the framework of what has been termed the aesthetic turn in political theory, i.e., the broader understanding of politics in aesthetic and sensory terms. Through a critical reading of texts that philosophically engage with the concepts of the public sphere and the aesthetic presence and appearance of the self in public space, as well as texts from the fields of photographic and film theory, the article attempts to explicate political actions that takes place on the platform of Instagram. The aim of this article is to participate in an ongoing dialogue which is taking place within the aforementioned academic fields, as well as within theories of collective action. It is concerned with modes of interaction, information sharing and collective action and formation that are endemic to platforms in particular, as well as to technological means of reproduction in general.

Keywords: testimony, partition of the sensible, social media, social movements, affective communities

** PhD candidate, Humanities Department: Philosophy, Language and Literature, Carlos III University of Madrid, nobotonak@hum.uc3m.es

Από τον κυβερνοχώρο στην πλατφόρμα

Με την ευρεία χρήση του ίντερνετ δημιουργήθηκε μια γραμμή σκέψης που είδε σε αυτό δυνητικά ριζοσπαστικές προεκτάσεις. Αν και οι προσεγγίσεις διέφεραν μεταξύ τους, δόθηκε από κοινού έμφαση στο πώς η αποκεντρωμένη μορφή του διαδικτύου θα μπορούσε να αποτελέσει μοντέλο και εργαλείο για μια νέα μορφή διάρθρωσης πολιτικών κοινών (commons) και πολιτικών υποκειμένων (π.χ., Hardt and Negri 2004, Haraway 1991). Οι ελπίδες ότι το διαδίκτυο θα ήταν όχι απλά ένας νέος τρόπος διάρθρωσης αλλά ένας νέος χώρος –ένας νέος τόπος!– με επαναστατικές πολιτικές προεκτάσεις άνηθαν και πέρα από την ακαδημαϊκή σκέψη. Στις 8 Φεβρουαρίου του 1996, ο Τζον Πέρι Μπάρλοου (John Perry Barlow), συγγραφέας που αποτέλεσε ορόσημο για την πρώιμη ψηφιακή αντικουλτούρα, δημοσίευσε τη *Διακήρυξη της ανεξαρτησίας του Κυβερνοχώρου* (A Declaration of the Independence of Cyberspace) η οποία ξεκινά ως εξής: «Κυβερνήσεις του Βιομηχανικού Κόσμου, κουρασμένοι γίγαντες από σάρκα και ατσάλι, έρχομαι από τον Κυβερνοχώρο, τη νέα πατρίδα του Νου. Στο όνομα του μέλλοντος, ζητώ από εσάς του παρελθόντος, να μας αφήσετε ήσυχους. Δεν είστε ευπρόσδεκτοι ανάμεσά μας. Δεν έχετε κυριαρχία εκεί που μαζευόμαστε» (Barlow 1996, παρ. 1). Η επαναστατική χροιά που διακρίνεται στη γραφή συμπληρώνεται από ουτοπικές αξιώσεις που είναι ενδεικτικές του ευρύτερου πνεύματος της εποχής. Όταν όμως γράφτηκε το κείμενο, ήταν ήδη αργά.

Ο Μπάρλοου κλήθηκε να το γράψει με αφορμή τις αλλαγές στον νόμο τηλεπικοινωνιών των Η.Π.Α. που πέρασε το 1996 και «άνοιξε» τον νέο ψηφιακό χώρο σε δυνητικούς επενδυτές, τον ενέτασσε στην ελεύθερη αγορά και συνέβαλλε στο κραχ που έμεινε γνωστό ως η «φούσκα του.com». Το ίντερνετ που διαμορφώθηκε κατόπιν αυτής της κρίσης δεν θυμίζει τον αχανή χώρο εξερεύνησης του Μπάρλοου, όπου η χρήστης μπορούσε να περιηγηθεί από blog, σε site, σε chatroom. Αντί αυτού, έχει κατακυριευτεί από πλατφόρμες, προϊόντα εταιρειών με σαφείς –πλέον– μονοπωλιακές τάσεις. Ο Νικ Σέρνιτσεκ (Srnicek 2017: 30) ορίζει τις πλατφόρμες ως εξής: «Μιλώντας γενικά είναι ψηφιακές υποδομές που επιτρέπουν την αλληλεπίδραση δύο ή παραπάνω ομάδων. Είναι άρα μεσάζοντες, οι οποίοι συνδέουν διαφόρων ειδών χρήστες: πελάτες, διαφημιστές, παρόχους υπηρεσιών, παραγωγούς, προμηθευτές, ακόμα και αντικείμενα». Ο Σέρνιτσεκ κατατάσσει τις πλατφόρμες σε πέντε ευρείς κατηγορίες, ανάλογα με το οικονομικό μοντέλο στο οποίο βασίζονται τα κέρδη τους. Από εδώ και στο εξής θα ασχοληθούμε με τα Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης (ΜΚΔ) που υπάγονται στην κατηγορία «διαφήμιση», καθώς συλλέγουν τα δεδομένα που παράγονται από την αλληλεπίδραση χρηστών μέσα στην πλατφόρμα και τα πουλούν, κυρίως, σε διαφημιστικές εταιρείες. Αν και τα ΜΚΔ αποτελούν είδος πλατφόρμας, στο άρθρο συχνά θα χρησιμοποιείται ο όρος πλατφόρμα ως συνώνυμη αυτών, για να δοθεί έμφαση στη λειτουργία των ΜΚΔ ως υποδομών.

Η προσθήκη τέτοιων υποδομών στην αρχιτεκτονική του διαδικτύου έδειξε αρχικά να διευκολύνει τη δημιουργία δικτύων με πολιτικές προεκτάσεις, ειδικά χάρη στην ανάπτυξη και εξάπλωση των έξυπνων κινητών. Τόσο η Αραβική Άνοιξη όσο και τα «κινήματα των πλατειών» σχετίστηκαν με πλατφόρμες και προκάλεσαν μια αντίστοιχη αναζωογόνηση και στη θεωρία –π.χ., το εξαιρετικά επιδραστικό βιβλίο του Καστέλς (Castells 2012). Μια δεκαετία αργότε-

ρα όμως, τα πράγματα έχουν διαφοροποιηθεί αρκετά. Αφενός υπάρχουν ενδοιασμοί για τη συσχέτιση μιας «παθητικής» στάσης όπως η αναπαραγωγή περιεχομένου με μια πολιτική πράξη – το «slacktivism». Αφετέρου, ο κατακερματισμός έχει οδηγήσει στο φαινόμενο της «αντήχησης» (echo chambers), που με τη σειρά του φαίνεται να ευνοεί εξαιρετικά την πόλωση, την άνθιση της συνωμοσιολογίας και τον «λαϊκισμό». Το οικονομικό μοντέλο της διαφήμισης, από την άλλη πλευρά, σημαίνει ότι υπάρχει εμπορικό ενδιαφέρον να διατηρούνται οι χρήστες συνδεδεμένοι τον μέγιστο δυνατό χρόνο στα ΜΚΔ, κάτι που αντανάκλαται στην ολοένα και πιο «εθιστική» δομή τους και περιγράφεται θεωρητικά με όρους της «οικονομίας της προσοχής».

Όπως φαίνεται από τη σχετική ορολογία, τέτοια φαινόμενα αναλύονται στα πλαίσια της συγκεκριμένης αρχιτεκτονικής των ΜΚΔ αυστηρά. Όπως επισημαίνει ο Ντόμινικ Πέτμαν (Pettman 2016: ix), όμως, είναι ίσως πιο ορθό να τα σκεφτόμαστε ως ψηφιακές και συνεχώς εξελισσόμενες συναρθρώσεις (assemblage) στοιχείων παλαιότερων μέσων με νέους τρόπους. Συνεπώς, πολλά από τα προβληματικά και τα (δυνητικά) θετικά τους στοιχεία εντοπίζονται και στις αναλύσεις προηγούμενων μέσων τεχνικής αναπαραγωγής· αλλά και σε ευρύτερες προβληματικές που έχουν τεθεί αναφορικά με τη σχέση υλικού και μη υλικού κόσμου, βάσης και εποικοδομήματος, πραγματικότητας και «εικόνας». Τα καινοτόμα χαρακτηριστικά των ΜΚΔ είναι συνυφασμένα με αυτά του διαδικτύου –η συνδεσιμότητα, η εξάλειψη αποστάσεων και η σύμπτυξη του χρόνου μέσα από τη σχεδόν στιγμιαία ταχύτητα αναμετάδοσης πληροφορίας.

Το άρθρο επιχειρεί να εξετάσει τα ΜΚΔ τόσο ως «μέσα» όσο και ως «πλατφόρμες», σε συνάφεια με ευρύτερα κοινωνικοπολιτικά ερωτήματα και συγκεκριμένα με τις δυνατότητες (ή μη) πολιτικής δράσης που σχετίζονται με τα ψηφιακά περιβάλλοντα. Τοποθετεί αυτή τη διερεύνηση στο πλαίσιο μιας φιλοσοφικής θεώρησης, στο οποίο η αίσθηση και το συναίσθημα έχουν κομβικό ρόλο στη δημιουργία πολιτικών της αισθητικής. Λαμβάνει έτσι υπόψη του τους τρόπους με τους οποίους το πολιτισμικό και τεχνολογικό σύμπλεγμα διαχέεται στον υλικό ή φυσικό κόσμο, αλλά και αυτούς με τους οποίους οι οικονομικές και πολιτικές δομές διαμορφώνουν με τη σειρά τους την τεχνολογία και την κουλτούρα. Επιχειρώντας να αποφύγει κάποιον ντετερμινισμό που εντοπίζει στα ΜΚΔ τις αιτίες για τωρινές πολιτικές και πολιτισμικές παθογένειες, ή αντίστοιχα που τους αποδίδει αλόγιστα ουτοπικές αξιώσεις, περιορίζεται στο να τα προσεγγίσει ως δυνητική μικρογραφία του πολιτικού-πολιτισμικού, οικονομικού-τεχνολογικού συμπλέγματος και να εξετάσει εκείνα τα σημεία στα οποία διαφαίνονται διαλεκτικά πολιτικές αντίστασης σε κυρίαρχα αφηγήματα και μερισμοί του κοινωνικού και πολιτικού κόσμου.

Το πρώτο βήμα σε αυτή την εξέταση είναι να διερευνήσουμε τη σχέση μεταξύ των ΜΚΔ και της δημόσιας σφαίρας· να ανιχνεύσουμε τους τρόπους με τους οποίους μπορούμε να κατανοήσουμε τα ΜΚΔ ως αναπόσπαστο μέρος της. Η θεωρία της δημόσιας σφαίρας που ανέπτυξε η Χάνα Άρεντ (Hannah Arendt) στην *Ανθρώπινη Κατάσταση* (1998) είναι σημαντική ως αφετηρία. Αφενός, η Άρεντ δίνει μεγάλη έμφαση στην έννοια της εμφάνισης, της παρουσίας και ως εκ τούτου της αναγνώρισης του ατόμου, αφετέρου, τονίζει τη σημασία της έννοιας της αισθητικής στην κατανόηση της δημόσιας σφαίρας ως πολιτικού διακυβεύ-

ματος. Παρόμοια, η διερεύνηση του πολιτικού μέσω της αισθητικής από τον γάλλο φιλόσοφο Ζακ Ρανσιέρ (Jacques Rancière) γίνεται όχημα για να πλαισιωθεί το επιχείρημα της δημόσιας σφαίρας από την Άρεντ αναφορικά με τα ΜΚΔ. Η οθόνη ως επιφάνεια και διεπαφή μάς επιτρέπει να συσχετίσουμε την πολιτική της εμφάνισης στην κατά Άρεντ θεωρία της δημόσιας σφαίρας με τον «μερισμό του αισθητού». Ένα από τα βασικά παραδείγματα για την κατανόηση των σχέσεων αυτών είναι η πλατφόρμα του Ίνσταγκραμ· ένα ΜΚΔ που επικεντρώνεται στη δημιουργία και αναμετάδοση οπτικού και οπτικοακουστικού υλικού, και ως εκ τούτου επιτρέπει τη ροή πολιτικών ειδήσεων και τον σχηματισμό συναισθηματικών κοινών, θεατών και κοινοτήτων. Αποτελεί, επίσης, και το μέσο με το οποίο είναι περισσότερο εξοικειωμένη η γράφουσα.

Δημόσια σφαίρα, εμφάνιση και οθόνη

Στα πλαίσια της θεωρίας της δημόσιας σφαίρας που ανέπτυξε η Χάνα Άρεντ (Arendt 1998), η επιθυμία του ανθρώπου να εμφανιστεί μπροστά στους όμοιούς του έχει κομβικό ρόλο για την επιτέλεση του πολιτικού. Αν και κάποιες ερμηνείες του έργου της Άρεντ επικεντρώνονται στον ρόλο που παίζει ο Λόγος αλλά και η πράξη στην έννοια της εμφάνισης (Silverman 2000), άλλες δίνουν έμφαση στο αισθητικό και αισθητηριακό της στοιχείο. Συγγραφείς όπως η Σεσίλια Σόχολμ (Cecilia Sjöholm) και η Έλενα Ταβάνι (Elena Tavaní) επισημαίνουν πως για την Άρεντ η έννοια της δημόσιας σφαίρας –ή του δημόσιου πεδίου (public realm), όπως το ονομάζει η Σόχολμ– χαρακτηρίζεται από διαδικασίες αντίληψης αυτού που εμφανίζεται και από τις σχέσεις που δημιουργούνται ανάμεσα σε αυτόν/ήν που βλέπει και σε αυτήν/όν που φαίνεται. Η Ταβάνι υποστηρίζει πως στο έργο της Άρεντ το δημόσιο πεδίο αποτελεί μια σκηνή εμφάνισης, όπου το άτομο γίνεται ορατό μέσα από πράξεις και λόγια ως δρων (actor) αλλά και ως θεατής που επιτελεί ρόλο μάρτυρα αλλά και κριτή (Tavaní 2013: 467). Τα ΜΚΔ, ως ιδιόκτητες υποδομές, χρηματοκοπούν αυτήν την αισθητοποιημένη αλληλεπίδραση. Και σε σχέση με προηγούμενα μέσα, αποτελούν πράγματι μια καινοτομία με πολιτικές προεκτάσεις, καθώς επιτρέπουν την ελεύθερη είσοδο σε όλα τα υποκείμενα, φτάνει να έχουν την απαραίτητη συσκευή και μια σύνδεση στο διαδίκτυο.

Δημιουργούν οι πλατφόρμες νέα ψηφιακά δημόσια πεδία, με τις πολιτικές προεκτάσεις που περιέγραφε η Άρεντ; Ίσως όχι. Μέσα από τη θεωρία της όμως προκύπτουν δυνατότητες να εντοπίσουμε συγκεκριμένες προβληματικές των ΜΚΔ αλλά και ενδεχόμενα σημεία φυγής. Για παράδειγμα, η θεωρία της Δημόσιας Σφαίρας του Χάμπερμας έδινε έμφαση στην επικοινωνιακή ανταλλαγή. Αυτή η έμφαση έφερνε τους όρους με τους οποίους τα υποκείμενα εμφανίζονται το ένα στο άλλο σε δευτερεύουσα θέση. Όπως θα πει κριτικά η Φρέιζερ (Fraser 1990), αυτή η αμέλεια οφείλεται στην έμφαση που δίνει ο Χάμπερμας σε μια μεσοαστική έννοια της πολιτικής τοποθέτησης στο δημόσιο πεδίο, που προϋποθέτει πως γίνεται σε ένα αισθητικό κενό, όπου χωράνε κάθε είδους εκφράσεις. Δηλαδή, δεν λαμβάνεται υπόψη το ότι αυτές οι εκφράσεις είναι προϊόντα συγκεκριμένων τεχνο-πολιτισμικών πλαι-

σίων, με άνισες μεταξύ τους σχέσεις ως προς τη δύναμη που έχουν. Καθώς μπαίνουν στη δημόσια σφαίρα, οι δημόσιοι λόγοι ιεραρχούνται βάσει των ιδιαίτερών τους τεχνικών πλαισίων και γίνονται αντιληπτοί μέσα από αυτό το συγκεκριμένο πολιτισμικό-οικονομικό πρίσμα.

Αντί αυτού, η προσέγγιση της Άρεντ παρακάμπτει αυτό το πρόβλημα, καθώς το δημόσιο πεδίο δεν προϋπάρχει αλλά προκύπτει· επιτελείται μέσα από τις εμφανίσεις που συμβαίνουν σε αυτό. Παρόμοια, αν και τα ΜΚΔ αποτελούν υποδομές, το «πεδίο» ή «οι χώροι» τους δημιουργούνται μέσα από τις αλληλεπιδράσεις χρηστών. Το ότι σε αυτή την αλληλεπίδραση συμμετέχουν και μη ανθρώπινα στοιχεία, όπως μιμίδια, βίντεο ή άλλου είδους εικόνες, συμβάλλει στην έννοια της δημοσιότητας, καθώς το δημόσιο πεδίο βασίζεται σε έναν πλουραλισμό που εμπεριέχει και αισθητικά αντικείμενα (Sjöholm 2012). Στο πλαίσιο της πλατφόρμας, το πλουραλιστικό στοιχείο δεν προϋπάρχει, αλλά αναδύεται από τις σχέσεις θέασης και εμφάνισης. Η αρχιτεκτονική του Ίνσταγκραμ –το ΜΚΔ που έκανε την άμεση εμφάνιση το σήμα κατατεθέν του (instant/insta-gram)– αναγκάζει όλο το περιεχόμενο να εμφανιστεί με συγκεκριμένους τρόπους. Οι εικόνες που εμφανίζονται στην οθόνη ενός/μίας χρήστη προσλαμβάνονται ως τα μικρά επιμέρους εικονίδια της πλατφόρμας και έπειτα ως περιεχόμενο. Δεν παύουν να ισχύουν οι πολιτισμικές ιεραρχήσεις για τις οποίες μιλούσε η Φρέιζερ. Μπορεί να έχει παρέλθει η κυριαρχία μιας μεσοαστικής κουλτούρας, όπως αυτή που περιέγραφε ο Χάμπερμας, και μπορεί να δημιουργείται χώρος για μια περισσότερο εξατομικευμένη πολιτισμική έκφραση από ό,τι σε μέσα όπως, π.χ., η τηλεόραση, όμως δεν παύουν να υπάρχουν ιεραρχήσεις και σχέσεις ανισομέρειας στη βάση της οικονομίας της προσοχής.

Ο αλγοριθμικός παράγοντας που εξατομικεύει το περιβάλλον της πλατφόρμας αποτελεί εξίσου ένα εμπόδιο στην εμφάνιση του διαφορετικού, αφού κανονικοποιεί τα άτομα στις αισθητικές νόρμες της ψηφιακής πλατφόρμας. Παρ' όλα αυτά, υπάρχουν θεωρητικές προσεγγίσεις που εντοπίζουν δυνατότητες για πολιτική δράση στην αλληλεπίδραση με το αλγοριθμικό στοιχείο. Στο πεδίο της κοινωνικής επιστημολογίας εξετάζονται τρόποι με τους οποίους ο χρήστης μπορεί να αναλάβει πιο ενεργό ρόλο και να «εκπαιδεύσει» τον αλγόριθμο των πλατφορμών ώστε να του προβάλλει περιεχόμενο που να ανταποκρίνεται στις ανάγκες του πλουραλισμού και έτσι να διευρύνει –δυνητικά– το πεδίο αντιληψιμότητας (Siles 2022). Ούτως ή άλλως, το αλγοριθμικό στοιχείο δεν εξαλείφει τελείως τον παράγοντα του τυχαίου, μιας και ακόμα και μέσα σε αυτά τα τεχνικά επιμελημένα περιβάλλοντα μπορεί να εμφανιστεί απρόσμενο για τον χρήστη περιεχόμενο. Το πώς όμως αυτό θα γίνει αντιληπτό δεν παύει να υπάγεται στις λογικές των υποδομών. Φαίνεται πως ο χώρος των ΜΚΔ έχει χαρακτηριστικά που επιτρέπουν μια πιο ελεύθερη διέλευση υποκειμένων και άρα πρόκειται για μια «βελτιωμένη» μορφή της διαμεσολαβημένης δημόσιας σφαίρας. Ως τεχνολογική υποδομή, όμως, φαίνεται εξίσου να περιορίζει την αισθητική εμφάνιση, κανονικοποιώντας την στα πλαίσια των πλατφορμών και της ιδιότητάς τους ως κερδοσκοπικών επιχειρήσεων.

Η θεωρία της δημόσιας σφαίρας ως προκαθορισμένο πεδίο επιτέλεσης της εμφάνισης με πολιτικούς όρους εγείρει σημαντικούς προβληματισμούς. Αν και στη βιβλιογραφία καταγράφεται πλήθος κριτικών προσεγγίσεων για το εν λόγω ζήτημα, θα εστιάσω στην κριτική ανάγνωση του Ρανσιέρ, προκειμένου να αναδείξω τις πολιτικές προεκτάσεις της χρήσης ΜΚΔ, όχι μόνο ως δημόσιο πεδίο ή δημόσια σφαίρα, αλλά ως επιφάνειες προβολής και, κυ-

ρίως, ως διεπαφές (interfaces) μεταξύ των δύο. Ο Ρανσιέρ αντιτάσσεται στις θεωρίες της δημόσιας σφαίρας, τόσο του Χάμπερμας όσο και της Άρεντ, καθώς, σύμφωνα με τον ίδιο, δεν υπάρχει κάποιος τρόπος ύπαρξης που να εξαιρείται από το πολιτικό. Ο χαρακτηρισμός της δημόσιας σφαίρας ως διακριτό πεδίο όπου λαμβάνουν χώρα η πράξη και ο διάλογος συγκαλύπτει το επίδικο της πολιτικής – που είναι η ίδια η πράξη διάκρισης μέσα από την οποία διαμορφώνονται και ιεραρχούνται οι διάφορες και διαφορετικές κατηγορίες (Ranciere 2004: 298-299). Δεν υπάρχει ένας συγκεκριμένος τόπος στον οποίο επιτελούνται η διαφορετικότητα ή ο πλουραλισμός, διότι είναι στο ίδιο στο πεδίο του αισθητού εκεί όπου επιδρά η εξουσία (ό.π.: 303-304). Ο Ρανσιέρ ονομάζει αυτή τη σχέση *μερισμό του αισθητού*, όπου το αισθητό είναι «το σύστημα αυταπόδεικτων δεδομένων αντίληψης» (Ranciere 2013: 12) – τονίζοντας έτσι πως τα αισθητήρια δεδομένα υπόκεινται πάντα σε διαδικασίες επεξεργασίας εμποτισμένες με ήδη υπάρχουσες λογικές εξουσίας. Τα ΜΚΔ δεν αποτελούν παρά έναν ακόμα χώρο όπου εκδραματίζεται αυτή η σχέση, και άρα, ακόμα και αν δεν νοούνται ως κάποιος μορφής «δημόσια σφαίρα», ενέχουν ένα πολιτικό διακύβευμα. Η προσέγγιση του Ρανσιέρ μάς δίνει το έναυσμα για να εξετάσουμε μια πιο συγκεκριμένη πτυχή της σχέσης με την πλατφόρμα, χάρη στην ιδιότητά της ως διεπαφής.

Η συσκευή διά της οποίας αλληλεπιδρούμε με τις πλατφόρμες μπορεί να διαφέρει. Κοινό χαρακτηριστικό όμως του υπολογιστή, της ταμπλέτας και του έξυπνου κινητού είναι η παρουσία της οθόνης. Το έξυπνο κινητό είναι η επιτομή της συσκευής-οθόνης και σύμφωνα με τον Κάλντερ Γουίλιαμς (Calder Williams 2017: 39) αποτελεί ίσως τη συσκευή που έγινε άμεσα αναπόσπαστο κομμάτι της καθημερινότητάς. Η οθόνη είναι μια επιφάνεια προβολής. Για τη «βρετανική σχολή» της κινηματογραφικής θεωρίας, αυτό που προβάλλεται πάνω στην οθόνη είναι ένας ψευδής κατοπτρισμός του υποκειμένου που βλέπει· δηλαδή επιτελείται μια επανάληψη του κατά Λακάν «σταδίου του καθρέφτη» (Balkema and Slager 2000: 10, 13). Στα πλαίσια της Κριτικής Θεωρίας, η οθόνη, μαζί με άλλα μέσα όπως το ραδιόφωνο, «εκδημοκρατίζει» την πρόσβαση στην επικαιρότητα μετατρέποντας όμως όλους τους θεατές σε παθητικούς δέκτες από μια εξουσία που προβάλλει ό,τι θέλει – το οποίο δεν είναι παρά παραλλαγές του ιδίου (Adorno and Horkheimer 1997, 147-48, 155-56, 160-161). Στα πλαίσια μιας ψυχαναλυτικής προσέγγισης προκύπτει μια ναρκισσιστική σχέση θεατή-οθόνης· και στα πλαίσια της κριτικής θεωρίας μια παθητική σχέση που αφαιρεί από το υποκείμενο τη δυνατότητα της αυτενέργειας. Εντάσσοντας την οθόνη στη λογική της πλατφόρμας όμως, αυτή γίνεται και βασικό δομικό κομμάτι της διασύνδεσης μεταξύ υποκειμένων. Στην επιφάνειά της εμφανίζονται υποκείμενα μπροστά σε άλλα υποκείμενα που έχουν τη δυνατότητα να αντιδράσουν, να αποκριθούν, να επικοινωνήσουν.

Είδαμε πως για τον Ρανσιέρ η αναζήτηση μιας δημόσιας σφαίρας με ειδικά πολιτικά χαρακτηριστικά και ιδιότητες παραβλέπει την ήδη πολιτική διαδικασία του μερισμού σε πολιτικές και μη σφαίρες, και αποκρύπτει πολιτικές εξουσίας και καταπίεσης που διέπουν τη ζωή ευρύτερα. Σε δοκίμιο όπου εξηγεί την έννοια του μερισμού του αισθητού, ο Ρανσιέρ χρησιμοποιεί ως αφετηρία την πλατωνική διάκριση ανάμεσα σε είδη τέχνης (Ranciere 2013: 13-14). Για τον Πλάτωνα, εξηγεί ο Ρανσιέρ, η ποίηση, το θέατρο και το χορικό (chorus) αποτυπώνουν και επιτελούν τρόπους συνύπαρξης, και για τον ίδιο αποτελούν τρεις τρόπους

μερισμού του αισθητού (ό.π.: 14). Οι διάφορες καλλιτεχνικές αλλά και τεχνολογικές «επαναστάσεις», μέσα από τις οποίες προέκυψαν νέα είδη και τεχνοτροπίες, ήρθαν από τη μείξη στοιχείων αυτών των διακριτών μορφών (ό.π.: 17). Η συνένωση της επίπεδης επιφάνειας του σημείου, του γραπτού λόγου ή του συμβόλου, με το βάθος της θεατρικής σκηνής και τον ρυθμό του χορικού δημιουργεί μια διεπαφή μέσω της οποίας μπορεί να επιτευχθεί μια ρήξη. Αυτό που διαρρηγνύεται είναι το αυταπόδεικτο της αισθητηριακής αντίληψης – ο τρόπος, δηλαδή, με τον οποίο οι αισθητηριακές προσλαμβάνουσες ερμηνεύονται σε ένα πρωταρχικό στάδιο, προκαθορίζοντας το τι μπορεί να γίνει αντιληπτό, πριν καν λάβουμε υπόψη μας τη σημασία του περιεχομένου ενός έργου τέχνης.

Η οθόνη μέσα από την οποία αλληλεπιδρούμε με το περιεχόμενο των ΜΚΔ αποτελεί επίσης διεπαφή. Μέσω αυτής συναντιούνται λογικές που διέπουν τη δημόσια σφαίρα με επιθυμητικές προβολές που προκύπτουν από τη μαζική πολιτισμική παραγωγή. Και οι μεν και οι δε επιτελούν πράξεις μερισμού του αισθητού και άρα εμπερικλείουν και ομαδοποιούν, καθώς ταυτόχρονα αποκλείουν και αποκρύπτουν την πράξη αποκλεισμού. Η διεπαφή ενέχει μια δυνατότητα: αντί να αθροίζονται αριθμητικά οι αποκλεισμοί ή οι ομαδοποιήσεις, έρχονται σε σύγκρουση και καθίστανται αντιληπτές. Το κομβικό πολιτικό διακύβευμα των ΜΚΔ και των πλατφορμών εντοπίζεται σε αυτή τη σύγκρουση.

Το Μάρτιο του 2021, εμφανίστηκε στη ροή ειδήσεων του Ίνσταγκραμ, αλλά και σε άλλες πλατφόρμες, βίντεο του ξυλοδαρμού ενός νεαρού από αστυνομικούς της ομάδας ΔΙΑΣ. Οι τηλεοπτικές ειδήσεις και οι μεγάλες ειδησεογραφικές ιστοσελίδες αναπαρήγαγαν τη δήλωση του γραφείου τύπου της αστυνομίας που παραποιούσε το γεγονός. Η εικόνα του θύματος «πολλαπλασιάστηκε» και μετατράπηκε σε δράστη, καθώς διαβάζαμε για ομάδα 30 και άνω ατόμων που επιτέθηκαν στις αστυνομικές δυνάμεις που εκτελούσαν ελέγχους για την ορθή τήρηση των μέτρων κατά της πανδημίας. Πρόκειται για αφήγημα που επικυρώνει μια καθεστηκυία τάξη πραγμάτων: το σώμα της αστυνομίας επιτηρεί τον σύννομο βίο και όταν κάποιος συγκρούεται με αυτό το σώμα, απειλεί τον ίδιο τον νόμο και την τάξη που αυτός διαφυλάσσει. Τα ΜΜΕ αποτελούν δομικό υλικό της δημόσιας σφαίρας, ειδικά στα πλαίσια μιας σύγχρονης δημοκρατίας. Όπως είδαμε μέσω της Φρέιζερ, η δημοσιότητα αυτή καθίσταται προβληματική, καθώς διέπεται από ιεραρχήσεις. Οι πλατφόρμες επιτρέπουν και άλλους τρόπους εμφάνισης πέρα από τον κυρίαρχο (π.χ., τη δημοσίευση ανακοίνωσης από ένα επίσημο όργανο), συμβάλλοντας έτσι στον πλουραλισμό που περιγράφει η Άρεντ και εξυγιάνοντας, κατά κάποιο τρόπο, τη δημόσια σφαίρα. Βάση του συλλογισμού του Ρανσιέρ, όμως, η πολιτική σημασία της πλατφόρας φαίνεται να εδράζεται στη λειτουργία της ως διεπαφής δύο διαφορετικών τρόπων μερισμού του αισθητού. Οι λογικές των ΜΜΕ και των ΜΚΔ αλληλεμπλέκονται, μετατρέποντας την οθόνη της συσκευής που χρησιμοποιεί η χρήστης σε μια διεπαφή όχι μόνο μεταξύ χρηστών και περιεχομένου, αλλά της λογικής της κρατικής/δημοκρατικής έννομης τάξης και της πολιτισμικής βιομηχανίας στον 21^ο αιώνα.

Συναισθηματικές κοινότητες και ψηφιακά μνημεία

Η εικονική τεκμηρίωση και οι συναισθηματικές σχέσεις που δυναμικά αρθρώνονται μέσω της συλλογικής μαρτυρίας αποκτούν εδώ ιδιαίτερη πολιτική σημασία. Ειδικά στην περίοδο της καραντίνας με την απαγόρευση της κυκλοφορίας, περιστατικά σαν αυτό της Νέας Σμύρνης ανέδειξαν τη σημασία που έχουν οι τεχνολογίες καταγραφής και διαμοιρασμού περιεχομένου για την ενημέρωση του κοινού. Παρά τις προβληματικές που εγείρονται σχετικά με την αυθεντικότητα της εικόνας στην ψηφιακή εποχή, αυτό δεν έχει αλλοιώσει την *πρακτική* αντίληψη ότι η εικόνα μιας κάμερας αποτελεί αντικειμενική αναπαράσταση της πραγματικότητας (Zurimskis 2022: 160, έμφαση δική μου). Η πεποίθηση πως η καταγραφή περιστατικών αυθαιρεσίας ή βίας θα επιφέρει θεσμικά αποτελέσματα –συγκεκριμένα, πως θα δράσει σαν ελεγκτικός παράγοντας της εξουσίας– έχει συμβάλει σε μια ουτοπική αντίληψη των δυνατοτήτων που παρέχουν οι πλατφόρμες και τα έξυπνα κινητά. Όπως είδαμε και με την περίπτωση της Νέας Σμύρνης όμως, και όπως τονίζει η Ζουρόμσκis, κάτι τέτοιο δεν φαίνεται να ισχύει.

Πιθανόν ο αναγνώστης να θυμάται πως σε τηλεοπτικά κανάλια έγιναν αναλύσεις διαφορετικών καρέ του βίντεο του ξυλοδαρμού –για το αν το θύμα φαίνεται να προσπαθεί να πιάσει το όπλο ενός αστυνομικού, όπως υποστηρίχθηκε. Αν και η εικόνα της κάμερας δημιουργεί μια συν-κίνηση και οδηγεί σε ξεσπάσματα λαϊκής οργής, έχει περιορισμένη ισχύ σαν τεκμήριο ενώπιον του νόμου, καθώς υπόκειται σε διαδικασίες ερμηνείας (ό.π.: 161). Μια από τις διασημότερες τέτοιες περιπτώσεις ήταν αυτή του Ρόντνεϊ Κινγκ (Rodney King) το 1992 στις ΗΠΑ, ο οποίος ξυλοκοπήθηκε από δέκα αστυνομικούς που τον είχαν σταματήσει για οδικό έλεγχο. Ο ξυλοδαρμός του καταγράφηκε από βιντεοκάμερα ενός κατοίκου που παρακολουθούσε το περιστατικό, και το βίντεο σύντομα κυκλοφόρησε σε τηλεοπτικά κανάλια δημιουργώντας ένα κύμα αντιδράσεων. Παρ' όλα αυτά, εννέα μήνες μετά, οι ένορκοι έκριναν τους αστυνομικούς αθώους, πυροδοτώντας μαζικές αντιδράσεις μεγάλης έντασης και διάρκειας. Πράγματι, εφόσον δεν είναι ορθό να ελπίζουμε πως το σύνολο πρακτικών που έχει ονομαστεί «υπο-τήρηση» (sousveillance) –νεολογισμός που αποδίδει την έννοια μιας «από τα κάτω» επιτήρησης (surveillance) και αναφέρεται στην καταγραφή και δημοσιοποίηση της αστυνομικής αυθαιρεσία– θα επιφέρει σημαντικά αποτελέσματα στην απονομή δικαιοσύνης, τότε τι ρόλο ακριβώς παίζει;

Η περίπτωση του Κινγκ αλλά και αυτή της Νέας Σμύρνης μάς δείχνουν τους περιορισμούς της θεωρίας της δημόσιας σφαίρας, που προκύπτουν από τη σχέση της με το θεσμικό πλαίσιο της δημοκρατίας. Ως κομμάτι μιας δημοκρατικής κοινωνίας, η δημόσια σφαίρα δεν αποτελεί παρά μια σφαίρα παρουσίας και παρουσίας των υποκειμένων που δρουν και μιλούν με τους όρους που προϋποθέτει η έννομη δημοκρατική θεσμοποιημένη τάξη. Άρα, υποκείμενα που δεν συμμορφώνονται άμεσα σε αστυνομικές οδηγίες, όπως τα παραπάνω, ή υποκείμενα που οργίζονται και αντιδρούν, όπως οι διαδηλωτές, παρουσιάζονται ως ύποπτα, ανήθικα ή παράνομα. Οι πλατφόρμες δημιουργούν μια επιφάνεια πάνω στην οποία ενδέχεται να εμφανιστεί η διάκριση αυτή.

Η ερμηνεία της δημοσιότητας της Άρεντ από τη Σόχολμ είναι στο σημείο αυτό χρήσιμη. Απαντώντας στην κριτική του Ρανσιέρ, η Σόχολμ γράφει πως αν και η Άρεντ οντολογικοποι-

εί τη δημόσια σφαίρα, αυτό δεν γίνεται με όρους της βιολογίας και άρα δεν διαχωρίζονται οι άνθρωποι σε επίπεδα πριν ή πέραν της εμφάνισής τους (Sjöholm 2012: 127). Πράγματι υπάρχει ένα οντολογικό στοιχείο, καθώς η Άρεντ περιγράφει τη δημόσια σφαίρα ως τον τόπο της πραγματικότητας, αλλά αυτή δεν πρέπει να συγχέεται με το πραγματικό. Η Άρεντ οραματίζεται ένα πραγματικό που επιδρά ως κοινός χώρος ανάμεσα σε ανθρώπους και αντικείμενα, ώστε να μπορέσουν να τεθούν ερωτήματα σχετικά με το τι είναι πραγματικό και τι όχι, τι είναι αλήθεια και τι ψέμα (ό.π.). Με αυτό τον τρόπο φαίνεται εφικτό το ενδεχόμενο να σχηματιστεί ένα πεδίο στο οποίο *δεν δρα ήδη* μια εξουσία που κατακερματίζει το αισθητό, αλλά, αντί αυτού, συνδιαμορφώνεται από μια πληθώρα διαφορετικών στοιχείων και (ανα) παραστάσεων. Όπως τονίζει η Σόχολμ (2015: 7-8), απαραίτητο στοιχείο για την Άρεντ είναι ο πλουραλισμός (της εμφάνισης ως διαφοροποίησης), και έτσι η δημόσια σφαίρα φαίνεται ως το αγωνιστικό πεδίο για να εκδραματιστεί αυτή ακριβώς η διαφορά.

Οι εμφανίσεις, λοιπόν, πρέπει, από φαινομενολογικής τουλάχιστον σκοπιάς, να εξεταστούν σε συνάφεια τόσο με τα κοινωνικά και πολιτικά αναγνωρίσιμα στερεότυπα σημάδια του φύλου ή της φυλής, όσο και μέσα από την αισθητηριακή αντίληψη: «Τα όντα εμφανίζονται μέσα από κινήσεις, φωνές, μορφές και σχήματα, μιλώντας στις αισθήσεις των θεατών και ακροατών, καθώς κάτι τραβάει την προσοχή του ματιού ή του αφτιού τους» (ό.π. 8). Με άλλα λόγια, υπάρχει χώρος ώστε το αισθητό να παρουσιασθεί σε ένα επίπεδο πριν τον μερισμό του. Αν και η θέση του Ρανσιέρ είναι ότι δεν υπάρχει τέτοιο επίπεδο, η πρόταση της Σόχολμ μάς καλεί εδώ να εξετάσουμε το κατά πόσο δύναται να υπάρξει αυτή η «προ-μερισμού» αντιληψιμότητα, όσον αφορά τουλάχιστον τον χώρο των πλατφορμών. Μας καλεί, δηλαδή, να διερευνήσουμε το πώς καταγραφές βίας από περαστικούς ή παρευρισκόμενες, αλλά και η διασταύρωσή μας με τέτοιου τύπου καταγραφές ως χρήστες των ΜΚΔ συμβάλλουν στο χτίσιμο μιας αντιληπτικής προσοχής που μολύνει το περιεχόμενο των «οικονομιών προσοχής» των ΜΚΔ. Σε κάθε περίπτωση, αυτό που μπορεί να μας «τραβήξει την προσοχή» σχετίζεται με το πώς οι αισθητηριακές προσλαμβάνουσες επιδρούν συναισθηματικά πάνω μας.

Στο έργο της *Ευάλωτη Ζωή* η Τζούντιθ Μπάτλερ (Judith Butler 2008) λέει πως αυτό που μπορεί να μας τραβήξει την προσοχή είναι η εμφάνιση ενός ευάλωτου σώματος, ειδικά όταν αυτό έρχεται σε σύγκρουση με τα κοινωνικοπολιτικά σχήματα που θεσμοποιούν και κατανέμουν τις οικονομίες της ευαλωτότητας. Συγκρίνοντας την απουσία εικόνων της καταστροφής που έσπειρε η αμερικανική εκστρατεία στο Ιράκ με τις εικόνες που κατάφεραν να κινητοποιήσουν τον αμερικανικό λαό κατά του πολέμου στο Βιετνάμ, γράφει: «αν τα μέσα δεν προβάλουν αυτές τις φωτογραφίες, και αν αυτές οι ζωές παραμείνουν μη κατονομάσιμες και μη πενθήσιμες, αν δεν αποκαλυφθούν σε όλη τους την επισφάλεια και την καταστροφή που υφίστανται δεν θα [συν-κινηθούμε]» (we will not be moved, ό.π.: 150). Υπάρχει λοιπόν η πεποίθηση πως αν καταγραφούν και παρουσιαστούν *δημόσια* βίαιες πρακτικές και πράξεις, τότε θέτονται οι όροι για την επίτευξη μιας συν-κίνησης με πολιτικές συνέπειες. Η Ζουρόμσκις επισημαίνει πως για να κατανοήσουμε καλύτερα την ιδιαιτερότητα της ψηφιακής μαρτυρίας, πρέπει να λάβουμε υπόψη μας τον παράγοντα του «ερασιτέχνη» (Zuromskis 2022). Οι καταγραφές βίας που κυκλοφορούν στα ΜΚΔ συχνά γίνονται από μη επαγγελματίες δημοσιογράφους, κάτι το οποίο αντανακλάται στην ποιότητα του οπτικοακουστικού υλικού. Αν

και δεν είναι μοναδικό φαινόμενο της «ερασιτεχνικής» εικόνας, για την Ζουρόμσκis «κανένα άλλο είδος δεν είναι πιο διαποτισμένο από συναίσθημα και οικειότητα» (ό.π.: 168). Αυτό το στοιχείο είναι καθοριστικό για την επίτευξη αυτής της συγκίνησης που περιγράφει η Μπάτλερ και η οποία είναι απαραίτητη για να υπάρξει μια εσωτερική μετακίνηση που οδηγεί σε κάποιου είδους αντίδραση.

Στο έργο της *Σημειώσεις για μια Επιτελεστική Θεωρία της Συνάθροισης*, η Μπάτλερ, αν και επικεντρώνεται στην ενσώματη παρουσία, λαμβάνει υπόψη της και τη σχέση μεταξύ σώματος και τεχνολογικού μέσου. Για την Μπάτλερ, το οπτικοακουστικό υλικό που έρχεται στην οθόνη μας γίνεται ενδείκτης (index) για το σώμα που εκτέθηκε σε κίνδυνο για να το παράξει (Butler 2015: 94). Η θέαση ενός βίντεο ή μιας εικόνας που καταγράφει ένα περιστατικό βίας συμβάλλει στην δημιουργία συναισθηματικής σύνδεσης και αντίδρασης, όχι μόνο λόγω του περιεχομένου, αλλά και της έντασης της φωνής πίσω από την κάμερα που ίσως φωνάζει «ρε τι κάνετε;» – η οποία μεταφέρει το σοκ και την οργή που προξενεί το περιστατικό στους αυτόπτες μάρτυρες. Αντίστοιχα, μια τρεμάμενη εικόνα, μια περίεργη γωνία λήψης ή μια απότομη διακοπή στη λήψη φέρνουν στην επιφάνεια τον φόβο που προκαλεί και τον κίνδυνο που ενέχει η φυσική παρουσία στο όποιο συμβάν, και που επιφέρει την αναγκαία συναισθηματική και ηθική μετακίνηση –συν-κίνηση–, συμβάλλοντας δυνητικά στη μετατροπή τέτοιων σκηνών σε πολιτική μαρτυρία. Για να ισχύει κάτι τέτοιο πρέπει να επιμείνουμε στη δυνατότητα ενός προ-μερισμού επιπέδου. Γιατί κατά τα άλλα, και όπως παραθέτει και η Ζουρόμσκis, θεωρητικοί της φωτογραφίας και των μέσων έχουν επισημάνει πως οι εικόνες βίας φέρουν μια ποικιλία επιδράσεων, καθώς έχουν χρησιμοποιηθεί για να ευτελίσουν, να αποπροσανατολίσουν ή να απομονώσουν ένα περιστατικό, συμβάλλοντας με αυτό τον τρόπο στην επικύρωση της θεσμοποιημένης τάξης πραγμάτων (βλ. Sontag 2004, Berger 1999, Sangillo 2018 σε Zuromskis 2002: 163-64).

Υπάρχει όμως και άλλος ένας τρόπος να επιδράσουν αυτές οι εικόνες και να συμβάλλουν στη δημιουργία συναισθηματικών κοινοτήτων. Συγκεκριμένα, μέσα από τη δυνατότητα για ανέγερση ψηφιακών μνημείων την οποία προσφέρει η αρχιτεκτονική των πλατφορμών. Τα ψηφιακά μνημεία μπορούν να δράσουν ως πόλοι έλξης και χώροι συγκέντρωσης για συλλογικές και ετερόδοξες επιτελέσεις του πένθους. Η Όρλι Φρίντμαν (Orli Fridman 2022: 132) προτείνει τον όρο *Χάσταγκ Ακτιβισμό της Μνήμης* (Hashtag Memory Activism) για τη μελέτη του ψηφιακού ακτιβισμού στο πλαίσιο των καταγεγραμμένων εικόνων βίας, και μας λέει πως αναφέρεται στην «ψηφιακή μνημειοποίηση (commemorations) υπό αμφισβήτηση παρελθόντων που λαμβάνουν χώρα στα ΜΚΔ και επιτελούνται με τη χρήση των χάσταγκ ως μνημονική πρακτική». Οι πλατφόρμες, ως υποδομές ψηφιακά διαμεσολαβημένης επικοινωνίας, παρέχουν ένα μιντιακό χώρο για να εμφανιστούν αφηγήματα, υποκείμενα, οπτικοακουστικό υλικό –όλα οργανώσεις του αισθητού–, που έρχονται σε εν δυνάμει αντιδιαστολή με όσα εμφανίζονται σε άλλα μέσα. Η χρήση του χάσταγκ, δηλαδή, δρα ως ενδείκτης και ευρετήριο επιτρέποντας τη δημιουργία εναλλακτικών αρχείων στον ψηφιακό χώρο και τις κυρίαρχες οικονομίες του αισθητού (ό.π.: 133). Πέρα από τη λειτουργία της πολιτικής μαρτυρίας και της επιτέλεσης πένθους, τα ψηφιακά μνημεία συνδέονται και με παροντικές καταστάσεις, αναδεικνύοντας τα κοινά τους σημεία ευαλωτότητας και βίας. Στην Ελλάδα, για παράδειγμα, τα

χάσταγκ #zackieoh, #justice4zakzackie ή #ζακκωστόπολους που αναφέρονται στην εγκληματική—στον βαθμό της θανατηφόρας, όπως υποστηρίζεται από συνηγόρους της οικογένειάς του—κακοποίηση του ακτιβιστή της ΛΟΑΤΚΙ κοινότητας και των οροθετικών Ζακ Κωστόπουλου/Zackie Oh, μας φέρνουν κοντά σε ψηφιακούς χώρους μέσα στην ίδια την πλατφόρμα του Ίνσταγκραμ, όπου βρίσκουμε τόσο υλικό για την εξέλιξη της δίκης και άλλες οργανωτικές δράσεις, όσο και χώρους όπου επιτελείται μια διαδικασία συλλογικού πένθους και διατήρησης της μνήμης του/της. Αποτελούνται από υλικό το οποίο προέρχεται από ετερόκλητες πηγές—θεσμικές/δημοσιογραφικές, οικεία πρόσωπα, χρήστες της πλατφόρμας—και συνδέουν άτομα τα οποία έχουν βιωματικές εμπειρίες του γεγονότος—λόγω συμμετοχής σε δράσεις ή προσωπικής σύνδεσης μαζί του/της—με νέα κοινά. Συνδέουν επίσης τη δολοφονία του Ζακ/της Zackie με άλλες περιπτώσεις βίας κατά της ΛΟΑΤΚΙ+ κοινότητας, κάνοντας ορατό το συστημικό στοιχείο της ευαλωτότητας και δημιουργώντας νέες συναισθηματικές συνδέσεις.

Τέτοιους είδους πρακτικές επιτελούνται και μέσα από προφίλ, εκτός δηλαδή του πλαισίου του χάσταγκ της Φρίντμαν. Ο Χόλις Γκρίφιν (Hollis Griffin) κάνει μια μελέτη ενός προφίλ του Ίνσταγκραμ, το @theaidsmemorial, το οποίο απαρτίζεται κυρίως από φωτογραφίες ανθρώπων που πέθαναν από τον ιό του AIDS τις δεκαετίες του 1980 και 1990, αλλά και από εικαστικό υλικό που τιμά τη μνήμη τους. Το υλικό αποστέλνεται στους διαχειριστές του προφίλ κυρίως από συγγενείς ή φίλους των θανόντων. Η ανάλυση του Γκρίφιν μάς δείχνει το πώς ένα προφίλ στο Ίνσταγκραμ επιτρέπει στους χρήστες που το επισκέπτονται να γίνουν κοινωνοί του πένθους των φίλων, συγγενών ή εραστών των θυμάτων, οι οποίοι και οι οποίες ανεβάζουν φωτογραφίες τους (Griffin 2020: 97). Καθώς υπάρχει μια ευρύτερα κριτική στάση στο πώς η ιστορική μνήμη γύρω από τον ιό του HIV/AIDS τείνει να επικεντρώνεται σε μια ατελέσφορη και απο-πολιτικοποιητική θλίψη, ο Γκρίφιν αναφέρει πως το @theaidsmemorial επιτρέπει μέσα από το Ίνσταγκραμ τη δημιουργία μιας πιο ευρείας συζήτησης ανάμεσα στους χρήστες που την επισκέπτονται και σε αυτούς που ανεβάζουν υλικό (ό.π.). Καθώς αλληλεπιδρούν, χρήστες με διαφορετικές προσεγγίσεις, γνώσεις και εμπειρίες συνθέτουν μια συλλογική εικόνα που διευρύνει την ιστορική μνήμη, φροντίζοντας να μην αποστεωθεί σε παρελθοντικά συμβάντα, αλλά να παραμείνει ενεργή συμπεριλαμβάνοντας νέα. Για παράδειγμα, πρόσφατα, ένα προφίλ αφιερωμένο στη μνήμη του Ζακ/της Zackie ανάρτησε την κατάθεση της Μαρίας Καρυστιανού, προέδρου του συλλόγου «Τέμπη 2023», ενώπιον της Εξεταστικής Επιτροπής για το σιδηροδρομικό δυστύχημα των Τεμπών, δημιουργώντας παροδικές ψηφιακές συνδέσεις ανάμεσα στα δύο περιστατικά—δολοφονίες για τους κοινωνούς του προφίλ—, κινητοποιώντας έτσι, μέσα από την ανάδειξη της βίας της θεσμικής ανευθυνότητας και αδιαφορίας, ετερόκλητα αλλά κοινά συναισθηματικά δίκτυα.

Η κυκλοφορία περιεχομένου που καταγράφει περιπτώσεις και σκηνές βίας ανήκει εξαρχής σε μια οικονομία εικόνων που εγκαινιάστηκε από τη φωτογραφική κάμερα και την «ερασιτεχνική» καταγραφή της ευαλωτότητας του άλλου, και έτσι ευνοείται από την αρχιτεκτονική των πλατφορμών αλλά και από τις δυνατότητες των έξυπνων κινητών. Τέτοιες καταγραφές συμβάλλουν στη δημιουργία μιας δημόσιας σφαίρας, όπου τίθεται υπό αμφισβήτηση όχι μόνο η ιστορία αλλά και η επανάληψη του ιστορικού μας παρόντος. Και αυτό καθώς η διαμόρφωση νέων συναισθηματικών δικτύων και κοινοτήτων πυροδοτεί ένα δυναμικό πολιτι-

κής αφύπνισης και ενδεχόμενης δράσης· δηλαδή ενεργοποιεί τη σύσταση νέων θέσεων από τις οποίες τα υποκείμενα μπορούν να συσπειρωθούν και να αντιταχθούν σε βίαιες πρακτικές μιας καθεστηκυίας τάξης που ορίζει ποια σώματα είναι πενήσιμα ή ευάλωτα και ποια όχι. Πράγματι, υπάρχουν προβληματισμοί γύρω από τις εικόνες βίας, όταν τις εντάσσουμε στο πλαίσιο μιας οικονομίας της προσοχής· πόσο μάλλον όταν οι πλατφόρμες χρηματοποιούν τις αντιδράσεις αλλά και τις συνδέσεις που γίνονται μέσω αυτών. Η Ζουρόμσκις, μάλιστα, αναφέρει πως το στοιχείο του «σοκ» που κατακλύζει τον θεατή αποτελεί κατασταλτικό παράγοντα για μια ενδεχόμενη αλλαγή στην πολιτική του αντίληψη· και σε ένα ερώτημα για τις πιθανές πολιτικές της πλατφόρμας, το στοιχείο του σοκ δεν είναι αμελητέο. Ίσως μέσα στις ίδιες παράδοξες συνθήκες κυκλοφορίας εικόνων ευάλωτων σωμάτων να βρίσκεται ένα αντίβαρο σε τέτοιου τύπου παραγωγές υπεραξίας μέσα από το σοκ. Ίσως να υπάρχει μια «παράδοξη» χρήση των ΜΚΔ που μπορεί να δράσει ως αντίβαρο σε αυτές.

Ροή ειδήσεων, παράσιτα και μαύρες οθόνες

Από την έναρξη της σύρραξης στο Ισραήλ, η ροή ειδήσεων που προβάλλεται στο Ίνσταγκραμ πολλών χρηστών είναι διάσπαρτη με εικόνες βίας και πολέμου. Η συνεχιζόμενη επίθεση του Ισραήλ στη Γάζα αναμεταδίδεται συνεχώς και το υλικό που αντικρίζουμε συχνά παύει να έχει κάποια έντονη συναισθηματική επίδραση. Αντί αυτού δημιουργεί είτε μια αίσθηση καθήκοντος που εκτελούμε μηχανικά –«δημοσίευσε!», «μοιράσου!»– είτε μια ανάγκη αποφυγής· και στις δύο περιπτώσεις τα δάχτυλά μας είναι το κομμάτι του σώματος που αναλαμβάνει δράση. Ο Κάλντερ Γουίλιαμς (Calder Williams 2017) παρατηρεί πως η σχέση μας με τα έξυπνα κινητά –και, θα προσέθετα, τις πλατφόρμες– είναι πρωτίστως μια σχέση αφής. Αυτό μας οδηγεί σε μια άλλη αντίληψη της σχέσης μας με την οθόνη αλλά και με το πεδίο των συναισθημάτων, καθώς ξαφνικά φαίνεται με σαφήνεια ο ρόλος μας ως ενεργών παραγόντων αν όχι στη *σύνθεση* των ειδήσεων (αποτέλεσμα τόσο των αλγορίθμων, όσο και του κοινού των «φίλων» μας) τότε σίγουρα στον *ρυθμό* που εμφανίζονται στη ροή ειδήσεων. Τα δάχτυλά μας γίνονται το όργανο μιας ενσώματης αντίδρασης στο αισθητήριο ερέθισμα ως πολιτική προσλαμβάνουσα με ηθικές διαστάσεις. Δηλαδή, ακόμα και χωρίς τη χρήση εργαλείων της πλατφόρμας, όπως η αναδημοσίευση ή ο σχολιασμός, η στιγμιαία άρση του αντίχειρα –που είτε μένει μετέωρος πάνω από την οθόνη, είτε καθλώνει μια φευγαλέα εικόνα μέσω της αφής– ενέχει στοιχεία «πράξης».

Τα ακροδάχτυλά μας γίνονται μέρος μιας οικονομίας αναισθητοποίησης και συναισθηματικής υπερταύτισης. Ο αντίχειράς μας επιδίδεται σε ένα ακατάπαυστο σκρολάρισμα και σε παντελώς μηχανοποιημένες κινήσεις. Ο Γκρίφιν ξεκινά τη συζήτηση για το @aidsmemorial αναφέροντας τη στιγμή που προβλήθηκε σε μια τηλεοπτική εκπομπή ενημερωτικού περιεχομένου. Η ακόλουθη περιγραφή που δίνει έχει μια ιδιαίτερη αξία, και την παραθέτω σε ελεύθερη μετάφραση:

Η παρουσιάστρια Κίμπερλι Μπρουκς (Kimberly Brooks) εισάγει το θέμα και ακολουθεί μια μετάβαση. Η οθόνη της τηλεόρασης μετατρέπεται σε αναπαράσταση μιας οθόνης κινητού και μια μηχανική κύλιση δείχνει το περιεχόμενο του @aidsmemorial. Γυρίζουμε στο στούντιο όπου η Μπρουκς παίρνει συνεντευξη από τους Mike Balaban και Justin Teodoro, οι οποίοι ανεβάζουν το περιεχόμενο. Κάποια στιγμή, η τηλεοπτική οθόνη κόβεται στα δύο, με το ένα παράθυρο να δείχνει την παρουσιάστρια και τους καλεσμένους και το άλλο τη ροή περιεχομένου του @aidsmemorial. Ενίοτε σχολιάζονται επιμέρους εικόνες, αλλά οι περισσότερες απλώς περνάνε απαρατήρητες. Παρ' όλα αυτά, η ροή συνεχίζεται καθ' όλη τη διάρκεια του τηλεοπτικού αφιερώματος (Griffin 2020: 90-91).

Συμπεριλαμβάνω αυτό το απόσπασμα για τις περιγραφικές του αρετές· διαβάζοντάς το, φέρνουμε στο νου εκείνη την εμπειρία παράλληλης θέασης, όπου η προσοχή διασπάται και βομβαρδίζεται με ερεθίσματα: τα λόγια των σχολιαστών, η εικόνα στο ένα παράθυρο, οι επιμέρους εικόνες στο άλλο, το συναισθηματικό τους αντίκτυπο, η ροή που δεν επιτρέπει την επιτέλεση του θρήνου. Πρόκειται για την αναπαραγωγή μιας διαδικασίας που αποτελεί κομμάτι της καθημερινότητας.

Η Σούζαν Μπακ-Μορς (Susan Buck-Morss 1996), στο άρθρο *Αισθητική-Αναισθητική* αναλύει το Έργο Τέχνης του Βάλτερ Μπένγιαμιν (Walter Benjamin)· και όπως η Άρεντ, δίνει έμφαση στις αισθήσεις και –σε συνάφεια τουλάχιστον με την ερμηνεία της Άρεντ που παρέχει η Σόχολμ– σημειώνει πως «[τ]ο κύκλωμα από την αισθητηριακή αντίληψη έως τη μηχανική αντίδραση αρχίζει και τελειώνει στον κόσμο», όχι στο υποκείμενο· και συνεπώς ο εγκέφαλος «είναι μέρος ενός συστήματος που περνά μέσα από το άτομο και το περιβάλλον του» (ό.π. 356). Αυτό το σώμα ως κύκλωμα στον κόσμο το ονομάζει «συναισθητικό σύστημα», και βάσει αυτού προχωρά σε τρόπους συσχέτισης των αισθητήριων προσλήψεων με τις τεχνολογικές βάσεις, η συνάφεια των προσεγγίσεων τους είναι εμφανής. Η Μπάτλερ, όπως είδαμε με το παράδειγμα του Βιετνάμ, επισημαίνει πως η θέαση ενός υποκειμένου στη στιγμή της ευαλωτότητάς του δημιουργεί συγκίνηση, και εντοπίζει σε αυτή τη συναισθηματική αντίδραση τη δυνατότητα πολιτικοποίησης και δράσης. Η Μπακ-Μορς αντίστοιχα, περιγράφει πως η θέαση, το άκουσμα ή ακόμα και η μνήμη ενός σώματος σε κατάσταση πόνου προξενεί μια «αντίδραση του νευρικού συστήματος», την οποία ονομάζει «αισθητηριακή μίμηση» (ό.π.: 358), που επιδρά πάνω στην ικανότητά μας να συνδεθούμε μιμητικά με το ευάλωτο σώμα μπροστά μας.

Φαίνεται, λοιπόν, πως οι πλατφόρμες, περιορίζοντας τις αισθητηριακές μας προσλαμβάνουσες στο φωτεινό πλαίσιο της οθόνης και στη «διασπαστική» λογική της ροής ειδήσεων, επιδρούν κατασταλτικά στη δυνατότητα για συναισθηματικές ταυτίσεις. Η οικολογία, επίσης, που σχηματίζεται από το σύνολο των τεχνικών μέσων αναπαραγωγής –η αρχιτεκτονική του περιβάλλοντος κόσμου– «προσβάλλει» τις αισθήσεις μας, παρεμποδίζοντας τη μνημονική επαναληπτικότητα του κυκλώματος που είναι απαραίτητη για την «πύκνωση» του συναισθήματος. Για την Μπακ-Μορς αυτό αποτελεί κλειδί για την ερμηνεία του έργου του Μπέν-

γιαμιν, ο οποίος συσχετίζει το σοκ με την υπερδιέγερση της συνείδησης. Η συνείδηση δρα ως μηχανισμός προφύλαξης, απομονώνοντας το ανθρώπινο «κύκλωμα» από τον περιβάλλοντα κόσμο με το να βραχυκυκλώνει την επαναληπτικότητα της μνήμης (ό.π.), δημιουργώντας έτσι το παράδοξο του «αυτοαναπαραγόμενου» ανθρώπου (ό.π.: 354). Και παράλληλα, οι τεχνολογικές συσκευές μετατρέπονται σε «πανίσχυρα προσθετικά αισθητηριακά όργανα [...] ενός μεταμορφωμένου συναισθητικού συστήματος» (ό.π.: 356). Ίσως τελικά τα ΜΚΔ να επεκτείνουν πράγματι το ανθρώπινο κύκλωμα με παρόμοια αμφίδρομους ή ανατροφοδοτούμενους αισθητήριους τρόπους, όπως αυτούς που περιγράφει η Μπακ-Μορς, ειδικά όσον αφορά τον τρόπο με τον οποίο συνυπάρχουμε, συνευρισκόμαστε, εμφανιζόμαστε η μία στον άλλο με πολιτικούς, αισθητικούς και, συνεπακόλουθα, ηθικούς όρους.

Η εικαστικός και φιλόσοφος Χίτο Στέγιερλ (Hito Steyerl) αναφέρει εξίσου πως έχει καταστεί αδύνατη η συναισθητηριακή λειτουργία της συνείδησης, ακόμα και στην ύστατη μορφή της απλής εκλογίκευσης για την οποία μιλά η Μπακ-Μορς. Για τη Στέγιερλ (2017: παρ. 2):

[τ]ο να μη διακρίνεις τίποτα κατανοητό είναι η νέα κανονικότητα. Η πληροφορία διέρχεται σαν μια σειρά από σήματα που δεν γίνονται αντιληπτά από τις ανθρώπινες αισθήσεις. Η σύγχρονη αντίληψη είναι σε μεγάλο βαθμό μηχανική. Το φάσμα της ανθρώπινης όρασης καλύπτει μόνο ένα μικρό ποσοστό της αντίληψης [...] Η όραση χάνει τη σημασία της και αντικαθίσταται από το φιλτράρισμα, την αποκωδικοποίηση και την αναγνώριση επαναλαμβανόμενων μοτίβων (pattern recognition).

Η τεχνολογία βραχυκυκλώνει το συναισθητικό σύστημα προσθέτοντας νέες συνάψεις σε ένα ήδη «απομονωμένο» ή «ατομοκεντρικό» αισθητικό κύκλωμα. Τα υπολογιστικά εργαλεία και λογισμικά εκπαιδεύονται για να εντοπίσουν μοτίβα και για να «αναγνωρίσουν» εικόνες μέσα σε/από θόρυβο –άχρηστη ή πλεονάζουσα οπτική ή ψηφιακή πληροφορία. Τέτοιου είδους τεχνικές χρησιμοποιούνται για να αποκρυπτογραφήσουν εικόνες σαν αυτή με την οποία ξεκινά η Στέγιερλ. Πρόκειται για μια εικόνα από τα αρχεία Σνούντεν (Snowden) που έχει χαρακτηριστεί «μυστική», και η οποία ως κρυπτογραφημένη είναι καλυμμένη με γκρι γραμμές – σαν τα παράσιτα στις τηλεοράσεις την εποχή της αναλογικής αναμετάδοσης. Η Στέγιερλ μάς θυμίζει ότι ο όρος που περιγράφει την ανεύρεση μοτίβων σε εικόνες που φαινομενικά δεν υπάρχουν είναι η *αποφένια*. Αν σκεφτούμε με όρους πολιτικών της εμφάνισης, με όρους μαρτυρίας, και διαμαρτυρίας, μπορούμε να αναρωτηθούμε: είναι δυνατόν να υπάρξει μια πολιτική θεωρία της όρασης μέσα από το φαινόμενο της αποφένιας; Είναι δηλαδή δυνατόν να σκεφτούμε έναν χώρο απροσδιοριστίας για τα μοτίβα που προκύπτουν από το ατελείωτο σκρολάρισμα, ενάντια στην ομοιομορφία και την α-διαπερατότητα των αλγοριθμικών εικόνων; Η Στέγιερλ αναφέρεται στην εικόνα-παράσιτο για τα αρχεία από μη επανδρωμένα αεροσκάφη των Ισραηλινών Αμυντικών Δυνάμεων (IDF) που έχουν υποκλέψει βρετανοί κατάσκοποι και δείχνουν τη φωτογραφία ενός οικοδομικού τετραγώνου. Τι μπορεί να δούμε εκεί; Η Στέγιερλ προτείνει: μπορούμε να δούμε έναν άλλο βομβαρδισμό που ποτέ δεν καταγράφηκε και ποτέ δεν αναγνωρίστηκε επίσημα, όμως άφησε τυ-

φλή μια γυναίκα που παρακολουθούσε τις ειδήσεις στο σαλόνι της και ζει για να δώσει τη δική της μαρτυρία. Μπορούμε δηλαδή να εντοπίσουμε τις συνδέσεις που ήδη γνωρίζουμε ότι υπάρχουν, ακόμα κι αν –ίσως– δεν επιθυμούμε να αναγνωρίσουμε, ακόμα κι αν δεν καταφέρνουμε να δούμε τις επιμέρους εικόνες, είτε γιατί δεν υπάρχει καταγραφή, είτε γιατί χάνονται μέσα στον θόρυβο της επικοινωνίας.

Στρέφοντας και πάλι την προσοχή μας στις πλατφόρμες ως υποδομή που χρηματοποιεί την παρουσία μας εκεί, μπορούμε να προβληματιστούμε για το κατά πόσο κάθε επικοινωνία αποτελεί μέρος της παραγωγής υπεραξίας των ΜΚΔ – συμπεριλαμβανομένης και της «αποφενικής» προσέγγισης της Στέγιερλ, η οποία «απαιτεί» να συνεχίσουμε να ψάχνουμε, να κοιτάμε, να αλληλεπιδρούμε στο ψηφιακό περιβάλλον ως μέρος της συμμετοχής μας στα «κοινά» ως μάρτυρες εικόνων βίας. Θα παραθέσω ένα τελευταίο παράδειγμα για να εξετάσω πώς μέσα από μια «αδιάφορη» κατά τα άλλα ψηφιακή διαμαρτυρία μπορούμε να εντοπίσουμε τη δυνατότητα μιας «χειραφετημένης» αλληλεπίδρασης με τις πλατφόρμες.

Στις 2 Ιουνίου του 2020 στήθηκε μια διαμαρτυρία στο Ίνσταγκραμ που ονομάστηκε BlackOutTuesday. Η διαμαρτυρία πραγματοποιήθηκε στο πλαίσιο μαζικών κινητοποιήσεων εντός αλλά και εκτός των ΗΠΑ, με αφορμή δολοφονίες μαύρων πολιτών από την αστυνομία. Η αρχική πρόταση ήταν να χρησιμοποιηθεί το χάσταγκ από εταιρείες και εργαζόμενους στον τομέα της μουσικής βιομηχανίας μαζί με την ανάρτηση μιας μαύρης εικόνας. Σκοπός ήταν να επισημανθεί η συμβολή των Μαύρων Αμερικανών στη μουσική βιομηχανία των ΗΠΑ, ώστε να αναγνωριστεί η θεσμική βία που τα υποκείμενα αυτά βιώνουν. Η διαμαρτυρία όμως δημιούργησε έντονο προβληματισμό για πολλούς λόγους. Οι αναρτήσεις συχνά συνοδεύτηκαν από το χάσταγκ του #BlackLivesMatter, αλλά οι δημιουργοί του #BLM χρειάστηκε να ζητήσουν δημόσια να σταματήσει η οικειοποίησή, του καθώς συσκοτίζε πληροφορίες για πολιτικές δράσεις της ομάδας τους (Willingham 2020). Η δράση του BlackOutTuesday πήρε αρνητικές κριτικές και από χρήστες που την εξέλαβαν από άχρηστη έως και ναρκισσιστική (ό.π.). Συνολικά θεωρήθηκε μια «μπερδεμένη» υπόθεση, καθώς ο σκοπός της παρέμεινε ασαφής. Ήταν διαμαρτυρία κατά της βίας αλλά και της οικονομικής εκμετάλλευσης; Ήταν έκφραση αλληλεγγύης; Ήταν πράξη συμβολικής αναγνώρισης; Τι ακριβώς ήταν; Οι δημιουργοί του επέμειναν πως ο σκοπός ήταν να επέλθει μια ρήξη στη θεσμική βία εναντίον των μαύρων και θεωρώ πως, πράγματι, η πράξη έχει μια τέτοια δυναμική. Επιστρέφοντας στον Ρανσιέρ και το μερισμό του αισθητού, ίσως δούμε πως θα μπορούσε να επιτευχθεί αυτό.

Για τον Ρανσιέρ, ο μερισμός του αισθητού αφορά διαδικασίες διάκρισης και ομαδοποίησης. Η ρήξη αυτού του μερισμού έρχεται όταν τα υποκείμενα ή τα αισθητικά αντικείμενα δε συμμορφώνονται με τη θέση που τους «αναλογεί». Ο Ρανσιέρ χρησιμοποιεί το παράδειγμα της γλώσσας, κάνοντας αναφορά στην αριστοτελική διάκριση ανάμεσα στον Λόγο της αίσθησης και στον Λόγο της έξης, ο οποίος για τον Ρανσιέρ επιτελείται από τη συνήθεια και την εκμαθημένη εξάσκηση (Ranciere 1999: 45). Δίνει σαν παράδειγμα μια στιχομυθία ανάμεσα σε έναν εργαζόμενο και έναν εργοδότη, η οποία τελειώνει με τον εργοδότη να ρωτά «Κατάλαβες;» (ό.π.: 49). Ο εργαζόμενος θα απαντήσει καταφατικά ή αρνητικά, καθώς αυτό του ζητείται, και έτσι θα επιτελέσει τον ρόλο του ως υποκείμενο που δεν του δίνεται χώρος να κάνει άλλη χρήση του Λόγου. Η επιταγή να δηλώσουμε ένα «συμφωνώ» ή «διαφωνώ» κατά

τη δημιουργία ενός προφίλ στα ΜΚΔ μάς τοποθετεί σε αντίστοιχη θέση, και η αρχιτεκτονική της πλατφόρμας επιβάλλει την επιτέλεση του ρόλου μας ως χρήστη. Μπορούμε μόνο να συμφωνούμε ή να διαφωνούμε, να μοιραζόμαστε ή όχι, να δηλώσουμε ότι κάτι μας αρέσει ή όχι. Αν θέλουμε να διαρρήξουμε τον μερισμό που ορίζει τη θέση μας ως «χρηστών», μπορούμε να δράσουμε με τρόπους που δείχνουν πως αντιλαμβανόμαστε τις συνέπειες αυτής της θέσης. Δηλαδή, να δράσουμε με τρόπους που αναδεικνύουν την ικανότητά μας, όχι να ακολουθούμε οδηγίες, αλλά να αντιληφθούμε τους όρους με τους οποίους τίθενται ερωτήσεις τύπου «συμφωνείς/διαφωνείς», και τι συνεπάγεται από αυτούς.

Η ανάρτηση μαύρου, λοιπόν, μπορεί να γίνει ένας τρόπος να επιφέρουμε μια ρήξη στον μερισμό του αισθητού που εγκαθιδρύει το Ίνσταγκραμ και άλλα ΜΚΔ, και μας αισθητοποιεί ως χρήστες. Με άλλα λόγια, η ανάρτηση ενός περιεχομένου δίχως *σημαντικό* περιεχόμενο μπορεί να γίνει ένας τρόπος επιτέλεσης του ρόλου «χρήστη» που θα παράγει συναισθηματική υπεραξία πέρα και έξω από τις οικονομίες προσοχής των ΜΚΔ. Η συλλογικότητα και η μαζική δράση των χρηστών είναι εδώ σημαντική – αφού έτσι ανατρέπονται οι όροι με τους οποίους δίνεται ο ρόλος του χρήστη από τα ΜΚΔ. Ίσως αν η πλατφόρμα του Ίνσταγκραμ γέμιζε με υλικό που «στερούνταν» περιεχομένου, να μπορούσε να δημιουργηθεί, έστω και φευγαλέα, ένας εναλλακτικός χώρος αντίστοιχος με αυτό που οραματίζεται ο Ρανσιέρ.

Επίλογος

Κατά πόσο η αλληλεπίδρασή μας στις πλατφόρμες των ΜΚΔ μπορεί να έχει μια ουσιαστική πολιτική προέκταση – δηλαδή να συμβάλει στη δημιουργία μιας πιο δίκαιης, δημοκρατικής, συμπεριληπτικής κοινωνίας; Μέσα από τις πλατφόρμες, η δημόσια σφαίρα καθίσταται διεπαφή αισθητικών υποκειμένων, εντατικοποιώντας τις διακρίσεις και τις κατηγοριοποιήσεις που φέρει ο μερισμός του αισθητού. Αυτή η δημόσια σφαίρα – η δημόσια σφαίρα των κοινών των ΜΚΔ –, όπως συντελείται από την αλληλεπίδραση μεταξύ ανθρώπων αλλά και μεταξύ ανθρώπων και αισθητικών αντικειμένων, δημιουργεί νέους προβληματισμούς, καθώς αποκλείει και περιορίζει και ταυτόχρονα αποκρύπτει τους μηχανισμούς αποκλεισμού και περιορισμού. Οι πλατφόρμες φέρνουν αντιμέτωπες ετερόκλητες μορφές αισθητικής έκφρασης και αντιλήψεις του δημόσιου, δημιουργώντας σύγκρουση ανάμεσα σε αυτές – κάτι που κατά τον Ρανσιέρ αποτελεί τον ακρογωνιαίο λίθο της πολιτικής πράξης. Αυτές οι συγκρούσεις δημιουργούν αισθήματα συγκίνησης, τα οποία συμβάλλουν στη δημιουργία συναισθηματικών κοινοτήτων που διαπερνούν τις προκαθορισμένες θέσεις των αλγοριθμικών προτάσεων. Όταν εδραιώνονται σε ένα πρόταγμα για δικαιοσύνη, τέτοιες συναισθηματικές κοινότητες «εκμεταλλεύονται» τη δομή και τα εργαλεία των ΜΚΔ, δημιουργούν εναλλακτικά ιστορικά αφηγήματα, μέσω πρακτικών ψηφιακής μνημειότητας, και τα συνδέουν με το παρόν, διευρύνοντας το φάσμα τους όχι μόνο χωρικά/γεωγραφικά ή θεσιακά, αλλά και χρονικά. Τα ΜΚΔ, ως μέρη μιας ευρύτερης τεχνο-λογικής, επαυξάνουν και πολλαπλασιάζουν την εμπειρία του σοκ, διαρρηγνύουν τη συναίσθηση και προτάσσουν μια ατομοκεντρική αντί-

ληψη του κόσμου. Συγχρόνως, ο διαλεκτικός χαρακτήρας των εικόνων από ευάλωτα σώματα υπερβαίνει τα προβλεπόμενα όρια των ΜΚΔ, δημιουργώντας έτσι τον χώρο για την πολιτική πράξη. Οι πιθανές πολιτικές της πλατφόρμας, έτσι, μας καλούν να αφήσουμε κατά μέρος τη «νοσταλγία» για πιο «σωματικές» ή «ιδεολογικές» πολιτικές και να συνομιλήσουμε με τις οικονομίες όπου κυκλοφορούν οικεία συναισθήματα και κοινές εντυπώσεις, διατηρώντας την πεποίθηση πως αυτός είναι ο ουσιαστικός ρόλος της ακαδημαϊκής πολιτικής και πρακτικής.

Αναφορές

- Adorno, Theodor, and Max Horkheimer. 1997. *Dialectic of Enlightenment*. Translated by Cumming, John. Verso.
- Arendt, Hannah. 1998. *The Human Condition*. The University of Chicago Press.
- Balkema, Annette W., and Henk Slager, eds. 2000. *Screen-Based Art*. Lier En Boog 15. Brill-Rodopi.
- Barlow, John Perry. 1996. 'A Declaration of the Independence of Cyberspace'. Electronic Frontier Foundation. 8 February 1996. eff.org/es/cyberspace-independence.
- Buck-Morss, Susan. 1996. «Αισθητική-Αναισθητική: Μια επανεξέταση του δοκιμίου του Walter Benjamin για το έργο τέχνης». Πλανόδιον 23: 348-384.
- Butler, Judith. 2008. *Ευάλωτη Ζωή*. Εκδόσεις Νήσος.
- Butler, Judith. 2015. *Notes Toward a Performative Theory of Assembly*. Harvard University Press.
- Calder Williams, Evan. 2017. *Shard Cinema*. Watkins Media.
- Castells, Manuel. 2012. *Networks of Outrage and Hope: Social Movements in the Internet Age*. Cambridge, UK: Polity Press.
- Fraser, Nancy. 1990. 'Rethinking the Public Sphere: A Contribution to the Critique of Actually Existing Democracy'. *Social Text*, no. 25/26: 56-80.
- Fridman, Orli. 2022. *Unwanted Memories: Memory Activism and Digital Practices after Conflict*. Amsterdam University Press.
- Haraway, Donna J. 1991. *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*. New York, USA: Routledge.
- Hardt, Michael, and Antonio Negri. 2004. *Multitude: War and Democracy in The Age of Empire*. The Penguin Press.
- Pettman, Dominic. 2016. *Infinite Distraction*. Polity Press.
- Ranciere, Jacques. 1999. *Disagreement: Politics and Philosophy*. Translated by Julie Rose. University of Minnesota Press.
- Ranciere, Jacques. 2004. 'Who Is the Subject of the Rights of Man?' *South Atlantic Quarterly* 102 (2/3): 297-310.
- Ranciere, Jacques. 2013. *The Politics of Aesthetics: The Distribution of the Sensible*. Bloomsbury.
- Russel, Matheson, and Andrew Montin. 2015. 'The Rationality of Political Disagreement: Ranciere's Critique of Habermas'. *Constellations* 22 (4): 543-54. <https://doi.org/10.1111/1467-8675.12174>.
- Siles, Ignacio. 2022. *Living With Algorithms: Agency and User Culture in Costa Rica*. MIT Press.

- Silverman, Kaja. 2000. *World Spectators*. Stanford University Press.
- Sjöholm, Cecilia. 2012. 'Ontologizing the Public Realm-Arendt and the Political'. In *Placing Art in The Public Realm*, 126-53. Huddinge: Södertörns högskola.
- Srnicek, Nick. 2017. *Platform Capitalism*. Polity Press.
- Steyerl, Hito. 2017. *Duty Free Art*. London, New York: Verso.
- Tavani, Elena. 2013. 'Hannah Arendt-Aesthetics and Politics of Appearance'. *Proceedings of the European Society for Aesthetics* 5: 466-75.
- Zuromskis, Catherine. 2022. 'Evidence of Feeling: Race, Police Violence, and the Limits of Documentation'. In *Ubiquity: Photography's Multitudes*, 159-78. Leuven University Press.

Μαθαίνοντας από το YouTube*

Sean Dockray**

Περίληψη

Στο *Μαθαίνοντας από το YouTube*, ο Sean Dockray χρησιμοποιεί ένα επεξηγηματικό βίντεο στο YouTube για να παρουσιάσει το Audio Set, ένα πειραματικό πρόγραμμα που ξεκίνησε από τη «Sound Understanding Team» της Google. Το Audio Set είναι μια συλλογή μεγαλύτερη των δύο εκατομμυρίων μικρών ηχητικών αποσπασμάτων που εξάγονται από ανεξάρτητα βίντεο του YouTube και χρησιμοποιούνται ως δεδομένα για την εκπαίδευση των «συστημάτων βαθιάς μάθησης» της Google, με σκοπό να *επισημάνουν* εκατοντάδες ή χιλιάδες διαφορετικά ηχητικά συμβάντα κατ' αντιστοιχία με ηχογραφήσεις πραγματικού πεδίου, όπως ακριβώς οι ακροατές μπορούν να αναγνωρίσουν και να συσχετίσουν τους ήχους που ακούνε.

Λέξεις κλειδιά: YouTube, μηχανική μάθηση, Τεχνητή Νοημοσύνη, αλγόριθμοι ακρόασης, κοινωνία του ελέγχου

* Δημοσιεύτηκε στο J. Parker και J. Stern (επιμ.). 2019. *Eavesdropping: A Reader*. Μελβούρνη: Liquid Architecture, σσ. 100-113. Μετάφραση Γιάννης Πεδιώτης.

** Senior Lecturer, Department of Fine Art, Monash University, Melbourne, Sean.Dockray@monash.edu

Learning from YouTube

Sean Dockray*

Abstract

In *Learning from YouTube*, Dockray uses the form of an explanatory YouTube video to introduce the reader to Audio Set, an experimental project instigated by Google's 'Sound Understanding Team'. Audio Set is a collection of more than two million short sound clips extracted from YouTube videos that are used as data for training Google's "deep learning systems" to label hundreds or thousands of different sound events in real-world recordings just as human listeners can recognize and relate the sounds they hear.

Keywords: YouTube, machine-learning, Artificial Intelligence, listening algorithms, society of control.

* Senior Lecturer, Department of Fine Art, Monash University, Melbourne, Sean.Dockray@monash.edu.

ΕΚΕΙ που χάζεσα στο YouTube, έπεσα πάνω σε ένα βίντεο που είχε τον τίτλο *Why Audio Analytics?*¹ Ήταν μια διαφήμιση της εταιρείας «Louroe Electronics» για ένα προϊόν που έμοιαζε με ανεστραμμένο ανιχνευτή καπνού, ικανό να αναλύει και να ανιχνεύει ήχους «μέσω προηγμένων αλγορίθμων». Το βίντεο παρουσίαζε διάφορα σενάρια με τα είδη των ήχων που η συσκευή μπορούσε να αναγνωρίσει: σπάσιμο τζαμιού τη νύχτα σε εκθεσιακό χώρο αντιπροσωπείας αυτοκινήτων, πυροβολισμό σε διάδρομο σχολείου, επιθετική συμπεριφορά σε δημόσιο χώρο. Ανεξάρτητα από τις διαφορές στα εν λόγω σενάρια –δεν σχετίζεται άραγε η επιθετική συμπεριφορά με την ερμηνεία και την κατανόηση του πλαισίου, παρά από το αν ακούγεται ή όχι ένας πυροβολισμός;– όλα τους είναι παραδείγματα *μηχανικής ακρόασης* και σηματοδοτούν τόσο μια διαφοροποίηση όσο και μια διεύρυνση της *αναγνώρισης ομιλίας*, του είδους που διαθέτουν τα Siri, Alexa και Google Assistant.

Στη μετατροπή ομιλίας-σε-κείμενο, ένα ηχητικό σήμα που περιέχει ανθρώπινη ομιλία μετατρέπεται σε κειμενική αναπαράσταση των λέξεων που εκφέρονται. Στην πιο γενική «αναγνώριση ήχου συμβάντος», όμως, *όλοι οι ήχοι* αντιστοιχίζονται σε περιγραφικές κατηγορίες. Για να δώσω ένα παράδειγμα για το τι σημαίνει κάτι τέτοιο, η Google έχει δημιουργήσει μια *οντολογία*² που ορίζει έναν εννοιολογικό χώρο 632 πιθανών κατηγοριών ήχου. Δεκατρείς από τις κατηγορίες αυτές αφορούν ήχους «ανθρώπινης φωνής», όπως «αναστεναγμός» ή «κλάμα, βογκητό». Μόνο μια από αυτές τις κατηγορίες αφορά την «ομιλία».

Παρά την ευρύτητα αυτού του φάσματος ήχων, οι πρώτες εμπορικές εφαρμογές της μηχανικής ακρόασης τείνουν να αφορούν τομείς όπως η ασφάλεια και η επιτήρηση. Η «Audio Analytic», που διατηρεί το δικό της ιδιόκτητο σύνολο ηχητικών δεδομένων με το όνομα Alexandria, αναπτύσσει ένα λογισμικό που εφαρμόζεται σε έξυπνες οικιακές συσκευές με σκοπό την ακρόαση συναγερμών ή διαρρήξεων. Η εταιρεία «Shooter Detection Systems» παρέχει τεχνολογία για την έγκαιρη ανίχνευση καταστάσεων ενεργού πυρός (active shooter situations), με το διαφημιστικό υλικό να ισχυρίζεται ότι το εν λόγω Guardian System «απομακρύνει τον “ανθρώπινο παράγοντα”, ώστε να μην αφήνεται τίποτα στην ερμηνεία και να αποφεύγονται καθυστερήσεις που στοιχίζουν ακριβά».³ Σε ανάλυση της τεχνολογίας αναγνώρισης προσώπου μετά την 11^η Σεπτεμβρίου του 2001, η Γουέντι Τσαν (Wendy Hui Kyong Chun) παραθέτει ένα άλλο παράδειγμα χρήσης του ψηφιακού για την αποφυγή του ανθρώπινου παράγοντα. Η τεχνολογία «διορθώνει την οπτική υποκειμενική προκατάληψη, παρακάμπτοντας απάνθρωπα τον ορθολογισμό και την εξαγωγή συμπερασμάτων» (Chun 2006: 263), επιτυγχάνοντας την αναγνώριση τρομοκρατών μέσω συσχέτισης μοτίβων με δεδομέ-

1 'Why Audio Analytics?', YouTube, www.youtube.com/watch?v=fxg6ZfkgpM8, τελευταία πρόσβαση Φεβρουάριος 2024.

2 «Οντολογία» είναι ο όρος που χρησιμοποιούν οι μηχανικοί της Google, αντλώντας από μια πλούσια ιστορία χρήσης του όρου στην πληροφορική, με σκοπό να καθιερώσουν ένα «σταθερό, οργανωμένο λεξιλόγιο» για τη μοντελοποίηση κάποιων πτυχών του κόσμου. «Ontology (Information Science)», Wikipedia, [https://en.wikipedia.org/wiki/Ontology_\(information_science\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Ontology_(information_science)), τελευταία πρόσβαση Φεβρουάριος 2024.

3 «The Guardian Indoor Active Shooter Detection System», *Shooter Detection Systems*, <http://shooterdetection.com/products/guardian/>, τελευταία πρόσβαση Φεβρουάριος 2024.

να από κάμερες. Η Τσαν παραθέτει επίσης και το σχετικό διαφημιστικό υλικό: «Δεν υπάρχει πιθανότητα ανθρώπινου σφάλματος ή “φυλετικού χαρακτηρισμού”, επειδή δεν απαιτείται ένας ανθρώπινος χειριστής για να επικεντρωθεί σε ένα συγκεκριμένο άτομο. Η κάμερα τα κάνει όλα αυτόματα» (ό.π. 262).⁴

Μέρος του επιχειρήματος που παρουσιάζει η «Louroe Electronics» στο βίντεό της είναι ότι με την ανίχνευση της επιθετικής συμπεριφοράς στο περιβάλλον μπορούμε να παρέμβουμε πριν καν ένα έγκλημα συμβεί. Αυτό το επιχείρημα, σε συνδυασμό με τις υποσχέσεις προγνωστικής ικανότητας της Τεχνητής Νοημοσύνης, υποδηλώνει ότι είναι δυνατόν να αλλάξουμε το μέλλον. Πέρα από την απλή αποτροπή ενός συγκεκριμένου συμβάντος, σε ένα τέτοιο προληπτικό σύστημα, το άτομο δεν θα αισθάνεται ποτέ άμεσα περιορισμένο, αλλά θα καθοδηγείται σε πλαίσια όπου η ανεπιθύμητη συμπεριφορά θα είναι ελάχιστα πιθανή (βλ. Rouvroy & Berns 2013). Με την ανίχνευση της επιθετικής συμπεριφοράς και του σπασίματος τζαμιών, η «Louroe Electronics» ξαναφέρνει στο νου τη θεωρία αστυνόμευσης των «σπασμένων παραθύρων», η οποία εξετάζει το πώς να «εντοπίζονται οι γειτονιές στο σημείο καμπής... όπου ένα παράθυρο αναμένεται ανά πάσα στιγμή να σπάσει και πρέπει να επισκευαστεί άμεσα αν δεν θέλουμε να σπάσουν και όλα τα άλλα». Την εποχή που εμφανίστηκε η θεωρία αυτή, το 1982, η αστυνομία δεν είχε «τρόπους συστηματικού εντοπισμού τέτοιων περιοχών»,⁵ περιορισμός που υπερβαίνεται με την αλγοριθμική επιτήρηση. Η «Palantir Technologies» –ιδρυθείσα το 2004 από τον ελευθεριστή (libertarian) Πίτερ Τιλ (Peter Thiel) της Silicon Valley– είναι μια εταιρεία εξόρυξης δεδομένων στον τομέα των μυστικών πληροφοριών και της εθνικής ασφάλειας, που πρόσφατα διαπιστώθηκε ότι χρησιμοποιήθηκε από το αστυνομικό τμήμα της Νέας Ορλεάνης ως πεδίο δοκιμών για την προγνωστική αστυνόμευση. Η λογική της προληπτικής δράσης που εισηγείται η θεωρία των «σπασμένων παραθύρων» –η οποία υποθέτει ότι η αστική αταξία καλλιεργεί την πραγματική, σοβαρή εγκληματικότητα– ενισχύεται από αυτούς τους αλγόριθμους, σκοπός των οποίων δεν είναι άλλος από το να παρέμβουν «πριν ένα περιστατικό γενικευτεί σε βίαιη έκρηξη»⁶, εγείροντας έτσι έναν φόβο και μια ανησυχία που τείνει να στρέφεται σε συγκεκριμένες ομάδες ανθρώπων, όπως «οι ζητιάνοι, οι μεθύστακες, οι τοξικομανείς, οι ατίθασοι έφηβοι, οι πόρνες, οι χασομέρηδες, οι ψυχικά διαταραγμένοι».⁷

Αυτό το αποκρινόμενο περιβάλλον ασφαλείας των συσκευών αισθητηριακής επιτήρησης προεικονίζεται στη φανταστική ηλεκτρονική κάρτα πρόσβασης του Φελίξ Γκουαταρί

4 Αν και δεν κατάφερα να βρω την ίδια πηγή από το *New York Times Magazine* που αναφέρει η Τσαν, εντόπισα την ίδια φράση σε άρθρο του CBS News, «Facial Recognition Technology May Screen for Terrorists», www.cbsnews.com/news/facial-recognition-technology-may-screen-for-terrorists/, τελευταία πρόσβαση Φεβρουάριος 2024.

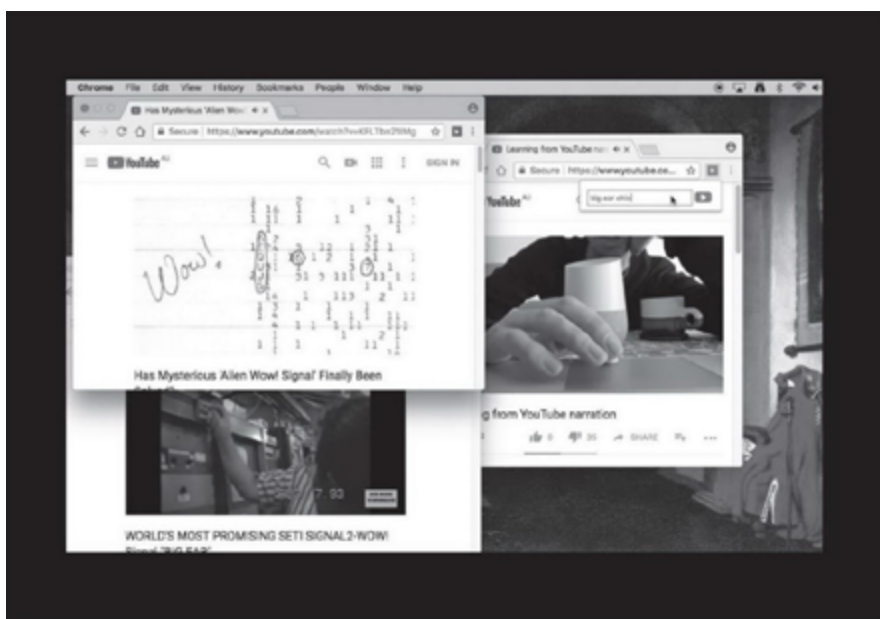
5 Βλ. *The Atlantic*, www.theatlantic.com/magazine/archive/1982/03/broken-windows/304465/, τελευταία πρόσβαση Φεβρουάριος 2024.

6 Βλ. «Why Audio Analytics?», YouTube, www.youtube.com/watch?v=fxg6ZfkgpM8, τελευταία πρόσβαση Φεβρουάριος 2024.

7 Βλ. *The Atlantic*, www.theatlantic.com/magazine/archive/1982/03/broken-windows/304465/, τελευταία πρόσβαση Φεβρουάριος 2024.

(Felix Guattari), την οποία περιγράφει ο Ζιλ Ντελέζ (Gilles Deleuze) στο περίφημο *Υστερόγραφο για τις κοινωνίες του ελέγχου*. Ο μηχανισμός ελέγχου –η κάρτα– θα μπορεί να παρακολουθεί τη θέση του/της κατόχου της, εντοπίζοντας το άτομο στον χώρο και τον χρόνο, επιτρέποντας ή απαγορεύοντας την πρόσβασή του κάπου σύμφωνα με ένα σύνολο κανόνων, οι οποίοι και αυτοί δυναμικά αλλάζουν σε πραγματικό χρόνο. Ο Γουίλιαμ Μπάροουζ (William Burroughs), στον οποίο ο Ντελέζ (1998: 17) πιστώνει ότι «κατονόμασε το τέρας» του ελέγχου (Deleuze 1995: 179), παρατήρησε πως μια αίσθηση ελεύθερης βούλησης ήταν *απαραίτητη* προκειμένου να είναι ο έλεγχος αποτελεσματικός. Όταν «οι εργαζόμενοι έχουν γίνει σαν συσκευές κασετόφωνου» (Burroughs 1978: 38), τότε απλώς *χρησιμοποιούνται*, δεν ελέγχονται. Για τον Μπάροουζ, ο έλεγχος απαιτεί κάποιου είδους ατέλεια, ή ένα κενό μεταξύ του επιτηρητή και του επιτηρούμενου, κάτι που δεν συνιστά άμεση εκτέλεση των επιθυμιών του επιτηρητή, αλλά *περίπου*.

Όταν ο Βιλέμ Φλούσερ (Vilém Flusser) κάνει λόγο για έλεγχο, ωστόσο, δεν εννοεί έναν τρόπο λειτουργίας της εξουσίας, αλλά κάτι που έχει *χαθεί*, δηλαδή την ελευθερία: «Η κρίση της εξουσίας δεν έχει οδηγήσει σε χειραφέτηση της κοινωνίας, αλλά, καθώς επιτρέπει μια φαινομενική ελευθερία επιλογής, έχει οδηγήσει σε έναν ολοκληρωτισμό της κυβερνητικής που είναι μηχανικά προγραμματισμένος» (Flusser 2013: 86). Στη μεταβιομηχανική κοινωνία του Φλούσερ, οι άνθρωποι δεν εργάζονται, αλλά απασχολούνται. Η εργασία αφήνεται στις αυτόματες μηχανές που μετασχηματίζουν τον υλικό κόσμο σε αντικείμενα μαζικής παραγωγής. Το να είσαι απασχολούμενος σημαίνει να είσαι ένας *υπάλληλος* και *προγραμματιστής* που εμπλέκεται στην επεξεργασία συμβόλων, όπως ένας υπάλληλος γραφείου που στέλνει υπομνήματα και συμπληρώνει λογιστικά φύλλα. Σε επιφανειακό επίπεδο, οι προγραμματιστές είναι αυτοί που γράφουν τα προγράμματα και οι υπάλληλοι αυτοί που τα χρη-



Εικόνα 1: Sean Dockray *Learning from YouTube*, performance, 2018

σιμοποιούν. Αλλά αν κοιτάξουμε βαθύτερα, τα δύο αυτά συγχωνεύονται. Οι προγραμματιστές υπολογιστών προγραμματίζουν πατώντας κουμπιά για να χειριστούν σύμβολα. Κάθε επιλογή που γίνεται με κάθε πληκτρολόγηση, όμως, είναι μια επιλογή που γίνεται μέσα σε ένα άλλο πρόγραμμα, ένα *μεταπρόγραμμα*. «Και αυτή η παλινδρομική κίνηση από μέτα- σε μέτα-, από τον έναν προγραμματιστή στον άλλον και πάει λέγοντας, αποδεικνύεται ότι είναι άπειρη» (1999: 93). Σε κάθε επίπεδο, οι προγραμματιστές είναι συγχρόνως υπάλληλοι, και αντιστρόφως. Αυτό το παράδοξο βρίσκει την επιτομή του στις πλατφόρμες των κοινωνικών μέσων, οι οποίες είναι σκηνές μαζικής εξατομικευμένης αυτοέκφρασης και, την ίδια στιγμή, εξαιρετικά σεναριογραφημένα εθιστικά πλαίσια που επιβάλλουν τη συμμετοχή.

Οι πλατφόρμες των κοινωνικών μέσων λειτουργούν τόσο ως χώροι ελέγχου όσο και ως μηχανές συγκέντρωσης δεδομένων που δύναται να χρησιμοποιηθούν για μελλοντικές μορφές ελέγχου. Το 2017, μέλη της ομάδας Sound and Video Understanding⁸ της «Google» ανακοίνωσαν το *Audio Set*, ένα σύνολο δεδομένων από δύο εκατομμύρια βίντεο του YouTube, που φιλοδοξούσε να «ενθαρρύνει ουσιαστικά» (Gemmeke κ.ά. 2017: 776) την ανάπτυξη των αλγορίθμων μηχανικής ακρόασης. Η εν λόγω ανακοίνωση δεν συνοδεύτηκε από πολλές τυμπανοκρουσίες, διότι, αντί για τα μέσα ενημέρωσης, δημοσιεύθηκε στο ερευνητικό ιστολόγιο της «Google» και σε ένα ακαδημαϊκό άρθρο. Ήταν –και εξακολουθεί να είναι, τη στιγμή που γράφεται το κείμενο– μια εσωτερική εξέλιξη, που ενδιαφέρει κυρίως τους προγραμματιστές και τους λάτρεις της μηχανικής μάθησης. Και το σημαντικότερο είναι ότι *προηγείται* χρονικά οποιασδήποτε συγκεκριμένης εφαρμογής τεχνητής νοημοσύνης ή μηχανικής μάθησης στη βάση αυτού του συνόλου δεδομένων, είτε πρόκειται για την αυτοματοποίηση της οικίας, την παρακολούθηση του χώρου εργασίας, είτε για την αυτοματοποιημένη αστυνόμευση. Γεγονός που κάνει το *Audio Set* να φαντάζει προ-πολιτικό, απαλλαγμένο από την ανισότητα και την προκατάληψη, που φαίνεται να προκύπτουν μόνο σε περίπτωση που διαπιστωθεί ότι ένα αυτοματοποιημένο σύστημα έχει, για παράδειγμα, στοχοποιήσει κάποιον μαύρο.

Τα βίντεο στο *Audio Set* έχουν επιλεγεί τυχαία, οπότε είναι απίθανο να γνωρίζουν οι χρήστες που τα ανέβασαν ότι το περιεχόμενό τους χρησιμοποιείται με τέτοιο τρόπο. Είναι, ωστόσο, εξίσου απίθανο να τους ενδιαφέρει. Ποιος/α μπορεί να γνωρίζει με πόσους τρόπους έχει αναλυθεί ένα βίντεο προκειμένου να χρησιμοποιηθεί για προτάσεις και διαφημίσεις; Στο YouTube, τα βίντεο ζουν διπλή ζωή, αποτελούν ταυτόχρονα ψυχαγωγία για το ανθρώπινο κοινό και δεδομένα για το αλγοριθμικό κοινό, ενώ η συνεχής εφεύρεση νέων αλγορίθμων που είναι ικανοί να τα παρακολουθούν με νέους τρόπους καθιστά τα παλιά βίντεο πάλι καινούργια. Είναι γεγονός, άλλωστε, ότι για την ύπαρξη κοιτασμάτων ουρανού στα βουνά γνωρίζαμε αιώνες προτού αρχίσουμε να τα εξορύσσουμε για την παραγωγή ραδίου. Τα δεδομένα θα συγκεντρώνονται σε φάρμες διακομιστών για χρόνια προτού αξιοποιηθούν με κερδοφόρο τρόπο.

Η μάζα των βίντεο από το YouTube στο *Audio Set* μπορεί να συγκριθεί με το κροπαρισμένο εξώφυλλο του μοντέλου του *Playboy*, Λένα Σόντερμπεργκ (Lena Söderberg), το οποίο χρησιμοποιήθηκε ως δοκιμαστική εικόνα για την έρευνα της ψηφιακής συμπίεσης εικό-

8 Μέρος της Google Machine-Perception Team.



Εικόνα 2: Κέντρο δεδομένων της Microsoft στο Δουβλίνο. Εικόνα: Google Maps

νων και έκτοτε έχει καθιερωθεί ως βιομηχανικό πρότυπο για τη δοκιμή αλγορίθμων απεικόνισης από τη φόρμα του JPEG έως τα εφέ του Photoshop. Στην εποχή της μηχανικής μάθησης, η δοκιμαστική εικόνα αποτελείται από τεράστια σύνολα δεδομένων. Προς το τέλος του 2016, η «Google» ανακοίνωσε το YouTube-8M, ένα σύνολο δεδομένων οκτώ εκατομμυρίων κατηγοριοποιημένων βίντεο από το YouTube (του οποίου το εν λόγω *Audio Set* αποτελεί υποσύνολο), με σκοπό να επιταχυνθεί η πρόοδος στη μηχανική μάθηση και τη μηχανική αντίληψη.⁹ Όχι πολύ αργότερα, ο Διευθύνων Σύμβουλος της «Google», Σούνταρ Πιτσάι (Sundar Pichai), άλλαξε την εταιρική στρατηγική θέτοντας την «Τεχνητή Νοημοσύνη πρώτα». Ξαφνικά, η απόφαση της «Google» να αποκτήσει το YouTube το 2006 φάνηκε να αφορά λιγότερο το ανθρώπινο κοινό και περισσότερο το αλγοριθμικό. Ήταν εκείνη τη στιγμή που οι δημιουργοί των βίντεο αυτοματοποιήθηκαν αναδρομικά, έγιναν συμμετοχοί σε έναν πληθοπορισμό (crowdsourcing) χωρίς καν να το αντιληφθούν, μετατράπηκαν σε μνήμες ενός αλ-

9 Βλ. «Announcing YouTube-8M: A Large and Diverse Labeled Video Dataset for Video Understanding Research», *Google Research Blog*, <https://research.googleblog.com/2016/09/announcing-youtube-8m-large-and-diverse.html>, τελευταία πρόσβαση Φεβρουάριος 2024.

γορίθμου με άγνωστη πολιτική. Με τις εταιρικές της μηχανοραφίες η «Google» ανασχεδιάζει το παρελθόν, και με τις προβλεπτικές ικανότητες της Τεχνητής Νοημοσύνης, το μέλλον.

Το γεγονός ότι τα διάφορα είδη αυτοματοποίησης βασίζονται σε τέτοιο βαθμό στη συλλογή δεδομένων και την εκπαίδευση νευρωνικών δικτύων προεικονίζει τον τρόπο με τον οποίο η Τεχνητή Νοημοσύνη θα αυτοματοποιεί ορισμένες εργασίες, συμπεριλαμβανομένης της αστυνομικής επιτήρησης. Η θεωρία των «σπασμένων παραθύρων» εισάχθηκε σε μια περίοδο περικοπών στις αστυνομικές δυνάμεις των ΗΠΑ και θα πρέπει, εν μέρει, να γίνει αντιληπτή ως στρατηγική για την αναδιοργάνωση της αστυνόμευσης όταν οι πόροι δεν θα επιτρέπουν τις πεζές περιπολίες. Οι κάμερες της δικτυωμένης παρακολούθησης επιτρέπουν σε λίγα άτομα να επιβλέπουν πολλές διαφορετικές τοποθεσίες από απόσταση. Αλλά η ανθρώπινη εργασία θα μπορούσε να μειωθεί ακόμα περισσότερο: κάθε εικόνα υπακούει στους περιορισμούς του ζουμ, της εστίασης και του προσανατολισμού μιας συγκεκριμένης κάμερας, και κάθε εικόνα εξαρτάται από έναν χειριστή για να δει τι θα εμφανίζει, ενώ ένα πανκατευθυντικό μικρόφωνο καλύπτει ένα πολύ μεγαλύτερο εύρος, συμπεριλαμβανομένων των χώρων εκτός του πλαισίου της εικόνας. Επιπλέον, είναι περιττό, ακόμα και αδύνατο, για έναν ανθρώπινο χειριστή να ακούει το σύνολο του ήχου, οπότε ο ήχος παρακολουθείται από αλγόριθμο. Όχι μόνο αυτό προάγει τη μετατροπή του σώματος του αστυνομικού σε ηλεκτρονικό σύστημα και κώδικα –με τον ίδιο τρόπο που ο τροχονόμος του 19^{ου} αιώνα έχει εξαφανιστεί μέσα στα συστήματα ελέγχου της κυκλοφορίας του 21^{ου} αιώνα (βλ. Dockray, Rowell, & Whitton 2005)–, αλλά δίνει τη δυνατότητα για μια αστυνόμευση ακριβείας, που αποτρέπει τις ενεργοβόρες ποινικές έρευνες και νομικές διαβουλεύσεις, εφόσον προλαμβάνει τις εγκληματικές πράξεις.

Η τάση για αυτοματοποίηση και έλεγχο δεν περιορίζεται αποκλειστικά στην αστυνόμευση, ακόμα κι αν τα αποτελέσματα είναι πιο συχνά ορατά εκεί. Η «Google» πρόσφατα δοκίμασε ένα νευρωνικό δίκτυο για να προβλέψει πότε θα πεθάνει ένας νοσηλευόμενος ασθενής, υποτίθεται με ποσοστό ακριβείας 95%. Θα ταξινομούν οι εταιρείες δεδομένων τους αρρώστους και ασθενείς πριν τους δει το ιατρικό προσωπικό; Ίσως να μην υπάρχουν πια γιατροί και νοσοκόμες παρά μόνο τεχνικοί. Η «Microsoft» πιστεύει ότι οι ενδείξεις από τις αναζητήσεις στο διαδίκτυο μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την πρόβλεψη του καρκίνου, και η «Target» διαπιστώνει εγκυμοσύνες από το ιστορικό αγορών. Είναι άλλο πράγμα να γίνονται τέτοιες προβλέψεις ως εάν ο στόχος τους είναι «να βγουν σωστές», και άλλο να χρησιμοποιούνται για την ανακατασκευή ολόκληρων εξατομικευμένων κόσμων, όπως συμβαίνει με τους αλγόριθμους προτάσεων του YouTube ή τις στοχευμένες διαφημίσεις του Facebook. Οι τοίχοι που στενεύουν γύρω μας δεν έχουν τη μορφή κελιού φυλακής, αλλά διαμορφώνονται στο σχήμα του σώματός μας. Αν μας έχουν κατασχέσει το μέλλον, είναι προς την τροχιά που ούτως ή άλλως θα είχαμε πάρει. Ο Φλούσερ (1999: 48) έγραψε ότι «το ανθρώπινο ον μπορεί να θέλει μόνο ό,τι το ρομπότ μπορεί να κάνει», περιγράφοντας έτσι ένα μέλλον στο οποίο οι μηχανές δεν γίνονται ακριβώς πιο αισθανόμενες, αλλά όπου αυτή η αισθητικότητα (sentience) γίνεται πιο μηχανική. Φυσικά, μια τέτοια διαδικασία δεν ολοκληρώνεται ποτέ. Δεν φτάνει στο πέρας της με την παραγωγή ενός νευρωνικού δικτύου και κάποιων προβλέψεων. Απεναντίας, επιτρέπει την περαιτέρω εξαγωγή δεδομένων και, προφανώς, την περαιτέρω εκπαίδευση της Τεχνητής Νοημοσύνης, προάγοντας περαιτέρω την παλινδρομική κίνηση από μέτα- σε μέτα- σε μέτα-.

Αναφορές

- Burroughs, S. William. 1978. «The Limits of Control». Στο *Semiotext(e): Schizo-Culture*, 3:2. 38-43.
- Chun, Wendy. 2006. *Control and Freedom: Power and Paranoia in the Age of Fiber Optics*. Μασαχουσέτη: MIT Press.
- Deleuze, Gilles. 1995. «Postscript on control societies». Στο *Negotiations, 1972-1990*, 177-182. Νέα Υόρκη: Columbia University Press.
- Deleuze, Gilles. 1998. «Having an idea in cinema». Στο *Deleuze & Guattari: New Mappings in Politics, Philosophy, and Culture*, 14-22. Μινεάπολη: University of Minnesota Press.
- Dockray, Sean, Steve Rowell, και Fiona Whitton. 2018. «Blocking all lanes». *Cabinet 17: Laughter*. <http://cabinetmagazine.org/issues/17/blocking.php>, τελευταία πρόσβαση Φεβρουάριος 2024.
- Flusser, Vilém. 1999. *The Shape of Things: A Philosophy of Design*. Λονδίνο: Reaktion.
- Flusser, Vilém. 2013. *Post-History*. Μινεάπολη: Univocal Publishing.
- Gemmeke F. Jort κ.α. 2017. «Audio set: An ontology and human-labeled dataset for audio events» *IEEE International Conference on Acoustics, Speech and Signal Processing (ICASSP)*, 776-780.
- Rouvroy, Antoinette, και Thomas Berns. 2013. «Gouvernementalité algorithmique et perspectives d'émancipation: Le disparate comme condition d'individuation par la relation?», *Réseaux* 177: 163-196.

Τα Διαδικτυακά Παιχνίδια Μεγάλου Πλήθους Παικτών και η επίδρασή τους στην ιστορική κουλτούρα των φοιτητών/τριών

Ηλίας Στουραΐτης*

Περίληψη

Τα Διαδικτυακά Παιχνίδια Μεγάλου Πλήθους Παικτών έχουν συμβάλει στην ανάπτυξη ενός επιδραστικού τρόπου επαφής των νεαρών ατόμων με το ιστορικό παρελθόν. Το άρθρο παρουσιάζει μια έρευνα σε δύο παιχνίδια Μεγάλου Πλήθους Παικτών με ιστορικό περιεχόμενο σε τεταρτοετείς φοιτητές/τριες του τμήματος Ιστορίας του Ιονίου Πανεπιστημίου. Βασικός σκοπός είναι να προσδιοριστεί η επίδραση που είχαν αυτά τα παιχνίδια στην ιστορική κουλτούρα των φοιτητών/τριών· πώς, δηλαδή, οι φοιτητές/τριες Ιστορίας αντιλαμβάνονται το ιστορικό παρελθόν και συνδιαλέγονται με αυτό σε περιβάλλοντα Διαδικτυακών Παιχνιδιών Μεγάλου Πλήθους Παικτών. Μελετήθηκε το λογισμικό των παιχνιδιών και έπειτα η εμπειρία που αποκόμισαν οι φοιτητές/τριες από τη συμμετοχή τους σε αυτά μέσω ερωτηματολογίων που δόθηκαν πριν και μετά τη διαδικασία του «παίξιν» και μέσω στοχευμένων συνεντεύξεων. Τα αποτελέσματα της έρευνας αναδεικνύουν την επιρροή που ασκούν τα παιχνίδια στα νεαρά άτομα, ακόμα και σε εκείνες τις περιπτώσεις που δεν είχαν προηγούμενη επαφή με αυτά.

Λέξεις κλειδιά: Διαδικτυακά Παιχνίδια Μεγάλου Πλήθους Παικτών, ιστορική κουλτούρα, μελέτη λογισμικού, εμπειρία, έρευνα εκπαιδευτικού σχεδιασμού

* Δρ. Ιστορίας, Ιόνιο Πανεπιστήμιο, stouraitis@gmail.com.

Online Massively Multiplayer Games and their impact on students' historical culture

Elias Stouraitis

Abstract

Online Massively Multiplayer Games have developed an impactful way of contacting young people with the historical past. The article presents an investigation of two OMM games with historical content on fourth-year students of the History department of the Ionian University. The main purpose is to determine the impact they had on students' historical culture, how History students perceive the historical past and interact with it in Massively Multiplayer Online Game environments. The game software and then the students' experience of participating in the games were studied through pre- and post-game questionnaires and focused interviews. The results of the research highlight the influence that games have on young people, even in those cases where they have had no previous contact with them.

Keywords: Massively Multiplayer Online Games, historical culture, software study, experience, design research

Η οντολογική υπόσταση της ιστορικής κουλτούρας στο ψηφιακό περικείμενο

Η ψηφιακή ιστορική κουλτούρα απέχει αρκετά από τη συμβατική και ο βασικός λόγος αυτής της απόστασης είναι η κλίμακα που χωρίζει τους δύο κόσμους. Αν μέχρι πρότινος η συγκρότηση της ιστορικής κουλτούρας γινόταν σε σχετικά κλειστές ομάδες ή τοπικές κοινωνίες, οι οποίες διαμόρφωναν μια κουλτούρα σε βάθος χρόνου, η χωρική διεύρυνση έδωσε τη δυνατότητα να έρθουν σε επαφή διαφορετικών ειδών αντιλήψεις για το παρελθόν. Βέβαια, η παράδοση αποτελεί βασικό παράγοντα που διαφυλάσσει τις συμβατικές τοποθετήσεις και συγκρατεί τις συλλογικές μνήμες. Όμως, περιθωριοποιημένες ομάδες και άνθρωποι που ένιωθαν ότι δεν μπορούσαν να εκφραστούν μπορούν πλέον αβίαστα να τοποθετηθούν και να συγκροτήσουν έναν πυρήνα συνδιαλλαγής με διαφορετικούς ανθρώπους. Η αναφορά στο παρελθόν γίνεται αναπόσπαστο κομμάτι της καθημερινότητας όχι μόνο στον χώρο της τηλεόρασης και του ραδιοφώνου, αλλά και στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης (social media)· για παράδειγμα μέσω της δημιουργίας συμβολικής ετικέτας (hashtag) στο twitter, ενός ιστολογίου (blog) ή μέσω ομάδων σε ευρέως διαδεδομένα κοινωνικά μέσα. Ο Ρούζεν (Rüsen 2017: 198) υποστηρίζει ότι τα «νέα μέσα» συντελούν σε μια αναθεώρηση του όρου της ιστορικής κουλτούρας, αφού το ιστορικό παρελθόν αρθρώνεται υπό νέες μορφές γνώσης και αισθητικής προσέγγισης. Σχετίζεται με την οπτικοποίηση του περιεχομένου, όπως και με τη διάδοση μεγάλου όγκου πληροφοριών χωρίς χρονικό προσανατολισμό, μετασχηματίζοντας έτσι την ιστορική κατανόηση.

Χρειάζεται, λοιπόν, να εγκύψουμε στις νέες συνθήκες που διαμορφώνουν τα ψηφιακά μέσα των μεταμοντέρνων κοινωνιών, επαναπροσδιορίζοντας το γραμμικό-αφηγηματικό πολιτιστικό πλαίσιο που οι κοινωνίες βιώνουν. Ο ιστορικός Κλαούντιο Φόγκου Claudio Fogu (2009: 103) υπογραμμίζει τον αντίκτυπο της ψηφιακής τεχνολογίας σε όλες τις πτυχές της ιστοριογραφικής λειτουργίας και προτείνει να καταλάβουμε πρώτα πώς η Ιστορία γίνεται αντιληπτή στην ψηφιακή εποχή. Αν η προηγούμενη αναφορά επαληθεύεται, οι προκλήσεις των διαποτισμένων από τα ψηφιακά μέσα κοινωνιών πρέπει να ορίζουν μια πραγματική καμπή για τον τρόπο με τον οποίο διαμορφώνεται ο ιστορικός εγγραμματοςμός. Υπογραμμίζει, επίσης, τον ρόλο των νέων μέσων και των παιχνιδιών, θεωρώντας ότι η έννοια του χρόνου αναπροσδιορίζεται ανάλογα με τις μορφές της τεχνολογίας με τις οποίες οι χρήστες έρχονται σε επαφή. Αυτό αλλάζει τον τρόπο με τον οποίο προσανατολιζόμαστε στον χρόνο. Η αμεσότητα των νέων μέσων και η μη γραμμική παρουσίαση των ιστορικών γεγονότων επαναπροσδιορίζουν τον προσανατολισμό των ανθρώπων και την αίσθησή τους για τον χρόνο. Η έννοια του δυναμικού και του πιθανού επικαλύπτει κάθε παραδοσιακή γραμμική αναφορά της Ιστορίας και, κατ' επέκταση, την αντίληψή τους για αυτή.

Ο Μάρκο Ντομαντόφσκι (Marco Demantowsky, 2015) υποστηρίζει ότι η κουλτούρα της μνήμης και η ιστορική κουλτούρα σε καμία περίπτωση δεν ταυτίζονται στον ψηφιακό χώρο, αλλά αλληλοσυμπληρώνονται. Τονίζει ότι χρειάζεται μια δυναμική κατανόηση της σύγχρονης ιστορίας και των νέων μέσων που την περιβάλλουν, ώστε να διερευνήσουμε τις νέες μορφές ιστορικής αναπαράστασης. Ο Πέτερ Σείσας (Peter Seixas 2017: 68-69) εμμένει σε αυτή την ιδέα, λαμβάνοντας υπόψη ότι οι διαφορετικοί πολιτισμοί έχουν διαφορετικά είδη

χρονικού προσανατολισμού και διαφορετικούς τρόπους αντιμετώπισης της σχέσης τους με το παρελθόν, το παρόν και το μέλλον τους. Η μετανάστευση, η τεχνολογία, η κατάρρευση της έννοιας της προόδου και η παρακμή του έθνους-κράτους υπό το πρίσμα της ευρωπαϊκής υπερεθνικότητας και της παγκοσμιοποίησης είναι μερικές από τις πτυχές που εγείρουν νέες προκλήσεις. Ο Κανστενάιερ (Kansteiner, 2007) περνά από τις διαπιστώσεις σε συγκεκριμένες υποθέσεις για τη μελλοντική αντίληψη περί Ιστορίας, αναφέροντας ότι ο σχηματισμός της συλλογικής μνήμης θα πραγματοποιείται σε διαδραστικά περιβάλλοντα, όπου τα άτομα δεν θα στηρίζονται σε θεσμικά όργανα για να αναπτύξουν ιστορική συνείδηση. Οι εικονικές εμπειρίες των χρηστών θα συγκροτούν τις νέες μνήμες που θα αποκτούν τα υποκείμενα των κοινωνιών και θα διαφοροποιούνται ανάλογα με τα νέα μέσα που θα αξιοποιούν. Θα μπορούν να χτίζουν νέα «ατομικά» μνημεία ή μουσεία σε εικονικούς κόσμους και να αποκτούν διαφορετικές εμπειρίες. Μια ιστορική κουλτούρα θα επανεγγράφεται και θα επανεφευρίσκεται ανά πάσα στιγμή στις φορητές συσκευές του κοινωνικού ιστού.

Οι ψηφιακές μνήμες είναι ανοιχτές σε συνεχή ανατροφοδότηση, αναμεσοποίηση, ανασηματισμό, ανακύκλωση και ανάμειξη, με αποτέλεσμα να συρρικνώνονται τα σύνορα ανάμεσα σε ιδιωτικό και δημόσιο. Όλα αυτά επιδρούν και στην κατανόηση της πολιτισμικής κληρονομιάς. Στην πραγματικότητα πρόκειται για μια νέα κληρονομιά που αναδύεται από τα ψηφιακά παραγόμενα αρχεία μέσω της αμοιβαίας και επαναλαμβανόμενης αλληλεπίδρασης με χειροπιαστά δείγματα και βιωμένα ίχνη του κοινού παρελθόντος (Giaccardi 2012: 1-2). Η Άλιζον Λάντζμπεργκ (Alison Landsberg, 2004) αναφέρεται σε μια διευρυμένη μορφή μετα-μνήμης που δημιουργείται από τις τεχνολογίες μαζικής κουλτούρας και τον κινηματογράφο. Οι τεχνολογίες δομούν «φανταστικές κοινότητες» που δεν δεσμεύονται από γεωγραφικούς και συννοριακούς περιορισμούς. Οι τεχνολογίες της μνήμης αναδύονται από τη διεπαφή ατομικής και συλλογικής εμπειρίας, αλλά δεν μπορούν πια να θεωρηθούν ατομικές ή συλλογικές, με αποτέλεσμα να αναμειγνύονται και να δημιουργούν ένα νέο κράμα μνήμης. Αυτός είναι ο λόγος που η Λάντζμπεργκ (Landsberg) χρησιμοποιεί τον όρο προσθετική μνήμη (Landsberg 2004: 18) και εξηγεί ότι αναφέρεται: α) στην παραγωγή διαμεσολαβημένης αναπαράστασης από τις τεχνολογίες, β) σε αισθητηριακές αναμνήσεις που προέρχονται από την εμπειρία που αποκτούν οι χρήστες από τις διαμεσολαβημένες αναπαραστάσεις, γ) στην εναλλαξιμότητα που εμφανίζει η εμπορευματοποιημένη μορφή της και δ) στην ενσυναισθητική χρησιμότητά της, που υπερβαίνει κοινωνικές τάξεις, φύλα και λαούς (Landsberg 2004: 19-21). Οι άνθρωποι, λοιπόν, έρχονται σε επαφή με ένα παρελθόν που δεν έζησαν και αναπροσδιορίζουν τη σχέση τους με το ιστορικό παρελθόν μέσω της διεπαφής. Η πολιτική του παρόντος από τις τεχνολογίες δια-μορφώνει και τη σχέση μας με το ιστορικό παρελθόν και τις μορφές ενθύμησης.

Η επανεξέταση της «ιστορικής απόστασης» ανάμεσα στο παρόν και το παρελθόν μέσω των ιστορικών αναπαραστάσεων αποτελεί βασική προϋπόθεση για να καταλάβουμε τη δράση που αναπτύσσει ο χρήστης με το εκάστοτε τεχνολογικό προϊόν. Με αφετηρία αυτή την παρατήρηση, ο Μαρκ Φίλιπς (Mark Philips) επισημαίνει ότι κάθε αναπαράσταση της ιστορίας ενσωματώνει στοιχεία δημιουργίας, συναισθήματος, πράξης και κατανόησης, λαμβάνοντας υπόψη τη διαμεσολάβηση και την απόσταση από την ιστορική εποχή (Philips 2011).

Ως εκ τούτου, η ιστορική απόσταση γίνεται κατανοητή ως μια πολυπλοκότητα, μέσω της οποίας η ιστορική εμπειρία μπορεί να είναι κατανοητή. Είναι απαραίτητο να γνωρίζουμε το μέσο επαφής με το παρελθόν, τις συναισθηματικές εμπειρίες που υπόσχεται αυτό το μέσο (medium) στους χρήστες του, τις πολιτικές, θρησκευτικές ή ηθικές συνέπειες και, τέλος, τις εννοιολογικές υποθέσεις που δύνανται να κατασκευάσουν οι χρήστες. Η έννοια της «ιστορικής απόστασης» θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί ως μια ποικιλία στρατηγικών προκειμένου να επιτευχθούν αποτελέσματα εγγύτητας και διαχωρισμού σε σχέση με τη διαμεσολαβούμενη ιστορία (Hollander, Paul, Peters 2011). Κοντολογίς, η ψηφιακή ιστορική κουλτούρα και η σχέση που εμφανίζουν οι άνθρωποι με το παρελθόν διαρθρώνεται από τα τεχνολογικά μέσα που τους παρέχονται και τις αντιλήψεις που διαμορφώνουν οι χρήστες μέσω αυτών.

Ο Μήτσος Μπιλάλης (2015) αναφέρεται σε μία ιδιαίζουσα αντιμνημονική συνθήκη στον ψηφιακό κόσμο, διότι τα μέλη των ψηφιακών κοινοτήτων μοιράζονται κοινές αντιλήψεις για το ιστορικό παρελθόν όχι μέσω μιας βιωμένης εμπειρίας, αλλά από την αμεσότητα του δικτύου, με το αίσθημα της «σωστής» τοποθέτησης και του φορέα της ιστορικής αλήθειας. Η συγκρότηση της ιστορικής κουλτούρας του ψηφιακού χώρου δεν περιλαμβάνει μόνο τα θραύσματα που επιλέγουν οι χρήστες του μέσω αποκοπής και επικόλλησης κειμένων ως θεματοφύλακες της ιστορικής πληροφορίας και της οικογενειακής-τοπικής μνήμης, αλλά και από τους μηχανισμούς προώθησης περιεχομένου μέσω της αυτοματοποίησης. Ο Φρίντριχ Κίτλερ (Friedrich Kittler 1997) έγραψε πως ο κώδικας δεν είναι απλά και μόνο μια συντακτική και σημασιολογική γλώσσα, αλλά και μια γλώσσα μηχανών, που κατά τη διάρκεια εκτέλεσής του κινείται και επιφέρει φυσικές αλλαγές με κυριολεκτική σημασία. Η επιρροή της μηχανής και του κώδικα στη συγκρότηση της ψηφιακής ιστορικής κουλτούρας είναι εμφανής στις δράσεις των χρηστών κατά τη διάρκεια αξιοποίησης των ιστορικών θραυσμάτων του διαδικτύου. Ο Στέφαν Τανάκα (Stefan Tanaka 2015) επισημαίνει τη γρήγορη διάδοση αυτής της ιστορικής πληροφορίας στον ψηφιακό κόσμο δίχως αξιολογική κρίση, αφού τα συναισθήματα και η επιθυμία της εκάστοτε στιγμής υπερτερούν έναντι της κατανόησης της υφιστάμενης κατάστασης και της διερεύνησής της. Πρόκειται για μια εμπειρία που στηρίζεται στην αμεσότητα και την αναπαραγωγή.

Ο Χάρτογκ (Hartog 2014) γενικότερα υποστηρίζει ότι η ψηφιακή εποχή δημιουργεί μια αλλαγή στην εμπειρία και την προσδοκία των κοινωνιών. Ο Ρούνια (Runia 2014) ειδικότερα επισημαίνει ότι τα ψηφιακά μέσα θα μετασχηματίσουν τον τρόπο που αντιλαμβανόμαστε την Ιστορία, αλλά ακόμα και τον τρόπο που συγκροτείται η ανθρώπινη σκέψη. Αυτή την αλλαγή φαίνεται ότι ενστερνίζονται και οι ερευνητές των νέων μέσων Λέβ Μάνοβιτς (Lev Manovich 2001) και Χιρόκι Αζούμα (Hiroyuki Azuma 2009), από τη στιγμή που οι γραμμικές αφηγήσεις εξαφανίζονται και στη θέση τους αναπτύσσονται πιθανές αλγοριθμικές σχέσεις. Ο Μπιλάλης (ό.π.) αξιοποιεί τη θεωρία του Τζένκινς (Jenkins) για να μιλήσει για τις νέες μνημονικές πρακτικές που συγκροτούνται στον ψηφιακό κόσμο και την χαρακτηρίζει ως έναν «ιομορφικό διαμοιρασμό» που σχετίζεται με την αμεσότητα, την αποσπασματικότητα και την εμπρόθετη μηχανική λειτουργία. Η ιστορική κουλτούρα εξαρτάται πλέον από τη μηχανική παρουσίαση της πληροφορίας, αλλά και από τη νέα τοπικότητα του ψηφιακού κόσμου.

Η ψηφιακή ιστορική κουλτούρα περιέχει στοιχεία του φυσικού κόσμου μέσω των αντι-

δράσεων των χρηστών. Θυμίζει τους τρόπους διαχείρισης μιας κατάστασης που επιδιώκουν να διευθετήσουν, ώστε να τη διατηρήσουν δεδομένη. Αν και μοιάζει να είναι κοινή με τη φυσική ζωή, οι μεταξύ τους διαφοροποιήσεις είναι αρκετές, αφού οι τεχνολογικές αναπαραστάσεις επαναπροσδιορίζουν τον τρόπο επαφής των ανθρώπων με το ιστορικό παρελθόν. Η εμπειρία του χρόνου εξαρτάται από τις πληροφορίες που αναδύονται από τον ψηφιακό ιστό, οι οποίες είναι διάσπαρτες, αποκομμένες, τεχνολογικά εξαρτημένες από τον τρόπο που εμφανίζονται και διαμοιράζονται. Η διαφοροποιητική βάση ανάμεσα σε φυσικό και ψηφιακό περιβάλλον είναι η αμεσότητα της επεξεργασίας μιας πληροφορίας, που τροποποιεί την αίσθηση της κρίσης, του χρονικού πλαισίου και της αντίληψης για το ιστορικό παρελθόν.

Εν κατακλείδι, η ιστορική κουλτούρα σε ψηφιακά περιβάλλοντα έρχεται αντιμέτωπη με νέες προκλήσεις. Αν και η κινητήριος δύναμη προέρχεται από τον συμβατικό κόσμο, το ιστορικό παρελθόν μοιάζει θρυμματισμένο. Η Ιστορία φαίνεται να είναι πια μια δημιουργία του ψηφιακού κόσμου και όχι στοιχείο του φυσικού. Το διακύβευμα πλέον είναι ποιες εμπειρίες αναδύονται μέσω των ψηφιακών πρακτικών, τι είδους μνήμες διαμορφώνονται, τι είδους αναπαραστάσεις έχουν κατασκευαστεί που επηρεάζουν τον κοινωνικό ιστό. Μήπως περνάμε σε μια εποχή μη ανθρωποκεντρικής δράσης, αφού οι πρακτικές δεν κατασκευάζονται αποκλειστικά από τους ανθρώπους, αλλά και από τα λογισμικά και τις μηχανές τους; Η διερεύνηση της ιστορικής κουλτούρας φωτίζει τις νέες πρακτικές που δυναμικά αναδύονται από τον ψηφιακό κοινωνικό ιστό και δημιουργούν νέους προβληματισμούς για τη σχέση ανάμεσα σε ανθρώπους και ιστορικό παρελθόν.

Η σχέση των Διαδικτυακών Παιχνιδιών Μεγάλου Πλήθους Παικτών με την Ιστορία

Το ψηφιακό παιχνίδι λειτουργεί πολλές φορές ως σημείο διαμεσολάβησης του παρελθόντος, συχνά πλησιάζοντας σε μια κυρίαρχη αφήγηση, αν και γίνονται πολλές νέες προσπάθειες για να υπάρξει παρέκκλιση από αυτό το σκεπτικό (για παράδειγμα, «indie gamers»). Εάν εξακολουθούμε να πιστεύουμε ότι ο χώρος και ο χρόνος του παρελθόντος αλληλεπιδρούν με φανταστικά γεγονότα ή δημιουργούν ακόμη και φανταστικά χωρικά πλαίσια στο παρελθόν, η σχετικότητα γίνεται ακόμη πιο έντονη για τον παίκτη. Με αυτόν τον τρόπο, ένα μείγμα διάφορων συλλογικών αναμνήσεων και ατομικών και γενικότερων αντιλήψεων αναμειγνύεται με τη φαντασία κατά τη διάρκεια της δέσμευσης σε ένα παιχνίδι, σε αλληλεπίδραση με τον σχεδιασμό του παιχνιδιού. Όλες οι προηγούμενες αναφορές σχετίζονται με τις μνημονικές υποδομές αυτού του μέσου (medium). Η μορφή αναπαράστασης της ιστορίας που επιλέχθηκε για τη διαμεσολάβηση ανάμεσα σε παιχνίδι και παίκτης, καθώς και οι προσομοιωμένες ιστορικές αφηγήσεις, κατασκευάζουν τον κόσμο των Διαδικτυακών Παιχνιδιών Μεγάλου Πλήθους Παικτών. Τα Διαδικτυακά Παιχνίδια Μεγάλου Πλήθους Παικτών παρέχουν διαδραστικές γνωστικές ικανότητες στους παίκτες μέσα από το περιβάλλον τους, την αλληλεπίδραση με την ομάδα και την κουλτούρα των σχεδιαστών και των προγραμματιστών παιχνι-

διών (αλγοριθμική κουλτούρα). Οι Μανίνεν και Κουγιάνπα (Manninen και Kujaanpa 2005) παρουσιάζουν μια έρευνα βασισμένη στην περίπτωση του παιχνιδιού «Battlefield 1942». Συγκεκριμένα, κάνουν λόγο για τον τρόπο με τον οποίο οι ενέργειες των παικτών επηρεάζονται από το πλαίσιο του παιχνιδιού. Έτσι, συγκέντρωσαν όλα τα στοιχεία του παιχνιδιού (εμφάνιση avatar, εκφράσεις προσώπου, κινησιολογία κ.λπ.) με πρόθεση να κατανοήσουν τις προκαθορισμένες αλγοριθμικές συνθήκες του. Τέλος, ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζει το ζήτημα αν τα συγκεκριμένα παιχνίδια δημιουργούν μια νέα μορφή ιστορικής εμπειρίας ή ακόμα και μια μορφή κοινωνικού διαλόγου.

Τα παιχνίδια ενός παίκτη ενισχύουν τις ικανότητες και τις αντιλήψεις του εκάστοτε παίκτη στην προσπάθειά του να ολοκληρώσει με επιτυχία το παιχνίδι. Πράγματι, υπάρχει μία αίσθηση παθητικής εμπειρίας, η οποία κατακτάται από τον ίδιο τον παίκτη και έχει ατομικά χαρακτηριστικά. Φυσικά, ο κοινωνικός διάλογος γι' αυτά τα παιχνίδια λαμβάνει χώρα εντός ή εκτός παιχνιδιού. Αντίθετα, τα Διαδικτυακά Παιχνίδια Μεγάλου Πλήθους Παικτών χαρακτηρίζονται από την έμφαση στην κοινωνική αλληλεπίδραση, αφού αναπτύσσουν έναν ισχυρό διάλογο μεταξύ των παικτών αναφορικά με το παιχνίδι, το περιεχόμενό του και τον τρόπο με τον οποίο θα λειτουργήσει στο μέλλον. Σε αυτήν την περίπτωση, οι εμπειρίες, οι δεξιότητες και οι ικανότητες των παικτών είναι συνδεδεμένες και αλληλεπιδρούν, καθώς στρέφονται στον έντονα ενεργό ρόλο που έχουν οι παίκτες. Ο κοινωνικός διάλογος γύρω από το παρελθόν σχετίζεται με τις εμπειρίες των παικτών και την προσπάθειά τους να διαδραματίσουν ηγετικό ρόλο στο παιχνίδι. Η σχεδιαστική μορφή του παιχνιδιού διαμορφώνει έναν κοινωνικό διάλογο για το ιστορικό παρελθόν και εξαρτάται εν πολλοίς από τη δομή του παιχνιδιού και τον τρόπο δράσης των παικτών. Η εμπειρία που σχετίζεται με το ιστορικό παρελθόν πρέπει να διερευνηθεί για να γίνει κατανοητό πώς αλληλεπιδρά ο τρόπος δράσης των παικτών από τα παιχνίδια με τον ευρύτερο πολιτισμό, καθώς και πώς οι δύο πλευρές τροφοδοτούνται από τις παρόμοιες εμπειρίες που αποκτούν. Γενικά, τα Διαδικτυακά Παιχνίδια Μεγάλου Πλήθους Παικτών πρέπει να χαρακτηριστούν ως μέσο με γνωστικές, κοινωνικές, ηθικές, αισθητικές και πολιτισμικές πτυχές που εμφανίζονται κατά τη διάρκεια της διαδικασίας προσομοίωσης και, αργότερα, σε κοινοτικούς χώρους.

Αρκετοί ερευνητές θεωρούν ότι τα Διαδικτυακά Παιχνίδια Μεγάλου Πλήθους Παικτών έχουν δημιουργήσει μια μορφή ιστορικής κουλτούρας ήδη από την κατασκευή τους και, κατ' επέκταση, οι παίκτες δημιουργούν μια ψηφιακή ταυτότητα με βάση τη μηχανική και την αφήγηση των παιχνιδιών (Kingserrp, 2007). Ιδιαίτερα για τα δωρεάν Διαδικτυακά Παιχνίδια Μεγάλου Πλήθους Παικτών η κατασκευή ψηφιακών ταυτοτήτων και μνημών βασισμένων στο παιχνίδι είναι απαραίτητες για την εξέλιξη του παιχνιδιού. Οι σχεδιαστές δίνουν προσοχή στο τι συμβαίνει σε αυτούς τους ψηφιακούς κόσμους. Αυτό είναι ένα ζήτημα που χρήζει διερεύνησης, καθώς δεν έχουμε πολλές έρευνες που βασίζονται στην εμπειρία των παικτών. Σίγουρα, οι παίκτες ακολουθούν το μήνυμα του παιχνιδιού, καθώς πρέπει να καταλάβουν πολύ καλά τους κανόνες και οποιαδήποτε αφήγηση εμφανίζεται στην οθόνη, αλλά, ταυτόχρονα, πρέπει να είναι κοινωνικοί ως προς τους άλλους παίκτες προκειμένου να συνεχίσουν το παιχνίδι. Αυτό αλλάζει τον τρόπο με τον οποίο κατανοούν το επιχείρημα του παιχνιδιού, επειδή πρέπει να ακολουθήσουν την ομάδα τους. Οι παίκτες παρατηρούν συνήθως πώς αλ-

ληλεπιδρούν με την ομάδα τους (Steinkuehler, Duncan 2008). Ας μην ξεχνάμε ότι τα Διαδικτυακά Παιχνίδια δεν έχουν κανένα τέλος και οι παίκτες αναζητούν πάντα εκείνους τους παίκτες που καταλαβαίνουν ή αντιδρούν εύστοχα στα παιχνίδια.

Η κουλτούρα των διαδικτυακών παιχνιδιών για πολλούς παίκτες είναι κατασκευασμένη σε μια υβριδική βάση μεταξύ των συλλογικών αναμνήσεων της πραγματικής ζωής και ορισμένων αναμνήσεων του παιχνιδιού. Το κοινωνικό πλαίσιο είναι πιο περίπλοκο από την «πραγματική» ζωή, αφού το πλαίσιο επικοινωνίας δομείται ανάμεσα στις συλλογικές αναμνήσεις της πραγματικής ζωής και στις κατασκευασμένες αναμνήσεις της ψηφιακής (ό.π. 2007). Όλα αυτά μπορούν να αλλάξουν με βάση τον τρόπο με τον οποίο οι άνθρωποι αντιδρούν και συνεργάζονται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Όταν το παρελθόν αποτελεί τη βάση για τη δημιουργία αυτών των παιχνιδιών, οι παίκτες αντιμετωπίζουν τον πραγματικό χρόνο του παιχνιδιού και, παράλληλα, τον χρόνο παιχνιδιού των κατασκευασμένων αναμνήσεών τους. Το ερευνητικό ερώτημα που τίθεται, λοιπόν, είναι: πώς οι φοιτητές Ιστορίας αντιλαμβάνονται το παρελθόν και συνδιαλέγονται με αυτό σε περιβάλλοντα Διαδικτυακών Παιχνιδιών Μεγάλου Πλήθους Παικτών;

Μεθοδολογική προσέγγιση

Η μελέτη των Διαδικτυακών Παιχνιδιών Μεγάλου Πλήθους Παικτών (ΔΠΜΠΠ) δεν θα ακολουθήσει την παραδοσιακή μελέτη κειμενικών αφηγήσεων. Θα πειραματιστεί με τη δημιουργία μεθοδολογικών εργαλείων που αποτυπώνουν τη διάδραση ανάμεσα σε παίκτες και περιεχόμενο των παιχνιδιών κατά τη διάρκεια του «παίζειν». Η αποτύπωση των σχέσεων ανάμεσα στις δύο πλευρές και η αντίληψη που σχηματίζουν αναδεικνύει τη διαφοροποιητική τάση πάνω στην οποία λειτουργούν πλέον οι ανθρωπιστικές επιστήμες και γίνονται αντιληπτές από το σύνολο του κοινωνικού ιστού, πέραν της θεσμοθετημένης ιστορικής εμπειρίας. Αυτή η διαδραστική εμπειρία αναδεικνύει νέες μορφές σχέσης ανάμεσα σε ιστορικό παρελθόν και ανθρώπους.

Οι «Μελέτες λογισμικού» (Software Studies) επικεντρώνονται στον τρόπο ανάλυσης στη σχέση που αναπτύσσεται ανάμεσα σε λογισμικά και ανθρώπους, με σκοπό να καταγραφεί και να αναλυθεί η διαδραστική εμπειρία που ενδεχομένως αναπτύσσεται (παίζοντας ένα παιχνίδι, πλοηγούμενοι σε μία ιστοσελίδα, παρακολουθώντας τους επισκέπτες μια διαδραστικής εγκατάστασης). Με τον τρόπο αυτό διερευνώνται επισταμένως οι προσδιορισμένες από τον σχεδιαστή δυνατότητες του εκάστοτε λογισμικού που γίνονται πραγματικά γεγονότα όταν οι χρήστες δρουν μέσα σε αυτά τα περιβάλλοντα: Πώς δρουν οι παίκτες; Πώς αντιλαμβάνονται το περιβάλλον; Τι δεν κατανοούν; Ποιο πρόβλημα αναπτύσσεται από τη διεπαφή και πώς μπορούμε να το λύσουμε; Πώς οι άνθρωποι κατασκευάζουν αντιλήψεις μέσω των διαδράσεων και πώς η κοινωνική και πολιτισμική εμπειρία διαμεσολαβείται από το λογισμικό με το οποίο διαντιδρούν;

Ένας από τους βασικότερους λόγους που η μελέτη των Διαδικτυακών Παιχνιδιών Μεγάλου

Πλήθους Παικτών εστιάζει στη μελέτη του λογισμικού είναι η διερεύνηση πρώτα των τεχνικών χαρακτηριστικών τους, δηλαδή της μηχανικής με την οποία λειτουργούν αυτά τα παιχνίδια, και εν συνεχεία η κατανόηση του περιεχομένου τους από τους χρήστες (παίκτες). Τούτο σημαίνει ότι η διεπιστημονική ανάλυση της μελέτης λογισμικού επικεντρώνεται σε ποιοτικά χαρακτηριστικά. Η ποιοτική ανάλυση θα φωτίσει τους τρόπους διάδρασης και κατανόησης της σχέσης ανάμεσα στις δύο πλευρές. Ο Patton (2002) αναγνωρίζει τις ακόλουθες στρατηγικές που είναι δυνατόν να αξιοποιηθούν στην ποιοτική έρευνα και που εντάσσονται στην ευρύτερη κατηγορία της δειγματοληψίας σκοπιμότητας. Ομοιογενή δείγματα (homogeneous samples) επιλέγονται σε περιπτώσεις που διαθέτουν κοινά χαρακτηριστικά για τη μελέτη και κατανόηση μιας συγκεκριμένης υποομάδας σε βάθος. Ο ερευνητής που χρησιμοποιεί αυτή τη στρατηγική επιλέγει τις περιπτώσεις που θα αποτελέσουν το δείγμα του σύμφωνα με κάποιο κριτήριο, το οποίο καθορίζεται ανάλογα με τους στόχους της έρευνάς του.

Παράλληλα, στον χώρο της εκπαίδευσης έχει καθιερωθεί μια μέθοδος που ονομάζεται «έρευνα εκπαιδευτικού σχεδιασμού» (design research) και δημιουργήθηκε με σκοπό να εστιάσει σε πειραματικές μορφές εκπαίδευσης. Πρόκειται για μια εμπειρική έρευνα ανθρωπίνων δραστηριοτήτων στον συνηθισμένο χώρο εργασίας τους, ώστε να πραγματοποιηθεί σε πραγματικές συνθήκες ένα πείραμα και να εξεταστούν θεωρητικές υποθέσεις. Αν τη συσχετίσαμε με άλλες έρευνες από τον ευρύτερο χώρο των επιστημών της Αγωγής, θα διαπιστώναμε ότι σίγουρα συνδέεται στενά με την έρευνα δράσης. Περιγράφεται συχνά στη βιβλιογραφία ως έρευνα παρέμβασης, επειδή αναφέρεται σε ανθρώπινες δραστηριότητες στο πλαίσιο της εκπαιδευτικής διαδικασίας, στον σχεδιασμό της οποίας έχουν συμμετάσχει οι ερευνητές που διεξάγουν την έρευνα (Κυνηγός 2011: 24). Ως εμπειρική έρευνα έχει ποιοτικά χαρακτηριστικά και δεν εντάσσεται στις διαγνωστικού χαρακτήρα έρευνες ή στα κλασικού τύπου ερευνητικά πειράματα με έγκριση ομάδων ελέγχου και ευρύτερων πειραμάτων.

Η παρέμβαση έχει χαρακτήρα εξέλιξης ή εναλλακτικής πρότασης για τη διεξαγωγή κάποιων γνωστικών αντικειμένων. Αν και φαίνεται ότι απέχει από την αμιγή εθνογραφία, περιέχει πολλά στοιχεία της, αφού οι ερευνητές εμπλέκονται σε μια καθημερινή δραστηριότητα των υπό εξέταση υποκειμένων. Η έρευνα σχεδιασμού σχετίζεται με την ανάγκη των ερευνητών να μελετήσουν την εκπαιδευτική διαδικασία σε πραγματικά περιβάλλοντα μάθησης που επηρεάζονται από τις νέες μεθόδους που αξιοποιούνται στη διδασκαλία (Κυνηγός 2011: 25). Τα χαρακτηριστικά αυτής της έρευνας μας βοηθούν να συνειδητοποιήσουμε πώς αντιδρούν άτομα όταν βρίσκονται μέσα στον συνηθισμένο χώρο τους, ενώ πραγματοποιούν μια διαφορετική δραστηριότητα από τη συνηθισμένη. Έχουν την άνεση του χώρου που βρίσκονται, γνωρίζουν ότι θα εμπλακούν σε μια εκπαιδευτική διαδικασία, αλλά η μεθοδολογία δράσης έχει στην πραγματικότητα τροποποιηθεί. Η ρεαλιστικότητα του χώρου αλληλεπίδρασης των συμμετεχόντων αποτελεί το σημαντικότερο πλεονέκτημα της έρευνας σχεδιασμού σε σχέση με τις υπόλοιπες μορφές έρευνας (Robson 1993).

Τα ερευνητικά αποτελέσματα της έρευνας σχεδιασμού συνδέονται άμεσα με την εκπαιδευτική πρακτική (Πρόγραμμα Σπουδών, εμπλοκή κάποιου λογισμικού, πρωτότυπο εκπαιδευτικό υλικό ή ακόμη πρωτότυπες εκπαιδευτικές εργασίες μαθητών). Το ερευνητικό μοντέλο είναι γενεσιουργό ως προς τον ρόλο των εκπαιδευτικών δεδομένων, αλλά και ως προς

την παραγωγή νέας θεωρητικής γνώσης. Ο ερευνητής προσπαθεί να σταθεροποιήσει την παράμετρο που θέλει να μελετήσει και εμπλέκεται σε μία ολιστική μελέτη των ανθρώπινων δραστηριοτήτων και του ανθρώπινου δυναμικού που συμμετέχει στην έρευνα. Παραμένει ανοιχτός ως προς το τι θα συμβεί κατά τη διάρκεια της έρευνας και τις ερμηνείες που θα προκύψουν. Ο αρνητικός αντίκτυπος από μια τέτοια έρευνα είναι το γεγονός ότι οι συμμετέχοντες περιορίζονται στον χώρο που γνωρίζουν και μιλούν ως εκπρόσωποι μιας περιορισμένης και καλά οργανωμένης διαδικασίας. Αυτή η παράμετρος ενδεχομένως να περιορίσει την υπό εξέταση διαδικασία στα στενά πλαίσια του δείγματος που εμπλέκεται σε αυτήν (Cobb et al. 2003).

Η έρευνα σχεδιασμού έχει ένα διττό χαρακτήρα, αφού ο θεωρητικός αναστοχασμός πραγματώνεται σε ένα φυσικό περιβάλλον που προσφέρει τη δυνατότητα στους συμμετέχοντες να νιώθουν ότι έχουν ενεργό ρόλο. Αυτό σημαίνει ότι ξεπερνούν την απλή εφαρμογή κάποιων νέων μεθόδων και ενδιαφέρονται να αναπτύξουν θεωρίες ή και να επαναπροσδιορίσουν γνωστά θεωρητικά ζητήματα. Η συγκεκριμένη μορφή έρευνας στηρίζεται σε διαδικασίες μάθησης μέσα σε μια κοινότητα, αναπτύσσει αναστοχασμούς σε καινοτόμες μεθόδους διδασκαλίας, διατυπώνει νέες θεωρίες μάθησης και διδασκαλίας με κριτική θεώρηση. Η αξιοποίηση λογισμικών αποτελεί μέρος αυτής της μεθόδου, αφού η αναστοχαστική διάθεση από τη χρήση λογισμικών σε θεσμικά χωρικά πλαίσια προσφέρει ποικίλες ερμηνείες τόσο σχετικά με το περιεχόμενο των λογισμικών, όσο και σχετικά με τον τρόπο αλληλεπίδρασής τους με τους χρήστες (Cob et al. 2003, Κυνηγός, 2011, Creswell 2014).

Η πραγματοποίηση της έρευνας

Η εμπειρική εφαρμογή των δύο παιχνιδιών (Grepolis, World War II Online) πραγματοποιήθηκε στο Ιόνιο Πανεπιστήμιο, στο Τμήμα Ιστορίας και συγκεκριμένα στο Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Σπουδών «Ιστορική Έρευνα, Διδακτική και Νέες Τεχνολογίες». Το μάθημα επιλογής σχετιζόταν με τα Παιδαγωγικά και το επέλεξαν 13 άτομα, αφού πρώτα ενημερώθηκαν για το περιεχόμενο του μαθήματος και τον τρόπο που θα λειτουργούσαν σε αυτό. Δεν θα αξιολογούνταν από τη διαδικασία της συμμετοχής τους στην έρευνα, αλλά από την εργασία που θα συνέτασσαν στο τέλος του εξαμήνου, με σκοπό να μην επηρεαστεί η διαδικασία της έρευνας από υποτιθέμενες δελεαστικές και υστερόβουλες κινήσεις εκ μέρους του ερευνητή. Τη δεύτερη εβδομάδα της έρευνας εκδήλωσαν ενδιαφέρον και άλλοι φοιτητές να παρακολουθήσουν το μάθημα, αλλά κάτι τέτοιο δεν ήταν εφικτό, αφού δεν θα τηρούνταν οι μεθοδολογικές πρακτικές που είχαν εξ αρχής σχεδιαστεί. Ο μικρός αριθμός των συμμετεχόντων συνέδραμε στην ποιοτική έρευνα και στην ολιστική θεώρηση των ψηφιακών παιχνιδιών που είχαν επιλεγεί ως προς τη συγκρότηση της ιστορικής κουλτούρας λόγω του περιεχομένου τους, σε συνδυασμό με τις δράσεις που ανέπτυξαν οι φοιτητές/τριες Ιστορίας. Η ολοκλήρωση της εμπειρικής έρευνας πραγματοποιήθηκε επιτυχώς, αφού όλοι οι συμμετέχοντες είχαν ολοκληρώσει όλα τα ερευνητικά εργαλεία (ερωτηματολόγια και συνεντεύξεις). Κάποιοι

φοιτητές δεν συμπλήρωσαν κάποια σημεία των ερευνητικών εργαλείων. Αυτό έγινε σεβαστό από τον ερευνητή, αφού και η απουσία σχετικής πληροφορίας από τα ερευνητικά εργαλεία αποτελεί ένδειξη αναφορικά με την αντίληψη που έχουν για το σχετικό ερώτημα ή την πρόκληση που τους παρουσιάστηκε. Η εμπειρική έρευνα ολοκληρώθηκε με επιλεγμένες συνεντεύξεις με σκοπό την τριγωνοποίησή της.

Η παρούσα έρευνα αναπτύχθηκε στο πλαίσιο της εκπαιδευτικής έρευνας σχεδιασμού, αφού ο ερευνητής συγκρότησε ένα πλάνο προσέγγισης των Διαδικτυακών Παιχνιδιών Μεγάλου Πλήθους Παικτών με σημείο αναφοράς τη μελέτη του λογισμικού τους και την εμπειρία των παικτών. Η έρευνα εκπαιδευτικού σχεδιασμού λειτουργεί ως επιστέγασμα της ερευνητικής διαδικασίας και επεκτείνεται σε ενδεχόμενες μορφές μάθησης που προκύπτουν από τη χρήση των λογισμικών παιχνιδιού. Ο ερευνητής έχει ήδη μελετήσει μέσω της ψηφιακής εθνογραφίας το περιεχόμενο των δύο παιχνιδιών και προεκτείνει τη διερεύνηση σε εκπαιδευτικό περιβάλλον, όπου οι φοιτητές/τριες νιώθουν ότι εξετάζουν το περιεχόμενο των παιχνιδιών σαν να διερευνούν ένα οποιαδήποτε άλλο μέσο (medium) για την Ιστορία (λ.χ. βιβλία, ιστορικά ντοκιμαντέρ). Οι φοιτητές/τριες αισθάνονται ότι βρίσκονται στον χώρο τους, παρατηρούν γνωστά πρόσωπα και δεν παρουσιάζεται κάποια αλλαγή στην καθημερινότητά τους. Αυτή η διαδικασία διευκολύνει τον ερευνητή να εντάξει τους φοιτητές/τριες στην έρευνά του δίχως να αισθάνονται ότι παρεκκλίνουν από τη συνήθη μαθησιακή τους διαδικασία. Η μόνη διαφορά σχετιζόταν με τη μορφή του μέσου (medium) που θα επεξεργάζονταν. Δεν θα μιλούσαν για τον κινηματογράφο, τα βιβλία ή τις τηλεοπτικές εκπομπές, αλλά για τα ψηφιακά παιχνίδια, και μάλιστα θα εμπλέκονταν ενεργά σε αυτά, για να τα αξιολογήσουν ως μια ενδεχομένως νέα μορφή διαμεσολάβησης της ιστορικής πληροφορίας.

Οι φοιτητές/τριες μετακινήθηκαν στο εργαστήριο υπολογιστών, όπου συνήθως πραγματοποιούνται οι εφαρμογές και οι αναλύσεις των νέων μέσων (new media) σχετικές πάντοτε με την Ιστορία, για να ξεκινήσουν τη διαδικασία απόκτησης εμπειρίας από τα παιχνίδια (gameplay) και έπειτα την αναστοχαστική συζήτηση. Οι φοιτητές/τριες λάμβαναν πληροφορίες για το παιχνίδι που επρόκειτο να παίξουν και προετοιμάζονταν για το μάθημα. Η διαδικασία του «παίζεις» πραγματοποιούνταν συνήθως το πρώτο δίωρο, ενώ στη συνέχεια οι φοιτητές/τριες συμμετείχαν σε πολλαπλές δοκιμασίες, ώστε να αναπτύξουν τις δικές τους απόψεις για τα δύο παιχνίδια που έπαιζαν, να ερμηνεύσουν τον τρόπο δράσης τους, να σχολιάσουν το λογισμικό και εντέλει τις ιστορικές πληροφορίες. Οι φοιτητές/τριες δεν ένιωσαν καμία διαφοροποίηση από άλλα μαθήματα που παρακολουθούν στο Πανεπιστήμιο και δεν διαφώνησαν ή ένιωσαν περίεργα κατά τη διάρκεια του μαθήματος (έρευνας). Αυτό διευκόλυνε τον ερευνητή στην επιτυχή ολοκλήρωση της συλλογής δεδομένων στο ίδιο περιβάλλον που οι φοιτητές/τριες διδάσκονται καθημερινά την επιστήμη τους.

Το «wwII Online» και το «Grepolis» είναι δύο παιχνίδια που ανήκουν στην κατηγορία των Διαδικτυακών Παιχνιδιών Μεγάλου Πλήθους Παικτών με ελεύθερη διάθεση στο διαδίκτυο. Το «wwII Online» έχει το χαρακτηριστικό της πρωτοπρόσωπης οπτικής, αν και συμμετέχουν πολλοί παίκτες, ταυτόχρονα, από όλο τον κόσμο. Το «Grepolis» ανήκει στην κατηγορία των παιχνιδιών στρατηγικής με σκοπό να δημιουργηθούν πολιτισμοί σε βάθος χρόνου μαζί με άλλους παίκτες ανά τον κόσμο. Η ελεύθερη πρόσβαση στα δύο αυτά παιχνίδια, αλλά και το

γεγονός ότι ανήκουν στις δύο πιο δημοφιλείς υποκατηγορίες των Διαδικτυακών Παιχνιδιών Μεγάλου Πλήθους Παικτών ήταν οι βασικοί λόγοι επιλογής τους. Η επιλογή των φοιτητών/τριών Ιστορίας δεν ήταν τυχαία, αφού λειτούργησαν ως υποκείμενα της έρευνας αντιλαμβανόμενοι/ες τις διαδικασίες μέσω των οποίων η Ιστορία απεικονίζεται με νέες συστημικές και αφηγηματικές προδιαγραφές, καθώς και τη δυνητική αξιοποίησή τους στην ιστορική εκπαίδευση. Οι φοιτητές/τριες Ιστορίας αποτέλεσαν ένα στοχευμένο δείγμα, το οποίο επεξεργάστηκε λεπτομερώς το ιστορικό παρελθόν μέσω των δύο παιχνιδιών.

Προφίλ συμμετεχόντων

Οι φοιτητές που επέλεξαν το μάθημα ήταν δεκατρείς (13) και απαρτίζονται από δέκα (10) γυναίκες και τρεις (3) άνδρες. Ενδιαφέρον παρουσιάζει το γεγονός ότι οι γυναίκες ενδιαφέρθηκαν περισσότερο για τη θεματική που θα αναπτυσσόταν σε αυτό το μάθημα. Το πρώτο κατά σειρά μάθημα περιλάμβανε μια γενική ενημέρωση για το θέμα των ψηφιακών παιχνιδιών και έπειτα οι συμμετέχοντες/ουσες απάντησαν σε ερωτήματα και προκλήσεις με σκοπό να σκιαγραφηθεί το προφίλ των προσώπων που συμμετείχαν στην έρευνα. Η χαρτογράφηση των προσώπων σχετικά με τις προσλαμβάνουσες που έχουν για την ιστορία και το νόημά της σε συνδυασμό με τη γνώση τους για τις αφηγήσεις των Νέων Μέσων και δη των ψηφιακών παιχνιδιών είναι διαφωτιστική για την έρευνα. Ιδιαίτερη σημασία έχει το γεγονός ότι πρόκειται για φοιτητές/τριες Ιστορίας και, συνεπώς, έχουν αποκτήσει συγκεκριμένες απόψεις για την Ιστορία, το ιστορικό παρελθόν και τις αναπαραστάσεις που δημιουργούνται γι' αυτό. Το πρώτο ερωτηματολόγιο που δόθηκε αποσκοπούσε στη διερεύνηση των τάσεων των φοιτητών/τριών σχετικά με τις αντιλήψεις τους για την Ιστορία και το ιστορικό παρελθόν.

Οι ηλικίες των φοιτητών/τριών ήταν άνω των είκοσι δύο (22) ετών και προέρχονταν από διάφορα σημεία της Ελλάδας. Τρεις (3) μόνο φοιτητές/τριες προέρχονται από την Κέρκυρα, ενώ οι υπόλοιποι/ες δέκα (10) από διάφορα σημεία της Ελλάδας (Πελοπόννησο, βόρεια Ελλάδα, Ήπειρο, Θεσσαλία και Αττική). Οι μισοί/ες φοιτητές/τριες προέρχονται από γονείς με σπουδές στην τριτοβάθμια εκπαίδευση και με μία ανάλογη επαγγελματική αποκατάσταση, ενώ οι υπόλοιποι/ες προέρχονται από οικογένειες με υποχρεωτική ή δευτεροβάθμια εκπαίδευση. Τα ενδιαφέροντα των φοιτητών/τριών επικεντρώνονται σε διάβασμα, μουσική, λογοτεχνία και πολιτιστικές δραστηριότητες. Δύο (2) άτομα ασχολούνται με αθλητικές δραστηριότητες και άλλα δύο (2) αναφέρουν τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και τα παιχνίδια ως απασχόληση κατά τον ελεύθερό τους χρόνο. Παρακάτω παρουσιάζονται οι αντιλήψεις των φοιτητών/τριών για το ιστορικό παρελθόν και την Ιστορία και εν συνεχεία για τα ψηφιακά παιχνίδια, ώστε να αναλυθεί λεπτομερώς το προφίλ των ανθρώπων που συμμετέχουν στην παρούσα έρευνα.

Αντιλήψεις συμμετεχόντων για την Ιστορία

Οι αντιλήψεις των συμμετεχόντων για την Ιστορία ποικίλλουν, παρά το γεγονός ότι το δείγμα προέρχεται από ακαδημαϊκό τμήμα Πανεπιστημίου και μάλιστα Ιστορίας. Λίγοι είναι αυτοί οι οποίοι εστιάζουν στα μεγάλα γεγονότα ή τις αφηγήσεις, ενώ ιδιαίτερη έμφαση δίνεται στην κατανόηση μέσω των αιτιακών συνθηκών διαμόρφωσης των ιστορικών γεγονότων. Ενδιαφέρον παρουσιάζει και το γεγονός ότι οι φοιτητές/τριες δίνουν έμφαση στην παροντική κατανόηση ως βασικό στόχο για τις σπουδές τους στην Ιστορία. Ο παροντισμός αποτυπώθηκε έντονα και στις απαντήσεις τους κατά τη διάρκεια της έρευνας και των απαντήσεων που έδωσαν από τη διαδικασία απόκτησης της εμπειρίας τους από τα δύο παιχνίδια. Οι συμμετέχοντες/ουσες θεωρούν ότι μπορούν να πληροφορηθούν για ένα ιστορικό γεγονός από έναν ιστορικό και ένα ακαδημαϊκό κείμενο παρά από τηλεοπτικές σειρές, εφημερίδες, ψηφιακά παιχνίδια ή φανταστικές ιστορίες σε διάφορα μέσα (σειρές, μυθιστορήματα, παιχνίδια). Όμως, ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζει το γεγονός ότι τρία άτομα θεωρούν τις απόψεις του οικογενειακού περιβάλλοντος το ίδιο σημαντικές με αυτές μιας ακαδημαϊκής έρευνας και άλλοι τέσσερις βρίσκονται στο μεταίχμιο για την αξιοπιστία τους ή όχι. Τα άτομα αυτά προέρχονται από οικογένειες με βασική εκπαίδευση. Οι περισσότεροι/ες συμμετέχοντες/ουσες θεωρούν εξίσου σημαντικές τις αφηγήσεις από τα μουσεία ή τους αρχαιολογικούς χώρους, τις προφορικές μαρτυρίες των ανθρώπων και σε μικρότερη κλίμακα τα ιστορικά ντοκιμαντέρ. Η τάση των συμμετεχόντων/ουσών δείχνει ενδιαφέρον προς τη νεότερη και σύγχρονη ιστορία. Οι τέσσερις που επέλεξαν την αρχαιότητα θεωρούν ότι μέσω αυτής μπορούν να δουν μέχρι τις ημέρες μας τις αλλαγές που συμβαίνουν στον κόσμο. Κάποιοι φοιτητές (άνδρες) μάλιστα εστιάζουν και στην ελληνική αρχαιότητα ως σημείο αναφοράς για την ανθρωπότητα. Ο μοναδικός φοιτητής (άνδρας) που επέλεξε τον Μεσαίωνα ενδιαφέρεται για την εξέλιξη της Δυτικής Ευρώπης με σκοπό την εξερεύνηση μιας άγνωστης εποχής, ενώ οι υπόλοιποι εστιάζουν στις μεγάλες τομές που είχε η σύγχρονη εποχή, κάτι που επηρεάζει μέχρι σήμερα τη ζωή τους. Η ελληνική και η παγκόσμια ιστορία βρίσκονται στο επίκεντρο των ενδιαφερόντων τους, κάτι που δεν είναι παράξενο, αφού επιλέγουν τη νεότερη και σύγχρονη περίοδο, ενώ μόνο τρεις δείχνουν ενδιαφέρον για την τοπική και την ευρωπαϊκή ιστορία. Όμως, στο ερώτημα σχετικά με το τι γνωρίζουν από τις τρεις ιστορικές περιόδους, οι συμμετέχοντες/ουσες αλλάζουν άποψη και θεωρούν ότι κατέχουν καλύτερα την αρχαιότητα σε γνωστικό επίπεδο παρά τον Μεσαίωνα και τη νεότερη/σύγχρονη περίοδο. Θεωρούν ότι έχουν μελετήσει καλύτερα την περίοδο της αρχαιότητας είτε από προσωπικό ενδιαφέρον, είτε λόγω της κατεύθυνσης των σπουδών τους από το σχολείο μέχρι το πανεπιστήμιο. Οι τέσσερις που επιλέγουν Μεσαίωνα και νεότερη/σύγχρονη περίοδο εστιάζουν περισσότερο στις πηγές και τις σχετικές σπουδές τους.

Αναφορικά με τα ψηφιακά παιχνίδια, οι έξι συμμετέχοντες/ουσες παίζουν συστηματικά παιχνίδια, δύο είχαν κάποια σχέση με αυτά στο παρελθόν και μπορούν να καταλάβουν τι είναι, ενώ πέντε δεν είχαν καμία σχέση μαζί τους πριν από το συγκεκριμένο μάθημα. Όσοι παίζουν συστηματικά ασχολούνται με παιχνίδια δράσης, στρατηγικής και αθλητικού περιεχομένου, διότι, σύμφωνα με τα λεγόμενά τους, τους ξεκουράζουν από την καθημερινότη-

τα, τους χαλαρώνουν και τους δημιουργούν κίνητρα επικοινωνίας με άλλο κόσμο μέσα από αυτά. Όσοι ήταν/είναι παίκτες παιχνιδιών γράφουν ότι ένας παίκτης χρειάζεται να προσαρμοστεί μέσα στο περιβάλλον που του δίνεται στο παιχνίδι, να μάθει καλά τους κανόνες, να αναπτύξει ενσυναίσθηση σε περίπτωση που βρίσκεται σε άλλη εποχή ή αναλαμβάνει έναν ρόλο, να μάθει να συνεργάζεται και να ανταγωνίζεται ταυτόχρονα, να δημιουργεί ομάδες και να αναστοχάζεται την εκάστοτε δράση του μέσα στο παιχνίδι. Οι περισσότεροι θεωρούν αρχάριο τον εαυτό τους στα παιχνίδια –ανεξαρτήτως αν είχαν μια καλή σχέση με αυτά–, ενώ μόλις δύο πιστεύουν ότι είναι έμπειροι σε αυτά λόγω της πολύχρονης και πολύωρης επαφής μαζί τους. Όσοι είναι έμπειροι παίκτες παιχνιδιών φαίνεται να αρέσκονται στις αποστολές, στην εξερεύνηση και την επίλυση προβλημάτων που τους θέτει ένα παιχνίδι, ενώ ελάχιστοι (μόλις δύο) ασχολούνται με τις μορφές των χαρακτήρων που τους παρουσιάζει το παιχνίδι ή φτιάχνουν οι ίδιοι. Οι περισσότεροι παίκτες θεωρούν ότι χρειάζεται πάντοτε ένας χρόνος προετοιμασίας για το παιχνίδι μέχρι ο χρήστης να αντιληφθεί πλήρως το περιβάλλον και το πώς δρα μέσα σε αυτό, ενώ ελάχιστοι φαίνεται να επηρεάζονται από τους χαρακτήρες που έχουν στα παιχνίδια και δεν μπορούν να συνεχίσουν το παιχνίδι. Όσοι αδυνατούσαν να συνεχίσουν το παιχνίδι που έπαιζαν, ζητούσαν βοήθεια από φίλους, το συγγενικό περιβάλλον τους ή κατέφευγαν στις οδηγίες του παιχνιδιού, σε ψηφιακές κοινότητες και ψηφιακούς φίλους. Ενδιαφέρον παρουσιάζει το γεγονός ότι μόνο τέσσερις επιδιώκουν τη συνεργασία κατά τη διάρκεια των παιχνιδιών, τρεις προτιμούν και ατομικά και συλλογικά, ενώ οι υπόλοιποι εστιάζουν σε ατομικά παιχνίδια. Οι συμμετέχοντες/ουσες στην έρευνα θεωρούν ότι έμπειροι χαρακτηρίζονται οι παίκτες που κατέχουν ειδικές γνώσεις πάνω στα παιχνίδια, έχουν αρκετές νίκες στο ενεργητικό τους και δημιουργούν αίσθηση ισχύος. Τέλος, οι συμμετέχοντες/ουσες στην έρευνα πιστεύουν ότι δεν έχουν αποκτήσει κάτι ιδιαίτερο από αυτά στην πραγματική τους ζωή, παρά μόνο το πείσμα να συνεχίσουν παρακάτω μια πρόκληση και να μην αφήνουν κάποια υπόθεση ανολοκλήρωτη, καθώς και την ενδυνάμωση της λογικής, της αυτοσυγκέντρωσης, των ανταντακλαστικών τους.

Περιγραφή παιχνιδιού «Grepolis»

Το ψηφιακό παιχνίδι «Grepolis» δημιουργήθηκε από την εταιρεία «InnoGames» τον Δεκέμβριο του 2009. Αποτελεί ένα από τα πιο αναγνωρίσιμα Διαδικτυακά Παιχνίδια Μεγάλου Πλήθους Παικτών (ΔΠΜΠΠ) και χαρακτηρίζεται ως παιχνίδι στρατηγικής. Η «InnoGames» δραστηριοποιείται στα ψηφιακά παιχνίδια από το 2007, στο Αμβούργο της Γερμανίας, με περισσότερα από διακόσια εκατομμύρια εγγεγραμμένους χρήστες και είναι μία από τις πιο δημοφιλείς στον τομέα της. Ανάμεσα στα πιο γνωστά παιχνίδια που η εταιρεία έχει παρουσιάσει είναι τα «Forge of Empires», «Tribal Wars», «God Kings», «The West» κ.ά. Το «Grepolis» έγινε ιδιαίτερα δημοφιλές, όταν το 2012 κέρδισε το βραβείο Διαδικτυακού Παιχνιδιού Μεγάλου Πλήθους Παικτών (MMO Award), με περισσότερους από δεκαοκτώ εκατομμύρια χρήστες και διαθέσιμο σε είκοσι δύο γλώσσες του κόσμου. Παρότι έχουν περάσει περισσότε-

ρα από δέκα χρόνια από την πρώτη του κυκλοφορία, το παιχνίδι συνεχίζει να έχει την ίδια απήχηση στο κοινό του, αν και αρκετές φορές οι παίκτες του έθεσαν το ζήτημα της ολοκλήρωσής του. Ωστόσο, οι δημιουργοί παρακολουθούν τις σχετικές συζητήσεις και συνεχίζουν να προκαλούν το ενδιαφέρον των παικτών, αφού δημιουργούν συνεχώς νέα προβλήματα προς επίλυση, καθώς και νέους κόσμους στο παιχνίδι.

Το «Grepolis» είναι ένα διαδικτυακό παιχνίδι φυλλομετρητή (browser) ενός χρήστη (παίκτη), ο οποίος χρειάζεται να επικοινωνήσει διαδικτυακά με πολλούς άλλους ανθρώπους ανά τον κόσμο, για να καταφέρει να επιτύχει και να φτιάξει μία ισχυρή μητρόπολη με τις καλύτερες δυνατές συμμαχίες με άλλες πόλεις-κράτη της αρχαιότητας. Άλλωστε, το σύνθημα του παιχνιδιού αναφέρει ότι όταν οι χρήστες εισέλθουν στη διαδικασία του παιχνιδιού πρέπει να είναι έτοιμοι να κατακτήσουν την αρχαία Ελλάδα. Παρά την πρόσκληση των δημιουργών για κατάκτηση της αρχαίας Ελλάδας, το μήνυμα του παιχνιδιού αναφέρεται στο σύνολο της Αρχαιότητας, αφού δεν είναι σαφές το χρονικό πλαίσιο αναφοράς του. Θυμίζει πάρα πολύ το παιχνίδι «Civilization», στο οποίο οι χρήστες πρέπει να δημιουργήσουν έναν πολιτισμό εξελίσσοντάς τον από την αρχαιότητα μέχρι τη σύγχρονη περίοδο. Το «Grepolis», ωστόσο, επικεντρώνεται στην αρχαιότητα με σημείο αναφοράς την αρχαία Ελλάδα δίχως κάποιο συγκεκριμένο χρονικό περιορισμό και δημιουργεί στον παίκτη μια ασάφεια για τον χρονικό ορίζοντα του παιχνιδιού.

Η επιτυχής λειτουργία του παιχνιδιού βασίζεται σε πολλαπλούς κόσμους που λειτουργούν, ταυτόχρονα, στους σέρβερς (servers) της εταιρείας με σκοπό να υποστηρίξουν έναν μεγάλο αριθμό παικτών που συμμετέχουν στο παιχνίδι. Οι παίκτες δεν αντιλαμβάνονται τους πολλαπλούς κόσμους παρά μόνο αυτόν στον οποίο παίζουν. Στα συγκριτικά στατιστικά του παιχνιδιού οι παίκτες παρακολουθούν τι συμβαίνει σε άλλους κόσμους σε επίπεδο χρηστών και επιτευγμάτων, ώστε να κινητοποιηθούν και να συμμετάσχουν ενεργά στο περιεχόμενο του παιχνιδιού. Η επιβίωση ενός κόσμου εξαρτάται από τη συμμετοχή των παικτών και από το ενδιαφέρον που δείχνουν για να τον εξελίσουν. Οι παίκτες μπορούν να καλέσουν καινούρια άτομα στο παιχνίδι με πολλούς τρόπους (επικοινωνία μέσω κοινωνικών δικτύων, αποστολή πρόσκλησης κ.ά.). Το ενδιαφέρον των παικτών για τον κόσμο στον οποίο βρίσκονται και για το αν αυτός θα εξελιχθεί αποτελεί βασική προϋπόθεση επιβίωσης για ένα διαδικτυακό παιχνίδι. Αυτός είναι ο λόγος που η εταιρεία γράφει στη σελίδα της ότι συνεργάζεται στενά με τους παίκτες με σκοπό να βελτιώνει το περιεχόμενο και την εμπειρία τους όταν παίζουν τα ψηφιακά της παιχνίδια.

Το παιχνίδι κατάφερε να κεντρίσει το ενδιαφέρον του κοινού και αυτό αποδεικνύεται από την εθελοντική δράση των χρηστών του να δημιουργήσουν βοηθητικό υλικό για το παιχνίδι. Το βοηθητικό υλικό από το «wiki» του παιχνιδιού έχει δημιουργηθεί από τους έμπειρους παίκτες («βετεράνους» στη γλώσσα των παιχνιδιών), οι οποίοι μέσω της πολύωρης ενασχόλησής τους κατάφεραν να ολοκληρώσουν επιτυχώς πολλαπλές προκλήσεις και έχουν σχηματίσει ισχυρές συμμαχίες στο παιχνίδι. Το «wiki» ενημερώνει τους χρήστες για τον τρόπο που θα κινηθούν και πώς θα αντιμετωπίσουν ενδεχόμενους κινδύνους. Παράλληλα, ο χώρος συζήτησης του παιχνιδιού (forum) λειτουργεί επικουρικά, αφού οι δημιουργοί του παιχνιδιού και οι παίκτες συμμετέχουν ενεργά σε αυτό και συναποφασίζουν για αλλαγές στο παιχνίδι

ή αντιμετωπίζουν προβλήματα που εκδηλώθηκαν σε αυτό. Δημιουργοί και παίκτες επικοινωνούν μέσω της φόρμας συνομιλίας (forum), για να εξελίξουν και οι δύο πλευρές τον ρόλο τους. Οι παίκτες δημιουργούν ακόμα και οπτικοακουστικό υλικό με σκοπό να παρουσιάσουν το παιχνίδι ή τρόπους με τους οποίους οι παίκτες μπορούν να παίξουν σε αυτό, για να πετύχουν τον σκοπό τους. Μάλιστα κάποιοι χρήστες έχουν δημιουργήσει και «machinima», δηλαδή οπτικές αναπαραστάσεις με συγκεκριμένα γραφικά από το παιχνίδι ως μορφές ενθύμησης των πεπραγμένων τους.

Κύριο μέλημα της εταιρείας που παράγει το παιχνίδι είναι η ψυχαγωγία των παικτών και η ικανοποίησή τους όσο βρίσκονται στον κόσμο του. Η εταιρεία, όπως αναφέραμε, μαθαίνει τις αντιδράσεις των παικτών και αυτός είναι ο λόγος που συμμετέχει ενεργά σε σχετικές σελίδες όπου οι παίκτες μιλούν γι' αυτό. Οι δημιουργοί επιδιώκουν να μάθουν τι σκέπτονται οι παίκτες, τι περιμένουν από το παιχνίδι, τις ενδεχόμενες δυσκολίες που αντιμετωπίζουν με ζητούμενο την αλλαγή κάποιων στοιχείων του παιχνιδιού.

Διαπιστώσεις από την έρευνα στο «Grepolis»

Το παιχνίδι, μετά την ολοκλήρωσή του από τους παίκτες, προκάλεσε ικανοποίηση, αλλά, από την άλλη πλευρά, δημιούργησε και προβληματισμό. Δεν παρατηρήθηκε, βέβαια, κάποιο αρνητικό συναίσθημα από τους συμμετέχοντες στην έρευνα. Σε κάποιους, η αίσθηση χαράς και επιθυμίας κατά τη διάρκεια της έναρξης του παιχνιδιού μετατράπηκε σε κούραση λόγω της απόστασης που ένωσαν από το παιχνίδι. Φάνηκε ότι η επαναληψιμότητα των προκλήσεων του παιχνιδιού δεν τους «βύθισε» στο περιεχόμενο, όπως ενδεχομένως θα περίμεναν, ενώ και ο τρόπος αλληλεπίδρασης με το περιεχόμενό του δεν οδήγησε σε κάποια ιδιαίτερη κινητοποίηση. Αυτοί είναι οι κύριοι λόγοι που αποστασιοποιήθηκαν από την ατμόσφαιρα στην οποία το παιχνίδι ήθελε να τους ενσωματώσει. Επίσης, ένωσαν ότι δεν υπήρξε ουσιαστική εξέλιξη κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Οι συνεχείς προκλήσεις τους έδιναν την αίσθηση της στασιμότητας αντί της εξέλιξης, αφού πραγματοποιούσαν επαναλαμβανόμενες δράσεις. Αυτό συνέβη διότι δεν αναπτύχθηκε πλήρως το περιεχόμενο του παιχνιδιού, αφού οι συγκεκριμένοι παίκτες δεν βυθίστηκαν μέσω της συστημικής και αφηγηματικής λειτουργίας του λόγω κόπωσης. Παρατηρήθηκε, τέλος, ότι το είδος του παιχνιδιού (στρατηγική) επέδρασε και στην πρόσληψη του ιστορικού παρελθόντος, αφού η απόσταση που είχαν οι συμμετέχοντες στο παιχνίδι για τη δημιουργία της πόλης-κράτους δεν τους οδήγησε σε μία ουσιαστικότερη εμπλοκή με το περιεχόμενο και την ιστορικότητα των γεγονότων.

Οι ερωτώμενοι συμφώνησαν ότι ένας έμπειρος παίκτης θα αναζητήσει ταχύτερα το περιεχόμενο του παιχνιδιού και θα αντιληφθεί τους κανόνες του, ώστε να παραμείνει σε αυτό και να μην αποχωρήσει. Η «εμβύθιση» των έμπειρων παικτών στον κόσμο του παιχνιδιού ήταν αξιοσημείωτη, αφού τους απασχόλησε ιδιαίτερα το πώς το παιχνίδι θα γίνει κτήμα τους· δηλαδή κατά πόσο θα θεωρήσουν ότι η πόλη-κράτος είναι δικό τους δημιούργημα και σχετίζεται με τον εαυτό τους. Αυτό απαιτούσε χρόνο και υπομονή για το συγκεκριμένο παιχνίδι.

δι, ώστε οι παίκτες να βυθιστούν στο περιεχόμενό του, κάτι που γνώριζαν οι έμπειροι παίκτες. Παρατηρήθηκε, επιπλέον, ότι οι έμπειροι παίκτες ήθελαν να δράσουν γρήγορα, ώστε να δημιουργήσουν μία ισχυρή συμμαχία και να αντιμετωπίσουν άλλους άγνωστους παίκτες. Οι συμμετέχοντες επισήμαναν ότι πέρα από τους έμπειρους παίκτες ενδεχομένως και οι μικρότερες ηλικίες να διεκδικούν κάτι πιο γρήγορο από αυτό που βιώνουν στο παιχνίδι, αφού είναι συνηθισμένοι ως «ψηφιακά γηγενείς» στην πρακτική των ψηφιακών παιχνιδιών. Επίσης, τόσο οι έμπειροι όσο και οι μικρότερης ηλικίας παίκτες μπορούν να κατανοήσουν λάθη στον κώδικα του παιχνιδιού ή ακόμα και στον τρόπο που το σύστημα του παιχνιδιού διαμορφώνει τους κανόνες, κάτι που δεν θα καταλάβουν οι παίκτες μεγαλύτερης ηλικίας.

Μια γενική παρατήρηση που έγινε από τους συμμετέχοντες στην έρευνα είναι η απουσία ανθρώπινου παράγοντα στο παιχνίδι «Grepolis». Οι συμμετέχοντες πιστεύουν ότι αυτό δημιουργεί ένα ζήτημα αντίληψης και κατανόησης των κοινωνιών, διότι όλες οι δράσεις τους στον κόσμο του παιχνιδιού είναι αποκομμένες από τη δραστηριότητα του ανθρώπου. Οι παίκτες δεν παρατηρούν ανθρώπινες αντιδράσεις και συναισθήματα, αλλά αποφασίζουν γι' αυτούς δίχως εκείνοι να αντιδράσουν ή να τοποθετηθούν. Η μόνη ανθρώπινη παρουσία που εμφανίζεται είναι οι στρατιώτες και τούτο μόνο ως μια αναπαραστατική διάσταση δίχως επιτελεστική επέκταση. Παρουσιάζονται μόνο ως χαρακτήρες που δεν εμπλέκονται στη δράση, αλλά μεταφέρουν την ιστορία σε ένα άλλο αφηγηματικό μοτίβο. Η έννοια του πληθυσμού συνδυάζεται με την έννοια της αφθονίας και της οικονομικής διάστασης της πόλης-κράτους και όχι με τη συμμετοχή των πολιτών στις αποφάσεις και κατ' επέκταση στην κατανόηση των αποφάσεών τους. Η συμμετοχή του πληθυσμού αναδεικνύεται μόνο ως μια πρακτική της κοινωνίας που σχετίζεται με τις αποφάσεις σχετικά με την αυτάρκεια και την ομαλή διαβίωση των ανθρώπων μέσα σε αυτή. Ο πληθυσμός εργαλειοποιείται μόνο για συγκεκριμένες ενέργειες και δεν εμπλέκεται σε πολιτικές διαβουλεύσεις εντός της πόλης-κράτους. Η στρατηγική, λοιπόν, εστιάζει σε μορφές επιβίωσης με την οικονομία να κατέχει κεντρικό ρόλο, ενώ η παρουσία του ανθρώπου παραμένει στο παρασκήνιο και δεν εμπλέκεται στις αποφάσεις των παικτών.

Αναφορικά με τα γραφικά του παιχνιδιού, οι συμμετέχοντες συμφώνησαν ότι νιώθουν μια αποστασιοποίηση σε σχέση με το περιεχόμενο της αρχαιοελληνικής θεώρησης και δεν ήρθαν σε άμεση επαφή με τις ιστορικές αναπαραστάσεις του παιχνιδιού. Δεν παρουσιάζεται έντονη διαδραστικότητα με το περιεχόμενο του παιχνιδιού στη διαδικασία κατασκευής κτιρίων είτε ακόμα και ως προς τη συμμετοχή τους σε πόλεμο. Τα γραφικά αποτυπώνουν μία μόνο κατάσταση που τροποποιείται ανάλογα με τις αποφάσεις του παίκτη. Η αμεσότητα ανάμεσα στον παίκτη και τον κόσμο του παιχνιδιού φαίνεται να απουσιάζει, αφού αποτυπώνεται μόνο μια θεωρητική προσέγγιση απομακρυσμένης παρουσίασης, με αποτέλεσμα μία επιβράβευση χωρίς συγκεκριμένο νόημα. Επιβραβεύεται η επιλογή και η στρατηγική και όχι ο τρόπος που ο παίκτης δημιουργεί στο παιχνίδι. Τα γραφικά αποτυπώνουν και μια αντιπροσώπευση του χώρου μιας πόλης-κράτους σε νησιωτικό σύμπλεγμα, αλλά αυτή η αναπαραστατική αποτύπωση δεν βοηθά τους ήδη γνώστες του ιστορικού παρελθόντος. Η συνειδητή επιλογή των δημιουργών για μια ουδέτερη αποτύπωση του χώρου για την πόλη-κράτος της ελληνικής Αρχαιότητας, και μάλιστα σε ένα απροσδιόριστο σημείο αναφοράς

και άνευ χρονικής πυξίδας, ενδεχομένως να λειτουργεί και ως στρατηγική επιλογή για την έναρξη του παιχνιδιού. Αυτή η έναρξη του παιχνιδιού δηλώνει μια αχρονική και ατοπική διάσταση, ώστε ο παίκτης να αποτυπώσει το δικό του στίγμα μέσω της συλλογικής προσπάθειας που θα αναπτύξει με άλλους συμπαίκτες του. Αποτυπώνεται, λοιπόν, στους παίκτες μια υπερτοπική και υπερχρονική παρουσία, που ξεπερνά την ελληνική Αρχαιότητα και κινείται από τη γνωστή σε μια άγνωστη χαρτογράφηση της ιστορίας, η οποία κατασκευάζεται από τους ίδιους.

Οι περισσότεροι/ες φοιτητές/τριες δεν ένωσαν κάποια σχέση με το ιστορικό πλαίσιο που τους παρουσίαζε το παιχνίδι. Ένωσαν ότι είναι περισσότερο «εργάτες» που έπρεπε να αναπτύξουν παραγωγικές μονάδες, φάρμες και κτίρια. Δεν εμφανίζονται άνθρωποι με ταυτότητες, αλλά κυριαρχεί μια αίσθηση καταναγκαστικής εργασίας και ένας ψυχαναγκασμός σε ένα αγχωτικό πλαίσιο ολοκλήρωσης μιας πρόκλησης. Η αίσθηση της αλληλεγγύης εντοπίζεται στην ιδέα του κοινού στόχου των παικτών, αλλά όχι σε συγκεκριμένο ιστορικό πλαίσιο αναφοράς. Η μυθολογία φαίνεται να συμβολοποιείται στη λογική της επιτυχίας του παιχνιδιού. Η επιλογή ενός θεού και η αξιοποίησή του (λ.χ. Ήρα) έδινε μια κατεύθυνση στους εμπλεκόμενους και μια βοήθεια σε ό,τι συνέβαινε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Σε αυτό το σημείο φαινόταν για πρώτη φορά μια περιχαράκωση σε ένα ιστορικό πλαίσιο και οι παίκτες αντιλαμβάνονταν την ελληνική Αρχαιότητα. Ωστόσο και πάλι αυτή η αίσθηση σχετιζόταν άμεσα με το περιεχόμενο της επίτευξης στόχου στο παιχνίδι. Η θρησκεία αποδεικνύεται βασική παράμετρος για τη στρατηγική του παιχνιδιού. Η έννοια της θεοκρατίας επισκιάζει κάθε άλλη ανθρώπινη πράξη και οι παίκτες βρίσκονται αντιμέτωποι με την ορθή επιλογή αντιπροσώπευσης θεού. Ένα από τα υποσυνείδητα μηνύματα του παιχνιδιού είναι και η εμπλοκή της θρησκείας σε μια οικονομικοκεντρική κοινωνία με την απουσία των ανθρώπινων σχέσεων και συμπεριφορών.

Το παιχνίδι δεν ενσωματώνει έννοιες· προσπαθεί να τις αποφύγει και σε καμία περίπτωση να τις αναδείξει. Δεν γίνεται καμία αναφορά σχετικά με το τι συμβαίνει πριν την αρχαιότητα και πώς φθάσαμε στις πόλεις-κράτη της ελληνικής Αρχαιότητας. Εντούτοις, δεν εμφανίζεται καμία ενημέρωση σχετικά με το τι συνέβαινε κατά τη διάρκεια της ελληνικής Αρχαιότητας. Ο παίκτης θα το ανακαλύψει μόνος του, ανάλογα με τη δραστηριότητα που θα αναπτύξει. Η αμοιβή του παίκτη έχει ιδιαίτερη σημασία για την επιβίωσή του στο παιχνίδι. Οι ελληνικές πόλεις μοιάζουν με πρωτο-οικιστικές κοινωνίες με πρωτόλεια μέσα και οι παίκτες χρειάζονται να τις εξελίξουν με τον πιο πρακτικό τρόπο. Οι συμμαχίες φαίνεται να παραμένουν και αυτές σε πρακτικό επίπεδο, αφού δεν αναφέρονται στο ιστορικό τους πλαίσιο, αλλά στο στενό πλαίσιο της συνεργασίας των παικτών. Ο παίκτης χρειάζεται να δουλέψει σκληρά, να πολεμήσει και να μπορέσει να πετύχει τη συγκρότηση ενός πολιτισμού. Ο πολιτισμός, λοιπόν, σχετίζεται με μια οικονομική άνθιση, η οποία έρχεται σε βάθος χρόνου και είναι ανάλογη της προσπάθειας που θα κάνει ο παίκτης.

Το παιχνίδι δεν εστιάζει σε κάποιους συγκεκριμένους παράγοντες, ώστε να αποτυπωθεί κάτι στους συμμετέχοντες. Μόνο η επαναληψιμότητα των προκλήσεων και των πρακτικών της συμμετοχής με άλλους παίκτες βοηθά στην αντίληψη κάποιων παραμέτρων λειτουργίας του παιχνιδιού. Με λίγα λόγια, οι παίκτες μαθαίνουν καλύτερα τους κανόνες και

κατ' επέκταση το σύστημα του παιχνιδιού. Αυτός, βέβαια, είναι και ο στόχος των Διαδικτυακών Παιχνιδιών Μεγάλου Πλήθους Παικτών. Δεν τελειώνουν κάπου, αλλά θέλουν πάντοτε να κρατήσουν σε εγρήγορση τους παίκτες. Σε καμία περίπτωση το παιχνίδι δεν εστιάζει στο υπαρκτό, αλλά εμπεριέχει στοιχεία ενός φανταστικού πεποιημένου ad hoc κόσμου. Αυτό οδηγεί και στην ανάπτυξη πολλαπλών αναχρονισμών που οι παίκτες ανακαλύπτουν στο παιχνίδι (λ.χ. ελληνική σημαία) σε συνδυασμό με τη συναισθηματική έξαρση των συμμετεχόντων στο πλαίσιο μιας διαχρονικότητας με ζητούμενο την ορθή επίτευξη μιας πρόκλησης. Εμπόριο και συναλλαγή από πόλη σε πόλη γίνονται εφικτά στο πλαίσιο της αποικιακής λογικής. Η κατασκοπεία γίνεται σημείο αναφοράς για την αναζήτηση ενός νέου τόπου ή ακόμα και την αντίδραση σε κάποια άλλη πόλη-κράτος.

Ο παίκτης είναι αυτός που θα διαμορφώσει τον δημοκρατικό χαρακτήρα που εντέλει αναπτύσσεται στο παιχνίδι, αλλά στο πλαίσιο πάντοτε του τρόπου λειτουργίας της ομάδας, του τρόπου, δηλαδή, με τον οποίο οι έμπειροι παίκτες επιβάλλονται στις ομάδες τους. Οι συμμετέχοντες δεν νιώθουν πολίτες μιας πόλης-κράτους αλλά συνεργάτες μιας ομάδας που καλείται να επιλύσει ένα πρόβλημα. Οι ομάδες δεν εμπλέκονται με πολιτεύματα, ιδεολογίες και έννοιες που θα τους φέρουν σε σύγκρουση, αλλά μόνο με οικονομικές δραστηριότητες και προσπαθούν να αντιδράσουν με έναν καθαρά πρακτικό τρόπο. Τα κοινωνικοοικονομικά στοιχεία αναδεικνύονται έναντι οποιουδήποτε άλλου χαρακτηριστικού (βλ. πολιτισμός). Η έννοια της συμμαχίας και της συνεργασίας στο παιχνίδι δεν είναι μια εύκολη υπόθεση για τις μικρότερες ηλικίες, πόσο μάλλον η υπομονή που χρειάζεται να επιδείξουν κατά τη διαδικασία της συμμετοχής τους σε αυτό. Ο ναρκισσισμός των έμπειρων παικτών επικρατεί και φυσικά σχετίζεται με την αίσθηση δύναμης και εξουσίας που σταδιακά αποκτούν από τις πολύωρες αλληλεπιδράσεις τους με τα παιχνίδια αφενός και την κουλτούρα της γρήγορης και εύκολης ανταμοιβής αφετέρου. Η ανάπτυξη της ιστορίας του παιχνιδιού βασίζεται στην ομαδικότητα και στην ορθή αντιμετώπιση της κατάστασης που βιώνουν ως ομάδα συνολικά. Η επιβράβευση των προσπαθειών της ομάδας και του εκάστοτε παίκτη ποσοτικοποιείται μέσω της επιβράβευσης και σε καμία περίπτωση δεν αναδεικνύονται ουσιαστικοί αναστοχασμοί επί του περιεχομένου και της δράσης των παικτών.

Περιγραφή παιχνιδιού «World War II Online»

Το παιχνίδι «World War II Online» δημιουργήθηκε ερασιτεχνικά από μία ομάδα προγραμματιστών στις ΗΠΑ, η οποία πρέσβευε ότι δημιουργεί πιστές αναπαραστάσεις μαχών του Δευτέρου Παγκοσμίου Πολέμου, χωρίς αυτές να ταυτίζονται με κινηματογραφικές σκηνές, όπως σε άλλα παιχνίδια της κατηγορίας του («Total War», «Call of Duty»). Αυτή ήταν και η βασική του διαφοροποίηση από τα προηγούμενα παιχνίδια, τα οποία αξιοποιούν κινηματογραφικές αφηγήσεις, αφού είναι συνήθως δημοφιλείς για τους χρήστες (παίκτες) σε αντίθεση με κάποιο βιβλίο που αναφέρεται στον Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο. Το «World War II Online» δεν σχετίζεται με γνωστές κινηματογραφικές αναπαραστάσεις, αλλά αξιοποιεί τα

πεδία μάχης του Δευτέρου Παγκοσμίου Πολέμου και επιδιώκει την πιστή αναπαράστασή τους. Το παιχνίδι ανήκει στην κατηγορία των Διαδικτυακών Παιχνιδιών Μεγάλου Πλήθους Παικτών πρωτοπρόσωπης οπτικής (first person shooter) ενός παίκτη και απαιτεί από αυτόν να συνεργαστεί διαδικτυακά με άλλους για να ολοκληρώσει επιτυχώς πολλαπλές προκλήσεις που του τίθενται. Η διανομή του στο κοινό γίνεται από την «Playnet Inc», μια ιδιωτική εταιρεία, η οποία ξεκίνησε τις επιχειρηματικές της δραστηριότητες τον Μάιο του 1999 και έχει έδρα στην περιοχή Dallas-Fort Worth του Τέξας. Η εταιρεία εξειδικεύεται σε παιχνίδια πολλαπλών χρηστών του διαδικτύου, σε προσομοιώσεις παιχνιδιών, στην έκδοση ψηφιακών παιχνιδιών εν γένει, καθώς και στη φιλοξενία τους. Η εταιρεία απασχολεί λίγα άτομα, καθώς ο συνολικός αριθμός τους δεν ξεπερνά τους πενήντα. Στόχος της εταιρείας είναι να αξιοποιεί πρόγραμμα εθελοντών, οι οποίοι συμμετέχουν στη διαδικασία επέκτασης των παιχνιδιών που η εταιρεία διανέμει. Αρκετοί από τους εθελοντές είναι συνήθως έμπειροι παίκτες των παιχνιδιών τους.

Το 2001, η εταιρεία μετονομάστηκε σε «Cornered Rat Software (LLC)», η οποία συνέχισε ως μια ομάδα προγραμματιστών παιχνιδιών από όλο τον κόσμο που συναντώνται για να αναπτύξουν και να φέρουν εις πέρας το παιχνίδι «World War II Online». Η «CRS» είναι ο αποκλειστικός προγραμματιστής λογισμικού για το «wwii Online» και είναι επιφορτισμένη με την παροχή όλων των υπηρεσιών που απαιτούνται για τη συντήρηση και βελτίωση του παιχνιδιού. Αν και το παιχνίδι διατείνεται ότι αναπαριστά πιστά και προσομοιώνει μάχες του Δευτέρου Παγκοσμίου Πολέμου, τούτο δεν αποτυπώνεται πλήρως στις κινήσεις των παικτών, αφού αυτοί συμμετέχουν και σε μάχες που δημιουργούνται από τους ίδιους. Αυτό που ενδιαφέρει τους δημιουργούς του παιχνιδιού είναι η πιστή αποτύπωση των αντικειμένων, στολών, όπλων, αεροπλάνων, πλοίων και οχημάτων εκείνης της εποχής. Λόγω της αυθεντικής απεικόνισης πολλών συνθηκών του Δευτέρου Παγκόσμιου Πολέμου, υπάρχουν χώρες που δεν αντιπροσωπεύονται στο παιχνίδι. Προς το παρόν, μόνο οι Ηνωμένες Πολιτείες Αμερικής, η Μεγάλη Βρετανία, η Γαλλία και η Γερμανία αναπαρίστανται στο παιχνίδι και το επόμενο διάστημα αναμένεται να ενσωματωθεί και η Ιταλία.

Οι δημιουργοί του παιχνιδιού ξεκίνησαν το συγκεκριμένο παιχνίδι με τη βοήθεια του κοινού που συμμετείχε εθελοντικά σε αυτό. Αξιοποίησαν τη λογική του «early access», δηλαδή της γρήγορης πρόσβασης στο παιχνίδι, ώστε οι παίκτες να παίζουν δωρεάν. Οι δημιουργοί παρακολουθούν τις απόψεις των παικτών και αναδιαμορφώνουν συνεχώς το περιεχόμενό του με βάση τα σχόλιά τους. Η κοινότητα των παικτών εξελίσσει το παιχνίδι και διαμορφώνει τις μελλοντικές πτυχές του μέσω της δράσης και των απόψεων που διατυπώνονται. Βασικός στόχος των δημιουργών ήταν να διαμορφώσουν μια μακροχρόνια σχέση με τους παίκτες, για να προκύψει μελλοντικά το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα, που θα ικανοποιεί το σύνολο των παικτών. Οι παίκτες συμμετέχουν ενεργά σε αυτή τη δωρεάν παροχή των δημιουργών και εν συνεχεία ξεκινούν συζητήσεις, αναρτώντας, εθελοντικά πάντοτε, φωτογραφίες και γράφοντας οδηγούς για το περιεχόμενο του παιχνιδιού. Οι δημιουργοί ενημερώνουν συνεχώς για τις νέες μορφές του παιχνιδιού ή για τυχόν διαφοροποιήσεις του ανά έτος και ενσωματώνουν συνήθως παρατηρήσεις και σχόλια των παικτών. Όταν οι δημιουργοί θεώρησαν ότι το παιχνίδι έχει μια ικανοποιητική παρουσία, ξεκίνησαν και την εμπορική του

έκδοση. Η οπτική των χρηστών έχει ιδιαίτερη σημασία, αφού είναι εκείνοι που διαμόρφωσαν/νουν σε ένα μεγάλο βαθμό το περιεχόμενο και την αφηγηματική πτυχή του παιχνιδιού. Αυτή η διαδικασία συνεχίζεται μέχρι και σήμερα μέσω της εθελοντικής ενασχόλησης των παικτών, αλλά με περιορισμένη πια δυνατότητα, αφού η εμπορευματοποίηση συνοδεύτηκε και από ένα χρηματικό αντίτιμο, ώστε οι παίκτες να αποκτούν περισσότερες αρμοδιότητες και δικαιώματα στο παιχνίδι.

Το παιχνίδι παρουσιάζει τον χρονικό ορίζοντα του Β΄ Παγκοσμίου Πολέμου από το 1940 έως το 1944. Πρόκειται για ένα εικονικό πεδίο μάχης, μια συνδυασμένη προσομοίωση πολέμου όπλων. Ένας παίκτης μπορεί να χειριστεί ή να φτιάξει ένα πλήθος από αεροσκάφη που έχουν σχεδιαστεί με ακρίβεια, θωρακισμένα οχήματα μάχης, όπλα, αντιπυραυλικό πυροβολικό και πολεμικά σκάφη ή να πολεμήσει με διάφορα όπλα πεζικού. Το παιχνίδι παίζεται σε πραγματικό χρόνο παράλληλα με άλλους παίκτες ανά τον κόσμο και οι παίκτες αποφασίζουν αν θα ανήκουν σε γερμανικές, αμερικανικές, βρετανικές και γαλλικές δυνάμεις ανάλογα με τον σέρβερ (server) στον οποίο έχουν ενσωματωθεί. Οι δομές διοίκησης και οι αποστολές παρέχουν στρατηγικές προκλήσεις, ενώ οι παίκτες εμπλέκονται με συγκεκριμένους ρόλους ανάλογα με την αξιοποίηση των όπλων, πλοίων, αεροπλάνων. Το «wwII Online» χρησιμοποιεί χάρτες κλίμακας 1/2 της Δυτικής Ευρώπης με 52.000 km² (20.077 τ.μ.) εδάφους και δορυφορικά δεδομένα ανάλυσης 800 μέτρων. Έχει αναγνωριστεί από τους παίκτες ως η πρώτη μορφή πρωτοπρόσωπης οπτικής (first person shooter) παιχνιδιού μεγάλου πλήθους χρηστών.

Το «wwII Online» έχει μακροχρόνια ανάπτυξη με σκοπό να βελτιώσει το περιεχόμενό του με βάση την κοινότητα παικτών που έχουν εισέλθει σε αυτό. Το παιχνίδι βρισκόταν για περίπου δέκα χρόνια σε διαδικασία δημιουργίας, ενώ τώρα οι κατασκευαστές θεωρούν ότι έχουν ένα ολοκληρωμένο περιεχόμενο από χάρτες, χαρακτήρες, οχήματα, ενσωματωμένη επικοινωνία και οδηγό χρήσης για την παράλληλη αξιοποίηση του παιχνιδιού από πολλούς χρήστες ανά τον κόσμο, που το καθιστά ικανό να αξιοποιηθεί από το ευρύτερο κοινό. Παρ' όλα αυτά, το παιχνίδι βρίσκεται πάντοτε σε διαδικασία αναδιαμόρφωσης, αφού επιλέγει να αντλήσει πληροφορίες από τα δεδομένα των παικτών, τις παρατηρήσεις που κάνουν και τα σχόλιά τους προς τους δημιουργούς και τις κοινότητες του παιχνιδιού. Η εταιρεία δεν σκοπεύει να επιβάλει ένα μεγάλο αντίτιμο για την είσοδο στο παιχνίδι. Το ενδιαφέρον είναι ότι τα μέλη της δημιουργικής ομάδας αποτελούνται ως επί τον πλείστον από παίκτες και ανθρώπους που είχαν σχηματίσει κοινότητες γύρω από αυτό κατά τη διάρκεια της εθελοντικής δημιουργίας του. Αυτή η εξέλιξη βοήθησε πολύ στην ανάπτυξη εμπιστοσύνης ανάμεσα στις δύο πλευρές, καθώς και μία αίσθηση διαφάνειας ανάμεσα στους παίκτες και στους αρχικούς δημιουργούς του παιχνιδιού.

Σχετικά με τον τρόπο δράσης των χρηστών, οι δημιουργοί του παιχνιδιού αναφέρουν: «Το wwII Online προβάλλει την καλύτερη αναπαράσταση από ανάλογα παιχνίδια. Έχει μια παθιασμένη και αφοσιωμένη κοινότητα ανθρώπων που επεκτείνει την εμπειρία του παιχνιδιού εκτός του κόσμου που σχετίζεται με το παιχνίδι. Μια τέτοια ομάδα παικτών ασχολείται με τον αέρα, τη γη ή τη θάλασσα και αγωνίζεται για τη νίκη από την κάθε πλευρά. Υπάρχει πάντα ένας νικητής και ένας ηττημένος και η αγωνία μιας ενδεχόμενης ήττας είναι ένα εξαιρετικά ενδιαφέρον ζήτημα, όπως και ο ενθουσιασμός για όλη τη σκληρή δουλειά που επεν-

δύθηκε για πολλές μέρες, εβδομάδες ή και μήνες (σε πραγματικό χρόνο) για να κερδίσει ο παίκτης «τον πόλεμο». Δεν είναι μόνο ένα παιχνίδι πρωτοπρόσωπης οπτικής, αλλά εμπεριέχει τη στρατηγική ως βασικό του στοιχείο, αφού οι παίκτες βρίσκονται συνεχώς αντιμέτωποι με πολλαπλές προκλήσεις». Τα λόγια των δημιουργών αποτυπώνουν το περιεχόμενο του παιχνιδιού από τη δική τους σκοπιά και επικεντρώνονται στην έννοια της ικανοποίησης που τους προσφέρει ο συνδυασμός στρατηγικής και πρωτοπρόσωπης οπτικής του παιχνιδιού.

Οι δημιουργοί, τέλος, εστιάζουν στην έννοια της ρεαλιστικής πολεμικής αναμέτρησης με σκοπό να προσελκύσουν το ενδιαφέρον των παικτών και να τους εντάξουν σε μια μανιαϊστική διάσταση, απλοποιώντας την έννοια του πολέμου. Αν και ο πόλεμος φαίνεται να δραματίζει κεντρικό ρόλο στο παιχνίδι, στην πραγματικότητα μεταφέρεται στο υπόβαθρο του παιχνιδιού και στις δράσεις των παικτών, αφού οι παίκτες νιώθουν να αντιμετωπίζουν – ως άτομα που βιώνουν την περίοδο του Δευτέρου Παγκοσμίου Πολέμου– ρεαλιστικές προκλήσεις σε συνδυασμό με στρατηγικές κινήσεις που θα αποφασίσουν να κάνουν μαζί με άλλους παίκτες, με τους οποίους συμμαχούν σε πραγματικό χρόνο. Οι δημιουργοί δεν επιδιώκουν σε καμία περίπτωση να αποτυπώσουν πιστά μάχες του παρελθόντος, αλλά να ενδυναμώσουν την έννοια της εμβύθισης (immersion) του παίκτη και να παρατείνουν την παραμονή του σε αυτό.

Διαπιστώσεις από την έρευνα στο «World War II Online»

Το παιχνίδι «World War II Online» αποτυπώνει μια οπτική του πολέμου, η οποία επικεντρώνεται στα πεδία μαχών με τη συνεισφορά των παικτών και των ομάδων που αυτοί φτιάχνουν. Αν και επιδιώκει να αναπτύξει μια αίσθηση πολεμικής αναμέτρησης του Δευτέρου Παγκοσμίου Πολέμου με πιστές αναπαραστάσεις όπλων, αντικειμένων, στολών κ.λπ., δεν είναι σαφές αν πράγματι οι παίκτες παίζουν σε μια ιστορική μάχη. Αυτό ενισχύεται και από τις αρκετές ανακρίβειες, οι οποίες αποτυπώνονται στο παιχνίδι. Η πιο χαρακτηριστική είναι η απουσία των Σοβιετικών και γενικότερα η παρουσία του ανθρώπου, η οποία φαίνεται ότι είναι περιορισμένη. Αναδεικνύονται έρημες πόλεις, ενώ οι δημιουργοί επιμένουν να προβάλλουν συνεχώς με μεγαλύτερη ακρίβεια στολές, όπλα και περιβάλλον δράσης. Οι φοιτητές/τριες Ιστορίας θεώρησαν ότι έπαιξαν σε ένα απλοποιημένο περιβάλλον με ελάχιστες πολυπλοκότητες ως προς τους εχθρούς που χρειάστηκε να αντιμετωπίσουν. Επισημάναν ότι το «Call of Duty» ότι είναι διαφορετικό, αφού εστιάζει σε κινηματογραφικές οπτικές και ο παίκτης βρίσκεται μόνος του μέσα στο παιχνίδι. Η αλληλεπίδραση με το συγκεκριμένο παιχνίδι είναι ακόμα πιο γρήγορη και ο παίκτης νιώθει ότι βρίσκεται σε ένα συγκεκριμένο σενάριο. Στο «World War II Online» δεν υπάρχει σενάριο, αφού οι ομάδες των παικτών είναι αυτές που το δημιουργούν. Κάποιες φορές μάλιστα φαίνεται να μην είναι τόσο γρήγορο και μοιάζει να κουράζει τους παίκτες, αφού δεν υπάρχουν πολλές ανατροπές και αρκετή δράση, με συνέπεια το παιχνίδι να μοιάζει αρκετά αργό. Τέλος, το γεγονός ότι το παιχνίδι είναι στα αγγλικά δημιούργησε προβλήματα κατανόησης σε κάποιους από τους συμμετέχοντες στην έρευνα.

Αναφορικά με το ιστορικό παρελθόν, το παιχνίδι δεν καταγράφει πληροφορίες που να αξιοποιούνται κατά την πλοκή, αλλά οι παίκτες δημιουργούν εκείνες τις προϋποθέσεις που κατασκευάζουν τις δικές τους ιστορίες για τον Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο. Η μοναδική πληροφορία είναι ένα αυτοματοποιημένο μήνυμα στην αρχή του παιχνιδιού, το οποίο παραμένει για λίγα λεπτά στην οθόνη, είναι γρήγορο και δεν επαναλαμβάνεται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Οι παίκτες δεν αντιλαμβάνονται αν παίζουν μια γνωστή μάχη του Δεύτερου Παγκοσμίου Πολέμου. Δίνεται η εντύπωση ότι πρόκειται για τοπικές μάχες. Οι φοιτητές/τριες δεν αντιλήφθηκαν κατά πόσο αυτό που έπρατταν είναι αληθινό και εντός του περιβάλλοντος μιας ιστορικής μάχης. Ένωσαν ότι βρίσκονταν στον Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο, αλλά αυτό δεν εξακριβωνόταν από κανένα στοιχείο πέρα από τις λεπτομέρειες στις στολές και στα όπλα. Οι παίκτες χρειάζεται να ακολουθήσουν το σκεπτικό της εκπαίδευσης για να καταφέρουν να ολοκληρώσουν τις δράσεις τους παρά το σκεπτικό των αποστολών. Μόνο οι σημαίες βοηθούσαν τους φοιτητές να καταλάβουν πού βρίσκονταν και ποιον έπρεπε να αντιμετωπίσουν. Οι περισσότεροι ένωσαν ότι βρίσκονταν γενικά σε πεδία μαχών, χωρίς να διαπιστώνουν ότι είναι πράγματι στον Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο. Το παιχνίδι δεν είναι προκαθορισμένο· κατακτά τον κόσμο και ξεφεύγει από το αρχικό περιεχόμενο. Κάποιοι φοιτητές θεώρησαν, επίσης, ότι το παιχνίδι είναι περισσότερο ένα μέσο εκτόνωσης. Για να νικήσουν χρειάστηκε να συνεργαστούν και να συνωμοτήσουν ή ακόμα να εμπλακούν με άλλους παίκτες για να επιτύχουν κάποιο σκοπό στο παιχνίδι. Αυτό σήμαινε ότι χρειαζόταν συγχρονισμός, αφοσίωση και υπευθυνότητα ανάμεσα στα μέλη της ομάδας και το ενδιαφέρον των παικτών στρεφόταν σε αυτό το ζήτημα.

Ο μεγαλύτερος προβληματισμός των φοιτητών/τριών ήταν ότι δεν καταλάβαιναν την κίνηση που έκαναν και ήθελαν να παρακολουθούν πού κινούνται, πού βρίσκονται μέσα στον χώρο. Η δυνατότητα του «replay» βοήθησε αρκετά τους συμμετέχοντες στην έρευνα, ώστε οι φοιτητές/τριες να αντιληφθούν τι είχαν πράξει. Χρειαζόταν πειθαρχία στις εντολές από τους υπόλοιπους έμπειρους παίκτες, αφού ήταν επίφοβο να χάσουν την αποστολή. Ένωσαν ότι ο εαυτός τους χανόταν μέσα στον χώρο και έτσι δεν αισθάνονταν ότι είναι ο εαυτός τους. Οι διαστάσεις του χώρου ήταν κατανοητές, αλλά δεν ήταν σαφές σε ποιο σημείο βρίσκονταν. Τα γραφικά του παιχνιδιού και η αίσθηση προσομοίωσης του λογισμικού ενίσχυαν αυτή την αντίληψη. Έπρεπε να κάνουν πολλές και διαφορετικές κινήσεις, γεγονός που δεν ήταν βολικό για τους ίδιους, αφού χρειαζόταν μια πολύ καλή εκπαίδευση. Ως προς τη σημασία του φύλου στην ενσωμάτωση και ένταξή τους μέσα στα παιχνίδια, τα αγόρια είναι συνηθισμένα σε δραστηριότητες πολέμου και απουσίας του σώματος, ενώ τα κορίτσια δεν έχουν ενταχθεί σε τέτοιες δραστηριότητες. Αυτό αποτυπώνεται και στο παιχνίδι, αφού οι συμμετέχοντες δεν μπορούσαν να επιλέξουν γυναικείες μορφές αλλά μόνο ανδρικές. Τέλος, θεώρησαν αρκετά δύσκολο να συνεννοηθούν· δεν ήταν εύκολη η επικοινωνία με άλλους παίκτες σε πραγματικό χρόνο, παρά το κλίμα συνεργασίας που δημιουργούσε το παιχνίδι. Η συμμετοχή των παικτών παρέμενε προαιρετική και από αυτήν συσσωρεύονται δεδομένα που βασίζονται στη δράση τους και στην εξέταση για τη διόρθωση/βελτίωση του παιχνιδιού.

Το παιχνίδι «World War II Online» είναι ένα παιχνίδι πρωτοπρόσωπης οπτικής και η διδραστηρικότητα και τα διαφορετικά γραφικά δείχνουν ότι η αξιοποίησή του μπορεί να γίνει

από μεγαλύτερες ηλικίες. Η χρησιμότητά του ως εκπαιδευτικού παιχνιδιού μέσα σε ένα εκπαιδευτικό περιβάλλον είναι αμφίβολη, αφού δεν υπήρχε συγκεκριμένη γνωστική στοχοθεσία. Σε καμία περίπτωση το συγκεκριμένο παιχνίδι δεν μπορεί να θεωρηθεί υποκατάστατο του βιβλίου. Οι φοιτητές/τριες επισημαίνουν την εμπλοκή των φανταστικών στοιχείων στο παιχνίδι και στον τρόπο με τον οποίο αυτά θα γίνουν αντιληπτά. Ο ήχος βοηθούσε πρακτικά μέσα στο παιχνίδι, διότι βύθιζε τους φοιτητές περισσότερο στον χώρο. Οι ιστορικές αναπαραστάσεις –κυρίως μέσω των αντικειμένων ή των ενδυμάτων– έγιναν αντιληπτές ως μέσο επικοινωνίας και συνεργασίας των φοιτητών. Οι φοιτητές φάνηκαν διστακτικοί στην αξιοποίηση του παιχνιδιού από μαθητές μικρότερων ηλικιών.

Οι φοιτητές κατέληξαν ότι δεν θα το χρησιμοποιούσαν στην εκπαιδευτική διαδικασία. Κάποιοι υποστηρίζουν ότι ίσως θα το αξιοποιούσαν στο λύκειο, όπου θα μπορούσαν να συζητήσουν και τις ανακρίβειες γύρω από τα αντίπαλα στρατόπεδα. Οι πληροφορίες δεν είναι ακριβείς. Τα όπλα και οι στολές σίγουρα ήταν ένα σημείο αναφοράς για συζήτηση στο παιχνίδι. Υπήρχαν και φοιτητές οι οποίοι υποστήριξαν ότι ήταν προτιμότερο να παίξουν οι μαθητές/τριες το παιχνίδι και να τους προκαλέσει ερωτήματα παρά να διαβάσουν ένα βιβλίο. Το ζήτημα είναι η απουσία ιστορικών πληροφοριών και ζητημάτων διπλωματίας της εποχής, μέσω των οποίων οι μαθητές θα μπορούσαν να αναπτύξουν ιστορικές υποθέσεις και ερωτήματα. Το παιχνίδι παρείχε μεγαλύτερη ελευθερία, αλλά οι χρήστες (παίκτες) έπρεπε να ακολουθήσουν με πειθαρχία όσα τους έλεγαν οι έμπειροι παίκτες. Αυτό, βέβαια, δημιουργεί περισσότερα προβλήματα, αφού οι συμμετέχοντες εμπλέκονταν με πολλαπλές αφηγήσεις πολλών και διαφορετικών έμπειρων παικτών, τις οποίες αναγκαστικά έπρεπε να ακολουθήσουν.

Συμπεράσματα

Τα Διαδικτυακά Παιχνίδια Μεγάλου Πλήθους Παικτών (ΔΠΜΠΠ) αναλύθηκαν με σκοπό να διευκρινιστεί η σημασία του λογισμικού με ιστορικό περιεχόμενο και μάλιστα σε ένα συμμετοχικό, αλληλεπιδραστικό και αναστοχαστικό, επιτελεστικό περιβάλλον. Τα συγκεκριμένα παιχνίδια βυθίζουν ενεργά τους παίκτες, λόγω της συνεργατικής τους λογικής και αυτό αποτυπώθηκε στην εμπειρική έρευνα. Αν και δεν είχαν όλοι οι συμμετέχοντες την ίδια εμπειρία με τα ψηφιακά παιχνίδια, φάνηκε από το πολυτροπικό υλικό που συλλέχθηκε ότι συμμετείχαν ενεργά στη διαδικασία του παιχνιδιού και της συνεργατικής εμπλοκής με τους υπόλοιπους διαδικτυακούς παίκτες. Ακόμα και σε εκείνες τις περιπτώσεις που οι χρήστες έδειχναν να δυσανασχετούν με το περιεχόμενο του παιχνιδιού ή και με τη διαδικασία, δεν φαίνεται να το εγκαταλείπουν, επιθυμώντας να απεμπλακούν από την πρόκληση που τους είχε τεθεί ή ακόμα να διαμορφώσουν τη δική τους άποψη από το περιεχόμενο του παιχνιδιού και να αντιληφθούν τι συμβαίνει.

Η διαδικασία βύθισης των χρηστών στο περιεχόμενο του παιχνιδιού βασίζεται εν πολλοίς και στη δομή του. Οι συμμετέχοντες στην έρευνα διέκριναν σχετικές διαφοροποιήσεις

ανάλογα με την υποκατηγορία των ψηφιακών παιχνιδιών (δράσης, πρωτοπρόσωπης λογικής, στρατηγικής κ.ά.). Η διεπαφή των φοιτητών με διαφορετικό περιεχόμενο λογισμικού παιχνιδιών παρουσιάζει κατ' επέκταση και διαφοροποιήσεις στις αντιδράσεις τους κατά τη διάρκεια του παίξουν. Το παιχνίδι «Grepolis» φάνηκε στους ερωτώμενους αρκετά διαφορετικό σε σχέση με τις δράσεις που έπρεπε να αναπτύξουν οι παίκτες στο παιχνίδι «World War II Online». Η απόσταση των παικτών από τις προκλήσεις και η αίσθηση της άμεσης ενσωμάτωσης ή μη εμπλοκής διαφοροποιεί σημαντικά την αντίληψή τους για το περιεχόμενο του παιχνιδιού και του ιστορικού παρελθόντος. Ο τρόπος δράσης και η απόσταση δεν επηρεάζει μόνο την αντίληψή τους για το ιστορικό παρελθόν, αλλά και την αντίληψή τους για τη χρονική σχέση, τη χωρικότητα, την επικοινωνία ή μη με αντικείμενα και ανθρώπους από άλλες εποχές. Η μορφή ανάδειξης του λογισμικού στους παίκτες και έπειτα η αλληλεπίδραση μαζί του αποτυπώνει μια νέα προσλαμβάνουσα για τις κοινωνικές αντιλήψεις για την Ιστορία.

Η κουλτούρα της μεταμοντέρνας κοινωνίας δημιουργεί μια αλλαγή και στις υπόλοιπες εκπαιδευτικές βαθμίδες, αφού τα νεαρά άτομα γνωρίζουν από μικρή ηλικία τα ψηφιακά εργαλεία και τα λογισμικά παιχνιδιών. Η απουσία οργανωμένης και συστηματικής ανάλυσης των νέων μέσων από τα γνωστικά αντικείμενα δημιουργεί παρανοήσεις και εξιδανικεύσεις των νεαρών ατόμων απέναντι σε αυτά τα εργαλεία. Η διδακτική προσέγγιση ακόμα και σε ένα γνωστικό αντικείμενο, όπως η Ιστορία, οφείλει να αξιοποιεί τις πολλαπλές κοινωνικές χρήσεις και αντιλήψεις, ώστε να καταστήσει τους μαθητές ικανούς να αντιλαμβάνονται και να επεξεργάζονται ιστορικές πληροφορίες ακόμα και αν αυτές προέρχονται από ψηφιακά παιχνίδια. Σε αυτό το συμπέρασμα οδηγήθηκαν και οι συμμετέχοντες στην έρευνα, αφού προβληματίστηκαν αρκετά για τις διαδικασίες ενσωμάτωσης ψηφιακών παιχνιδιών στην εκπαίδευση. Είναι επιτακτική ανάγκη οι μαθητές να γνωρίζουν τη γραμματική των «νέων μέσων» (new media) και να έχουν την κριτική ματιά να τα αναλύουν και να κατανοούν μέσα σε ποια όρια μπορούν να αναδεικνύουν τη δημιουργικότητά τους.

Μια τέτοια αποδόμηση διευκολύνει τα νεαρά άτομα να αντιληφθούν πώς δομείται ένα ιστορικό κείμενο, τι είδους χαρακτηριστικά μπορεί να λάβει και κάτω από ποιες προϋποθέσεις έχει δημιουργηθεί ένα ψηφιακό παιχνίδι με ιστορικό περιεχόμενο. Οι διαφορετικές αφηγήσεις ενός ιστορικού γεγονότος ενδεχομένως να μεταφέρονται και σε ένα ψηφιακό παιχνίδι και η κυρίαρχη αφήγηση να είναι αισθητή και στη συστημική λειτουργία ενός ψηφιακού παιχνιδιού. Οι συμμετέχοντες διέκριναν αρκετά στερεότυπα και προκαταλήψεις στα δύο παιχνίδια που επεξεργάστηκαν, αντιλαμβανόμενοι ότι κυρίαρχες αφηγήσεις μπορούν να μετατραπούν εύκολα σε πολλαπλές αναπαραστάσεις των ψηφιακών παιχνιδιών. Ο «άλλος» παραμένει στην αφάνεια ή έστω παρουσιάζεται αποστασιοποιημένα και δίχως ρόλο. Η πολυπρισματικότητα φαίνεται να απουσιάζει, παρά τη δυνατότητα που έχουν τα ψηφιακά παιχνίδια να αποτυπώνουν πολλαπλές αναπαραστάσεις, οι οποίες αναδύονται ανάλογα με τη δράση των παικτών.

Σε αυτή την κυρίαρχη αποτύπωση της παιγνιώδους αφήγησης δεν μπορεί να αγνοηθεί το ιδεολογικό υπόβαθρο ή η πολιτική τοποθέτηση των δημιουργών, κάτι που επηρεάζει ευθέως την αλληλεπίδραση που αναπτύσσουν οι παίκτες. Η ιδεολογική ή πολιτική στόχευση των δημιουργών ή ακόμη η απουσία σχετικών αναφορών και η άκριτη χρήση κάποιων κυρίαρχων

χων αφηγήσεων δημιουργεί συγκεκριμένα ζητήματα στις διαδικασίες διαμεσολάβησης μια ιστορικής πληροφορίας. Αν και στο παιχνίδι «Grepolis» δεν φάνηκε να υπάρχει άμεση πολιτική στόχευση, οι δημιουργοί αποπολιτικοποίησαν το περιεχόμενο και οι παίκτες νιώθουν ότι δεν ανήκουν στην ελληνική Αρχαιότητα, αλλά στο ευρύτερο ιστορικό παρελθόν. Η πολιτικοποίηση αναδεικνύεται στο παιχνίδι «World War II Online», κατά το οποίο οι παίκτες θεώρησαν ότι η απουσία συγκεκριμένων χωρών (ΕΣΣΔ) από μία εταιρεία αμερικάνικης προέλευσης είχε πολύ συγκεκριμένη στόχευση. Πέρα από την αστοχία του ιστορικού περιεχομένου ενός παιχνιδιού, δημιουργεί και λανθασμένες εντυπώσεις στους παίκτες, οι οποίοι θα αλληλεπιδρούν και θα δημιουργήσουν τις δικές τους προσωπικές αντιλήψεις από το παιχνίδι.

Ας σταθούμε ξανά στο γεγονός ότι αν και οι δημιουργοί διαμορφώνουν πολλαπλές αναπαραστάσεις μέσω του συστήματος με σκοπό οι χρήστες να επιλέγουν τις δικές τους προοπτικές, η απουσία κάποιων ιστορικών στοιχείων, γεγονότων, συμβάντων ή και προσώπων αναδεικνύει την προβληματική κατάσταση που παρουσιάζουν τα παιχνίδια. Μια ερμηνεία εστιάζει στην απουσία αναφοράς του ασήμαντου ή τετριμμένου σε ένα ψηφιακό παιχνίδι. Ωστόσο κάτι τέτοιο μπορεί να θεωρηθεί και ως στοχευμένη επιλογή των δημιουργών να αφήσουν εκτός συγκεκριμένες αναφορές και πρόσωπα. Δημιουργούνται πολλαπλά ερωτήματα για τη νοηματοδότηση του ιστορικού παρελθόντος από τους δημιουργούς, ποιο το κίνητρο που έχουν κάθε φορά και ποια η στοχοθεσία τους. Σίγουρα η δημοφιλία ενός παιχνιδιού και η προσέλκυση περισσότερων χρηστών βρίσκεται πάντοτε στο προσκήνιο, αλλά δεν είναι πάντοτε η μοναδική εξήγηση. Ιδιαίτερη προσοχή χρειάζεται και ως προς τις μανιχαϊστικές προσεγγίσεις των πολλαπλών αναπαραστάσεων και τους τρόπους συγκρότησης μιας αντίληψης για το ιστορικό παρελθόν. Ειδικά όταν οι παίκτες χρειάζεται να επικοινωνήσουν και να συνεργαστούν με πολλούς ανθρώπους ανά τον κόσμο, για να προσχωρήσουν το παιχνίδι. Η παρουσία των έμπειρων παικτών σε συνδυασμό με τους δημιουργούς και τη συνεργασία που αναπτύσσεται δημιουργούν ένα ιδιόμορφο κράμα συνομιλίας με το ιστορικό παρελθόν.

Αν σε όλα τα προηγούμενα προσθέσουμε και τη μορφή λογισμικού, χρειάζεται να επιστήσουμε την προσοχή μας στην υβριδική διάσταση που έχει αναπτυχθεί από την επιλογή του υλικού από τους δημιουργούς, την κατασκευή του κόσμου των παιχνιδιών, τη συστημική θεώρηση του παιχνιδιού, την εμπλοκή της ιστορικής φαντασίας, την επικοινωνία των παικτών και τις δικές τους προσωπικές αναπαραστάσεις. Αυτή η υβριδική σχέση ανάμεσα σε ψηφιακό περιεχόμενο και ανθρώπινη επικοινωνία δημιουργεί μια νέα σχέση επικοινωνίας των ανθρώπων με το ιστορικό παρελθόν. Η χωροχρονική τοποθεσία των παικτών εξαρτάται από τη λογισμική τοποθέτησή τους και τη μέσω αυτής επιτελεσματικότητά τους στο παιχνίδι. Οι παίκτες αποκτούν νέες μνήμες από την αλληλεπίδραση με τους υπόλοιπους στο παιχνίδι και με το λογισμικό περιβάλλον του, κάτι που διαπερνά τις γνωστές θεωρήσεις περί προσωπικής, συλλογικής και αμνημονικής σχέσης. Παρατηρείται μια νέα μνημονική πρακτική εντός παιχνιδιού και βασίζεται στις προσλαμβάνουσες των παικτών σε ατομικό και συλλογικό επίπεδο.

Αν ο ρόλος της ιστορικής φαντασίας γίνεται γόνιμος, όταν δεν αυτονομείται από την αυστηρότητα των συλλογισμών, τότε πώς νομιμοποιείται σε ένα πλαίσιο κανόνων παιχνιδιού με στόχο την επιδιωκόμενη επιτυχία; Η ιστορική φαντασία μετατρέπεται σε σημείο δημιουργικής ενασχόλησης των παικτών με το λογισμικό ενός παιχνιδιού και η αίσθηση νομιμο-

ποίησης γίνεται αντιληπτή από τους περιορισμούς που θέτουν οι δημιουργοί μέσω των κανόνων. Αυτή είναι μια διαδικασία που προϋποθέτει έναν πολύ καλό χειρισμό εκ μέρους των δημιουργών, ώστε η ιστορική φαντασία να γίνει κατανοητή και να μην γελοιοποιηθεί στα μάτια των παικτών. Σε καμία περίπτωση δε συνάγεται κάποια προσπάθεια που να προσεγγίζει την ιστορική έρευνα ή να θέτει τους παίκτες σε μια κατάσταση αναζήτησης και διεκδίκησης της. Μάλιστα οι έμπειροι παίκτες, όπως φάνηκε και στην έρευνα, κατευθύνουν τους ανθρώπους που δεν έχουν σχετική εμπειρία στο παρελθόν, με αποτέλεσμα αυτοί οι τελευταίοι να βρίσκονται συνεχώς υπό έλεγχο από το παιχνίδι αλλά και από τους ανθρώπους με προηγούμενη εμπειρία σε αυτό ή ανάλογα παιχνίδια.

Η ιστορική κουλτούρα του ψηφιακού χώρου και δη των Διαδικτυακών Παιχνιδιών Μεγάλου Πλήθους παικτών διαμορφώνει νέες βάσεις στη συνομιλία ανάμεσα στους ανθρώπους και στο ιστορικό παρελθόν. Η καλλιτεχνική δημιουργία των δημιουργών εντάσσεται πια στην αναπαράσταση του ιστορικού παρελθόντος σε συνδυασμό με την ενεργό συμμετοχή των παικτών στην αντίληψή τους· μια επιτελεστική δράση που σχετίζεται με τη μη γραμμική εμπλοκή των παικτών με το ιστορικό παρελθόν, φέροντας σημάδια ή ψήγματα αυτού του παρελθόντος ανάλογα με το παιχνίδι και την πρόκληση των δημιουργών. Η ιστορική πληροφορία διαμεσολαβείται από το λογισμικό και την επικοινωνία των χρηστών και ανατροφοδοτεί συζητήσεις γύρω από το ιστορικό παρελθόν. Νέες μορφές αναμνήσεων προέρχονται από τον επιτελεστικό χωροχρόνο του παιχνιδιού και αναδεικνύουν νέες αντιλήψεις για τον τρόπο μελέτης και έρευνας του ιστορικού παρελθόντος. Η Ιστορία ως γνωστικό αντικείμενο δέχεται την πρόκληση της ιστορικής κουλτούρας που δημιουργούν τα ψηφιακά παιχνίδια και ξεκινά να συνομιλεί μαζί τους, ώστε να δημιουργήσει το πλαίσιο κριτικής θεώρησης και αναστοχασμού απέναντι σε αυτό το «νέο μέσο» (new medium) του 21^{ου} αιώνα.

Αναφορές

- Azuma, Hiroki. 2009. *Otaku: Japan's Database Animals*. Minneapolis, Λονδίνο: University of Minnesota Press.
- Bergson, Henri. 2013 [1896]. 'Υλη και Μνήμη: Δοκίμιο για τη Σχέση Σώματος και Πνεύματος. Αθήνα: Ροές.
- Cobb, Paul, Confrey, Jere, diSessa, Andrea, Lehrer, Richard, Schauble, Leona. 2003. "Design experiments in educational research". *Educational Researcher*, 32 (1): 9 -13.
- Demantowsky, Marko. 2015. "Public History"-Sublation of a German Debate? *Public History Weekly* (29/01/2015) Ανακτήθηκε 12/6/2022 από <https://public-history-weekly.degruyter.com/3-2015-2/public-history-sublation-german-debate/>
- Fogu, Claudio. 2009. "Digitalizing Historical Consciousness" *History and Theory* 47: 103-121.
- Giaccardi, Elisa. 2012. *Heritage and Social Media: Understanding heritage in a participatory culture*. Ηνωμένο Βασίλειο: Routledge.
- Hartog, Francois. 2003. *Καθεστώς Ιστορικότητας. Παροντισμός και εμπειρίες του χρόνου*. Μετ. Δημήτρης Κουσουρής, Αθήνα: Αλεξάνδρεια.

- Hollander den Jaap, Paul Herman and Peters Rik. 2011. 'Introduction: The Metaphor of Historical Distance', *History and Theory* 50:1-10.
- Howard, Paul. 2013. "Fields of Green: Restoring Culture, Environment and Education" *Journal of Education for Sustainable Development*. 7 (1):125-128.
- Kansteiner, Wulf. 2007. "Alternate worlds and invented communities: history and historical consciousness in the age of interactive media" in Jenkins K., Morgan S., Munslow (ed). *Manifestos for History*, Routledge, Λονδίνο και Νέα Υόρκη, 131-148.
- Kingsepp, Eva. 2007. "Fighting Hyperreality with Hyperreality History and Death in World War 2". *Digital Games in Game and Culture* (2): 366-375.
- Kittler, Friedrich. 1997. *Literature, Media, Information Systems*. Ed. John Johnston. Άμστερνταμ: ΟΡΑ.
- Κυνηγός Χρόνης. 2011. *Το μάθημα της Διερεύνησης. Παιδαγωγική αξιοποίηση των ψηφιακών τεχνολογιών για τη διδακτική των μαθηματικών: Από την έρευνα στη σχολική τάξη*. Αθήνα: Τόπος.
- Landsberg, Alison. 2004. *Prosthetic memory. The Transformation of American Remembrance in the Age of Mass Culture*. Νέα Υόρκη: Columbia University Press.
- Manovich, Lev. 2001. *The Language of New Media*. Κέιμπριτζ και Λονδίνο: MIT Press.
- Manninen, Tony & Kujanp, Tomi. 2005. "The Hunt for Collaborative War Gaming-CASE: Battlefield 1942", *Game Studies* (5): 49-53
- Μπιλάλης, Μήτσος. 2015. *Το παρελθόν στο δίκτυο. Εικόνα, τεχνολογία και ιστορική κουλτούρα στη σύγχρονη Ελλάδα (1994-2005)*, Αθήνα: Historein, ΕΚΤ/ΕΙΕ.
- Patton, Michael Quinn. 1990. *Qualitative evaluation and research methods* (2nd ed.). Νιούμπερι Πάρκ: Sage.
- Philips Mark. 2011. "Rethinking Historical Distance: From doctrine to heuristic" *History and Theory* 5 (4): 11-23.
- Rancière, Jacques. 2009. *The Emancipated Spectator*. Λονδίνο: Verso.
- Robson, Colin. 1993. *Real World Research. A Resource for Social Scientists and Practitioner Researchers*. Οξφόρδη: Blackwell Publishers Inc.
- Rosenzweig, Roy, Thelen, David. 1998. *The Presence of the Past. Popular Uses of History in American Life*. Νέα Υόρκη: Columbia University Press.
- Runia Eelco. 2014. *Moved by the Past. Discontinuity and Historical Mutation*. Νέα Υόρκη: Columbia University Press.
- Rüsen, Jorn. 2017. *Evidence and Meaning. A theory of historical studies. Translated from the German by Diane Kerns and Katie Digan*. New York, Oxford: Berghahn.
- Seixas Peter. 2017. "Culture, Civilization and Historical Consciousness", *Public History Weekly* 7/12/2017 <https://public-history-weekly.degruyter.com/author/peter-seixas/>
- Steinkuehler Constance, Duncan Sean. 2008. "Scientific Habits of Mind in Virtual Words", in *Journal of Science Education and Technology* 17:530-543.
- Tanaka, Stefan. 2016. Reconceiving pasts in a digital age. *Historein*, 15(2): 21-29. Ανακτήθηκε 12/5/2018 από <http://dx.doi.org/10.12681/historein.8892>

Ψηφιακά «ζωντανεμένο», επιτελεστικά «ζωντανό»: Το ιστορικό παρελθόν στην πρόσοψη της Βουλής

Μαρία Φάβα*

Περίληψη

Στα τέλη του 2020 και το 2021, τη χρονιά που το ελληνικό κράτος γιόρτασε τα 200 χρόνια από την Επανάσταση του 1821 και εν μέσω της πανδημίας του κορονοϊού, στην πρόσοψη του ελληνικού Κοινοβουλίου προβλήθηκαν, με πρωτοβουλία του στρατού, της Επιτροπής «Ελλάδα 2021» και της ίδιας της Βουλής, ψηφιακά ιστορικά αφηγήματα με τη μέθοδο της χαρτογραφημένης προβολής (projection mapping). Τι προέκυψε από τη συνάντηση της ψηφιακής τεχνολογίας με το «ζωντάνεμα» της ιστορίας, στην επιφάνεια του εμβληματικότερου κτιρίου του ελληνικού κράτους; Μελετώντας τη μετατροπή της Βουλής σε οθόνη, εντοπίζουμε μία σημαντική μελέτη περίπτωσης που αποτυπώνει τον συντονισμό της επίσημης δημόσιας ιστορίας με τους κανόνες των δικτύων ψηφιακής οικονομίας και αναδεικνύει τη «ζωντανότητα» (liveness) ως την πιο ξεχωριστή, επιτακτικά διεκδικήσιμη, αντίληψη ιστορικότητας της εποχής μας.

Λέξεις κλειδιά: χαρτογραφημένη προβολή, Βουλή, δημόσια ιστορία, ψηφιακή επιτέλεση, ζωντανότητα

* Υποψήφια Διδασκτορίσα, ΙΑΚΑ, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας, maryfava972@gmail.com.

Digitally “Alive”, Performatively “Live”: The Historical Past on the Hellenic Parliament Façade

Mary Fava*

Abstract

Towards the end of 2020 and throughout 2021 -the year in which the Greek state celebrated the 200th anniversary of the Greek Revolution and in the midst of the covid-19 pandemic, digital historical narratives were projected onto the façade of the Hellenic Parliament. The initiative was spearheaded by the Hellenic Armed Forces, the “Greece 2021” Committee and the Hellenic Parliament, using projection mapping technology. What happens when digital technology converges with “history coming alive” on the façade of the most emblematic building of the Greek state? By examining the transformation of the Parliament building into a digital screen, this essay presents a significant case study that underscores the coordination of official public history with digital economy networks and highlights “liveness” as the most distinctive and urgently claimed understanding of “historicity” in contemporary society.

Keywords: projection mapping, Hellenic Parliament, public history, digital performance, liveness

* PhD Candidate, Department of History, Archaeology and Social Anthropology, University of Thessaly, maryfava972@gmail.com.

Εισαγωγή

Στη μετάβαση από το «πανδημικό» 2020 στο «επετειακό» 2021, η τεχνολογική μέθοδος του projection mapping επιστρατεύτηκε από τρεις θεσμούς του ελληνικού κράτους για να προβάλει τις εξιστορητικές τους εκδοχές για το ελληνικό παρελθόν στην επιφάνεια του εμβληματικότερου κτιρίου του – της Βουλής. Το απόγευμα της 21^{ης} Νοεμβρίου 2020 και ενώ η πανδημία του Covid-19 επέλαυε, προβλήθηκε στην πρόσοψη της Βουλής ένα ψηφιακό αφήγημα, με σκοπό την απόδοση τιμών στις Ένοπλες Δυνάμεις της χώρας. Η προβολή έλαβε χώρα ενώπιον ελάχιστων –πλην εμβρόντητων ή/και ενθουσιωδών– θεατών, ταυτόχρονα όμως υπήρξε διαδικτυακά διαθέσιμη σε πολυάριθμους χρήστες. Η «κατάληψη» της επιφάνειας του Κοινοβουλίου από στρατιωτικά σύμβολα αναμόχλευσε μνήμες από τις εορταστικές πρακτικές της δικτατορίας, είτε προκαλώντας «ρίγη συγκίνησης» (Μαζανίτης 2020) είτε κερδίζοντας χαρακτηρισμούς όπως «Ψηφιακή Αρετή των Ελλήνων»¹ (Τριανταφύλλου 2020) ή ακόμη, «μεταμοντέρνα γΕΝΕΔ-οποίηση της Ελλάδας».² Η προβολή απελευθέρωσε μια σειρά από μνημονικά, πολιτικά και ταυτοτικά φορτία, που πυροδότησαν έντονα πάθη σε έναν ακόμη «πολιτισμικό πόλεμο» (culture war) στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Η επιλογή της πρόσοψης του Κοινοβουλίου ως οθόνης προβολής του στρατιωτικού παράγοντα και η οπτικοποίηση του αφηγήματος σχηματοποιούσαν στο παρόν ένα παρελθόν που ίσως τελικά να μην ήταν τετελεσμένο· εικονογραφούσαν ένα δυνητικό μέλλον που σε άλλους φάνταζε δυστοπικά απειλητικό και σε άλλους ευοίωνα νοσταλγικό. Το επόμενο έτος, στην πρόσοψη διαδραματίστηκε με την ίδια τεχνική μια οπτικοποιημένη αφήγηση του Αγώνα του 1821 μέσα από έργα τέχνης. Η προβολή αυτή υπήρξε μία από τις κεντρικές δράσεις της Επιτροπής «Ελλάδα 2021», του επίσημου κρατικού φορέα για τον εορτασμό των 200 χρόνων από την Ελληνική Επανάσταση. Με τον ίδιο τρόπο προβλήθηκε και η επετειακή έκθεση που διοργάνωσε η ίδια η Βουλή των Ελλήνων αξιοποιώντας τις εικαστικές συλλογές της.³

Η «χαρτογραφημένη προβολή», όπως έχει επικρατήσει να αποδίδεται το projection mapping ή video mapping (Λιάπη 2022), δεν ήταν άγνωστη στην Ελλάδα. Κατά τη διάρκεια της τελευταίας δεκαετίας είχε αρχίσει σταδιακά να εφαρμόζεται σε κτίρια του αστικού ιστού, εισάγοντας στην ελληνική πραγματικότητα αυτή τη, δημοφιλή στο εξωτερικό, πρακτική προώθησης –διαφημιστικού και ψυχαγωγικού κυρίως– περιεχομένου, που φιλοτεχνεί στον νυχτερινό ορίζοντα των πόλεων φαντασμαγορικά, ψευδαισθητικά θεάματα. Ούτε ήταν η πρώτη φορά που το πολυσήμαντο οικοδόμημα στην καρδιά της Αθήνας μετατρέποταν σε πεδίο άσκησης μιντιακών καινοτομιών. Από την ανέγερσή του στα μέσα του 19^{ου} αιώνα ως ανακτόρου και, κυρίως, μετά τη μετατροπή του σε έδρα του Κοινοβουλίου το 1929, δεν έπαψε να

1 Παραπέμποντας στις γιορτές της «Πολεμικής Αρετής των Ελλήνων» της περιόδου της δικτατορίας του 1967-1974.

2 Φράση από την αγόρευση του Γ. Βαρουφάκη στην Ολομέλεια της Βουλής στις 25 Νοεμβρίου 2020, όπου συζητήθηκε η προβολή (*Πρώτο Θέμα*, 2020).

3 Τα βίντεο των προβολών διαθέσιμα εδώ: <https://www.youtube.com/watch?v=Ia9nFDv47u8&list=PLumtgMU25x8xkfhZC9dGw2WuGkYrRIDzQ>.

διεκδικείται από την εκάστοτε πολιτική εξουσία ως κάτοπτρο που αντανakλούσε και εξακτίνωνε τις επικοινωνιακές της τακτικές. Εκείνο που ήταν πραγματικά πρωτόγνωρο για τα ελληνικά δεδομένα ήταν η μετατροπή του ίδιου του κτιρίου σε αστική οθόνη (urban screen) και κατ' επέκταση σε εργαλείο του κράτους για την επιτέλεση δημόσιας ιστορίας⁴ και, μάλιστα, με επικοινωνιακή προμετωπίδα τη φράση «Η ιστορία “ζωντανεύει”».

Οι προβολές συνιστούν ένα πολύπλοκο, σχεδόν αξεδιάλυτο, πλέγμα συσχετισμών, το οποίο περιλαμβάνει πεδία όπως η δημόσια ιστορία, η ψηφιακή τεχνολογία και δικτύωση, ο πολιτισμός της εικόνας (visual culture), το συν-αίσθημα και η συν-κίνηση, οι πολιτικές μνήμης, αλλά και οι κανόνες που θέτει η ψηφιακή οικονομία του ύστερου καπιταλισμού. Στο άρθρο αυτό θα επιχειρήσω να αναλύσω τις προβολές ως παραδείγματα δημόσιας ψηφιακής ιστορίας που απηχούν και συνδιαμορφώνουν ταυτόχρονα μια σειρά μετατοπίσεων σε αλληλένδετα, ρευστά και συνεχώς μεταβαλλόμενα δίκτυα παραγωγής ιστορικού, πολιτικού και οικονομικού νοήματος, και θα διερευνήσω μια σειρά ερωτημάτων: Πώς προέκυψε η οθονοποίηση της πρόσοψης της Βουλής και πώς κατασκευάστηκε ψηφιακά η εμπειρία της «ζωντανής ιστορίας» στην επιφάνειά της; Μπορούν άραγε οι χαρτογραφημένες προβολές να νοηματοδοτηθούν ως επιτελεστικός μηχανισμός στον δημόσιο χώρο; Είναι εφικτό να ενταχθούν στις ζωντανές επιτελέσεις (live performances) της ιστορίας και να ερμηνευτούν με αναλυτικό εργαλείο τη «ζωντανότητα» (liveness); Και το κυριότερο: γιατί η συνθήκη της «ζωντανότητας» ήταν απαραίτητη και θεσμικά επιλέξιμη στην οθονοποίηση της Βουλής;

Η Βουλή ως urban screen: από τη φωταγώγηση στην οθονοποίηση

Η χαρτογραφημένη προβολή ή χωρική επαυξημένη πραγματικότητα («spatial augmented reality») συνίσταται στην προβολή κινούμενων εικόνων σε μη επίπεδες επιφάνειες – στην περίπτωσή μας, αρχιτεκτονικές προσόψεις. Οι εικόνες συναρμόζονται μέσω ειδικού λογισμικού με τα υλικά και δομικά στοιχεία του κτιρίου, με αποτέλεσμα όταν προβάλλονται πάνω του με τη συνδρομή φωτός από βιντεοπροβολείς (projectors) με ισχυρότατους λαμπτήρες, να προσαρμόζονται επακριβώς στα χαρακτηριστικά της επιφάνειάς του. Η χαρτογραφημένη προβολή έχει μια δυσκολία στο να οριστεί με ακρίβεια· έχει εννοιοποιηθεί ως τεχνολογική μέθοδος, καλλιτεχνικό κίνημα, επικοινωνιακός μηχανισμός και αστικό φαινόμενο (Schmitt κ.ά. 2020). Η προσπάθεια εννοιολόγησής της είναι μάλλον μάταιη, για τον πολύ απλό λόγο ότι εμπεριέχει όλα τα παραπάνω χαρακτηριστικά και επιπλέον, παραδό-

4 Με τον όρο «δημόσια ιστορία» αναφέρομαι στο ευρύτατο, ακόμη εξελισσόμενο, επιστημονικό πεδίο που εστιάζει στην επικοινωνιακή λειτουργία της ιστορίας και μελετά τους πολλαπλούς τρόπους με τους οποίους το παρελθόν παράγεται και καταναλώνεται στη δημόσια σφαίρα. Όπως χαρακτηριστικά σημειώνει ο Χ. Εξερτζόγλου (2020: 19), η δημόσια ιστορία αναφέρεται σε «όλες εκείνες τις πρακτικές και όλους εκείνους τους λόγους που χρησιμοποιούν το παρελθόν για τις ανάγκες του παρόντος, είτε αυτό γίνεται ρητά είτε όχι – συνήθως όχι».

ξως, δεν έχει ακόμη μελετηθεί συστηματικά. Δεν θα ήταν όμως αδόκιμο να την εντάξουμε στις «αναδυόμενες τεχνολογίες», αυτές «που αφενός με την πάροδο του χρόνου αποκτούν (τουλάχιστον ως ένα βαθμό) μορφολογική ή/και λειτουργική συνεκτικότητα και αφετέρου έχουν τη δυνατότητα να ασκήσουν σημαντική επιρροή στους κοινωνικοοικονομικούς τομείς εντός των οποίων χρησιμοποιούνται» (Μπούνια & Καταπότη 2021: 10).

Οι απαρχές της χαρτογραφημένης προβολής είναι επίσης δύσκολο να προσδιοριστούν με σαφήνεια (Schmitt κ.ά. 2020). Αν και η ιστορικότητά της εγγράφεται στο πλαίσιο των καταγιστικών εξελίξεων στον τομέα των ψηφιακών τεχνολογιών του ύστερου 20^{ου} και του πρώιμου 21^{ου} αιώνα, η γενεαλογία της ανάγεται πολύ παλαιότερα, στον 19^ο αιώνα, ο οποίος και επιστρέφει δυναμικά ως ο κατεξοχήν διεκδικούμενος «προγονικός» χρόνος στις αναλύσεις μελετητών της ψηφιακής οπτικότητας (Μπιλάλης 2002). Οικείες πραγματικότητες των σύγχρονων αστικών οθονών, άρρηκτα συνδεδεμένες με τη διαφήμιση, πρωτοεμφανίστηκαν τον ύστερο 19^ο αιώνα, όταν τέθηκαν τα θεμέλια ενός διακριτού, εξεικονισμένου πολιτισμού πάνω στον οποίο υλοποιούνταν οι αρχές της εμπορικής φαντασμαγορίας (Σταυρίδης 2018). Ο Έρκι Χουχτάμο (Erkki Huhtamo), σκιαγραφώντας μια «αρχαιολογία δημόσιων προβολών» («archaeology of public media displays») (Huhtamo 2005), αναγνωρίζει τέτοιες «πρωτο-οθόνες» σε κάθε δυναμικού χαρακτήρα πειραματισμό προβολής στον ανοιχτό δημόσιο χώρο. Ως χαρακτηριστικότερο παράδειγμα αναφέρει τον «μαγικό φανό» («magic lantern» ή «stereoptikon»), που συγχρόνως ενσωματώνει τις προόδους της φωτιστικής τεχνολογίας του 17^{ου} αιώνα και τις εξάγει από τους εσωτερικούς, κλειστούς χώρους στο αστικό τοπίο (ό.π.). Κομβικής σημασίας ρόλο σε αυτές τις εξελίξεις κατέχει ο εξηλεκτρισμός. Η αξιοποίηση ποικίλων πρώιμων ηλεκτροφωτιστικών εφαρμογών (στον αστικό φωτισμό, σε διεθνείς εκθέσεις, σε αναμνηστικές τελετές) σηματοδοτεί την ανάδυση «ηλεκτρικών τοπίων» στα αστικά περιβάλλοντα. Η Κάρολιν Μάρβιν (Carolyn Marvin), μάλιστα, αναφέρεται στην έκλυση συναισθημάτων που προκαλούσαν αυτά τα εκτυφλωτικά για τον ύστερο 19^ο αιώνα δημόσια ηλεκτρικά θεάματα, επισημαίνοντας τη μεγάλη δύναμη του ηλεκτρισμού ως επικοινωνιακού μέσου (Marvin 1988).

Η Ελλάδα, βέβαια, απείχε τότε πολύ από την «υπεροχή του ηλεκτρικού» (electrical sublime,⁵ Nye 1991) που είχε ήδη κυριεύσει τα δυτικοευρωπαϊκά κράτη και, κυρίως, τις ΗΠΑ. Δεν πρέπει, ωστόσο, να μας διαφεύγει ότι σε μια εποχή που η ηλεκτροδότηση ήταν ισχυρός δείκτης νεοτερικότητας, η σημερινή Βουλή –που λειτουργούσε τότε ως ανάκτορο– ήταν το πρώτο κτίριο της Αθήνας που ηλεκτροφωτίστηκε, το 1889 (Ρούπα 2011: 425). Την περίοδο

5 Όρος που εισήγαγε ο David Nye ως υποκατηγορία του ευρύτερου όρου της «υπεροχής της τεχνολογίας» (technological sublime) που είχε διατυπώσει ο Leo Marx (1965). Ο Marx χρησιμοποίησε τον όρο για να περιγράψει τη μετατόπιση που συνέβη στα τέλη του 19^{ου} αι., όταν γενικευμένα συναισθήματα όπως το δέος, ο θαυμασμός και ο τρόμος, που μέχρι τότε προξενούνταν μόνο από φυσικά φαινόμενα, εκλύονταν πλέον από τεχνολογικές εφαρμογές. Μελετώντας τα πρώτα χρόνια εξηλεκτρισμού των αμερικανικών πόλεων (1880-1920), ο Nye (1991: 59) υποστήριξε ότι «ο ισχυρός ηλεκτροφωτισμός πήγε την “υπεροχή της τεχνολογίας” ένα βήμα παραπέρα» και ότι «οι φωταγωγήσεις λειτούργησαν ως διαφήμιση του εξηλεκτρισμού και μια νέα μορφή “τεχνολογικής υπερροχής”».

του Μεσοπολέμου, όταν ο αστικός φωτισμός της πρωτεύουσας ήταν ακόμη υποτυπώδης, το κτίριο συμμετείχε σε αξιωματικούς, κατά την κρίση της εξουσίας, περιστάσεις με φωταγώγηση της πρόσοψής του, όπως συνέβη για παράδειγμα με τον γάμο του Παύλου και της Φρειδερίκης, το 1938, λίγο μετά την παλινόρθωση της βασιλείας (Σταθακόπουλος 2009). Μεταπολεμικά, όταν η χώρα ασπάστηκε με καθυστέρηση τη λατρεία του ηλεκτρισμού και κατά προέκταση του κινηματογράφου, η πρόσοψη διακρίθηκε σαν σιωπηλός πρωταγωνιστής σε κινηματογραφικές και τηλεοπτικές οθόνες, σε επαναλαμβανόμενα *στιγμιότυπα* που συγκροτούν κοινούς τόπους της συλλογικής μνήμης, οριοθετώντας και αντικατοπτρίζοντας το ιστορικό φορτίο της πλατείας και διαμορφώνοντας έτσι καταλυτικά αυτό που ονομάζουμε «ιστορία του βλέμματος» (Κουλούρη 2020).

Σε κάθε περίπτωση, οι σύγχρονες χαρτογραφημένες προβολές ιστορικού περιεχομένου δεν μπορούν να κατανοηθούν βαθύτερα αν ιδωθούν μεμονωμένα, ως η αξιοποίηση μιας (τελικά όχι και τόσο) καινοφανούς τεχνολογίας, και αν δεν συνδεστούν με βασικές κοινωνικές παραμέτρους που τις καθορίζουν, όπως την κατασκευή της αστικής εμπειρίας και τη μετεξέλιξη της διαφήμισης στο πλαίσιο του ψηφιακού καπιταλισμού. Η χαρτογραφημένη προβολή καθιερώνεται ως πρακτική παρέμβασης στο αστικό περιβάλλον (*urban projection mapping*) με την είσοδο στον 21^ο αιώνα, περίπου ανάμεσα στο 2005 και το 2015, δεκαετία που σηματοδοτείται από την εμφάνιση του Web.2.0 και την εκτίναξη των μέσων κοινωνικής δικτύωσης, όταν δηλαδή η διαφήμιση και το μάρκετινγκ επαναπροσδιορίζουν τις τακτικές τους προκειμένου να συντονιστούν με τις αναδιατάξεις του ψηφιακού περιβάλλοντος (Μπιλάλης 2015β). Η χαρτογραφημένη προβολή εποίκίζει παγκοσμίως έναν από τους βασικούς τόπους της οπτικότητας, τις μητροπόλεις, ακριβώς τη στιγμή που αυτές αρχίζουν να επιδίδονται σε έναν ανελέητο ανταγωνισμό αυτοπροβολής των αστικών τους τοπίων με έπαθλα τη διαδικτυακή φωτογένεια, την ενίσχυση του μύθου τους, την τουριστική επισκεψιμότητα. Σε εμβληματικές κτιριακές επιφάνειες ανά τον κόσμο αρχίζουν να προβάλλονται διαφημιστικές καμπάνιες επιδοτούμενες από μεγάλες εταιρείες, όπως η BMW και η «Polo Ralph Lauren» (Krautsack 2011), που διαθέτουν τα απαραίτητα κεφάλαια για να υιοθετήσουν αυτήν την πολλά υποσχόμενη τεχνολογία αιχμής.

Οι ανατρεπτικές αλλαγές που συμβαίνουν στους μηχανισμούς παραγωγής και διακίνησης διαφημιστικού και εμπορικού περιεχομένου δεν είναι άσχετες με τη διακίνηση της ιστορικής πληροφορίας. Απεναντίας, πολύ σύντομα διαφάνηκε ότι τα πλεονεκτήματα της συγκεκριμένης τεχνολογικής δομής είναι εξίσου εφαρμόσιμα και αποτελεσματικά όταν το διακινούμενο προϊόν δεν είναι ένα εμπορικό σήμα, αλλά το ίδιο το ιστορικό παρελθόν. Με άλλα λόγια, οι προστακτικές που ορίζουν τις πιθανότητες επιτυχίας μιας διαφημιστικής εκστρατείας είναι ίδιες με αυτές που ορίζουν την επιβίωση, την επιτυχή διακίνηση και, τελικά, την κατανάλωση ιστορικού περιεχομένου στα σύγχρονα ψηφιακά δίκτυα: εξεικονισμός, συμπίεση του χρόνου, διαρκής αναγωγή στο θυμικό (Μπιλάλης 2015α: 124). Ιδιαίτερα τα τελευταία χρόνια, η πλεονασματική παραγωγή και διακίνηση της πληροφορίας έχουν μετατοπίσει το κέντρο βάρους από την προώθηση της πληροφορίας στην προσέλκυση του ενδιαφέροντος που αυτή θα κατορθώσει να αποσπάσει στον ωκεανό των κοινωνικών δικτύων. Οι προωθητι-

κοί μηχανισμοί του ψηφιακού μάρκετινγκ και η φιλοτέχνηση του δημόσιου προφίλ των σύγχρονων επιχειρήσεων λαμβάνουν πλέον υπόψη τις επιταγές της «οικονομίας της προσοχής» (attention economy), του πρόσφατου όρου που περιγράφει την προσέλκυση της προσοχής ως πρωταρχικής πηγής αξίας (Καταπότη 2021). Είναι δε αξιοσημείωτο ότι η έννοια της προσοχής έχει επίσης τις ρίζες της στον ύστερο, «ηλεκτρικό» 19^ο αι., όπως κατέδειξε ο Τζόνθαν Κρέιρι (Jonathan Crary). Συγκεκριμένα, στο έργο του *Suspensions of Perception. Attention, Spectacle, And Modern Culture* (Crary 2001) αναγνωρίζει στην κρίσιμη δεκαετία 1880-1890 την αφετηρία μιας σαρωτικής επαν-οργάνωσης της οπτικοακουστικής κουλτούρας και της οπτικής υποκειμενικότητας στον δυτικό κόσμο, με επίκεντρο την επαναδιαπραγμάτευση της έννοιας της προσοχής που υπαγόρευαν τότε οι τεχνολογικές εξελίξεις στο θέαμα, στις μεθόδους προβολής και στην καταγραφή του ήχου.

Με αυτά τα δεδομένα, η χαρτογραφημένη προβολή εξαπλώνεται ραγδαία διεθνώς ως η κατεξοχήν πολιτισμική πρακτική κατανάλωσης του παρελθόντος μέσα από κρατικές υπερ-παραγωγές που προβάλλονται σε *μνημεία-θόκες*. Με τη σκηνοθεσία του τεχνητού φωτός, αυτά μετατρέπονται σε ψηφιακά παλίμψηστα που η καλειδοσκοπική τους εικόνα παράγει μια νέα μνημειακότητα: εφήμερα εκθαμβωτική, επιτακτικά επαναλαμβανόμενη και διαχρονική ταυτόχρονα. Στη συγκυρία κομβικών δεικτών εθνικής (δυνασטיακής, πολιτικής και κάθε είδους θεσμικής) μνήμης, η χαρτογραφημένη προβολή ενεργοποιεί την προσοχή των «φυσικών» και διαδικτυακών κοινών, επενδύοντας τις μνημονικές τελετουργίες με φαντασμαγορία, ψευδαισθήσεις και άφθονη θυμική αστερόσκονη.⁶

Η μετατροπή της ελληνικής Βουλής σε οθόνη επέρχεται αυτήν ακριβώς τη χρονική περίοδο, με μια σταδιακή αλλά ταχεία μετατόπιση από την πρακτική της φωταγωγήσης στη χαρτογραφημένη προβολή.⁷ Το πρώτο στάδιο αυτής της μετάβασης εντοπίζεται το 2013, όταν εγκαινιάζονται οι φωταγωγήσεις του κτιρίου σε συμβολικά χρώματα στο πλαίσιο διεθνών εκστρατειών ευαισθητοποίησης γύρω από θέματα υγείας ή κοινωνικά ζητήματα με απώτερο στόχο τη διαδικτυακή τους κυκλοφορία, με πρώτη από αυτές τη συμμετοχή στη δράση «Blue Monument Challenge», όταν το κτίριο «βάφτηκε» γαλάζιο για τον εορτασμό της Παγκόσμιας Ημέρας Διαβήτη, στις 11 Νοεμβρίου. Το δεύτερο στάδιο, αφορά την προβολή εικόνων μικρής κλίμακας με βιντεοπροβολέα σε σταθερή, μικρής έκτασης επιφάνεια της πρόσοψης, πρακτική που θα καθιερωθεί τα επόμενα χρόνια και συνεχίζεται αδιάλειπτα ως σήμερα. Η πρώτη περίπτωση είναι η προβολή της κόκκινης κορδέλας-συμβόλου του αγώνα κατά του AIDS (1 Δεκεμβρίου 2016) και το πιο πρόσφατο παράδειγμα είναι η προβολή της σημαίας

6 Ενδεικτικά παραδείγματα είναι οι προβολές στο Reichstag στο Βερολίνο, για τα 25 χρόνια από την ενοποίηση της Γερμανίας (2015), στον Πύργο του Γαλατά στην Κωνσταντινούπολη για την 99^η επέτειο ανακήρυξης της Τουρκικής Δημοκρατίας από τον Ατατούρκ (2021) και στο παλάτι του Buckingham, στο Λονδίνο, για το πλατινένιο ιωβηλαίο της βασίλισσας Ελισάβετ (2022).

7 Έχει ενδιαφέρον ότι για την κάλυψη των projection mapping προβολών χρησιμοποιείται μέχρι και σήμερα από την ίδια τη Βουλή, αλλά και από τον Τύπο, το ρήμα «φωταγωγήθηκε», αποκαλυπτικό για την κοινή αφετηρία των δύο πρακτικών.

του Ισραήλ (11 Οκτωβρίου 2023).⁸ Στις ποικίλου περιεχομένου δράσεις αυτού του τύπου διακρίνουμε και μνημονεύσεις ιστορικών γεγονότων, όπως την προβολή του λογότυπου για το επετειακό έτος «Θερμοπύλες-Σαλαμίνα 2020» (29 Σεπτεμβρίου 2020) και του συμβόλου του αγώνα για τη Διεθνή Αναγνώριση της Γενοκτονίας των Ποντίων (19 Μαΐου 2022). Τέλος, τον Δεκέμβριο του 2019, εφαρμόζεται για πρώτη φορά πλήρης χαρτογραφημένη προβολή στο σύνολο της πρόσοψης, ένα εορταστικό υπερθέαμα για την πιο εμπορική γιορτή του χρόνου, τα Χριστούγεννα, με πρωτοβουλία του Δήμου Αθηναίων και απευθείας ανάθεση στην ιδιωτική εταιρεία διοργάνωσης εκδηλώσεων «Amuse Events».

Η ένταξη της χαρτογραφημένης προβολής στο μνημονικό και επετειακό ρεπερτόριο του σύγχρονου ελληνικού κράτους σαν μηχανισμός παραγωγής, διάχυσης και κατανάλωσης του ιστορικού παρελθόντος εντοπίζεται τη διετία 2020-21, σε μια πολύ ενδιαφέρουσα «στιγμή» της ελληνικής κοινωνίας: στην κομβική μνημονική συγκυρία της επετείου των 200 χρόνων του ελληνικού κράτους, στο μεταμνημονιακό τοπίο και στην επιτακτική συνθήκη της πανδημίας και του εγκλεισμού. Οι προβολές εντάσσονται στο πλαίσιο επιτάχυνσης του ψηφιακού μετασχηματισμού της ελληνικής κοινωνίας και οικονομίας κατά τη διάρκεια της πανδημίας, τόσο σε επίπεδο διαμόρφωσης και άσκησης πολιτικών όσο και σε επίπεδο διάθεσης ψηφιακού περιεχομένου (Τσιαβός 2021). Η χαρτογραφημένη προβολή λόγω της διαφημιστικής και εμπορικής της αποτελεσματικότητας προκρίθηκε ως ιδανική επιλογή για να εξασφαλίσει τη δημόσια προσοχή σε μια απρόσμενη οθόνη. Μια οθόνη, που η υλικότητά της, τόσο παλιά και σύγχρονη ταυτόχρονα, συγκεφαλαιώνει την ίδια την ιστορία του κράτους (με το οποίο είναι σχεδόν συνομήλικη), συμβολίζει το πολίτευμα και εγκιβωτίζει τις πολιτειακές του μεταβολές. Σε αυτό το πλαίσιο, το κτίριο της Βουλής λειτούργησε ως ένα ευέλικτο, δυναμικό ψηφιακό ιστορούν υποκείμενο, που όμως δεν ενεργούσε αφηγηματικά το ίδιο. Εργαζοποιούνταν από άλλα θεσμικά υποκείμενα (τον στρατό, την κυβέρνηση) για να διαμεσολαβήσει τα εξιστορητικά τους αφηγήματα και να δράσει ως πολλαπλασιαστής τους, *όντας το ίδιο οθόνη*. Αν όμως η προσοχή στρεφόταν στο παρελθόν, το βλέμμα κοίταζε υπόρρητα στο μέλλον: η θριαμβευτική προβολή του ιστορικού παρελθόντος με όρους εθνικής φαντασμαγορίας ήταν σε πλήρη στοίχιση με την «επανασύσταση της Ελλάδας» («reintroducing Greece») που ήταν κεντρικός, προγραμματικός στόχος της Επιτροπής «Ελλάδα 2021».

Η αξιοποίηση μιας τεχνολογίας που δυναμικά μετατρέπει κάθε υλικότητα σε επιφάνεια προβολής αποτυπώνει τον συντονισμό των ενορχηστρωμένων πολιτικών δημόσιας μνήμης στην Ελλάδα με τους κανόνες των δικτύων της ψηφιακής οικονομίας. Στον σύγχρονο κόσμο η οθόνη έχει αναδειχθεί στην πιο κρίσιμη επιφάνεια της σύγχρονης ψηφιακής κουλτούρας, που κατορθώνει να εξασφαλίζει πλανητική διάχυση της πληροφορίας και να διεισδύει ταυτόχρονα στα πιο μύχια κομμάτια ιδιωτικότητας. Εκεί, στις απειράριθμες οθόνες της ψηφιακής καθημερινότητας, το «δημόσιο ιστορείν» συνδέεται πια ολοένα και περισσότερο με το «ιδιωτικό επιχειρείν». Στο πλαίσιο αυτό, η σταδιακή οθονοποίηση της Βουλής, και κυρίως οι τρεις χαρτογραφημένες προβολές, σηματοδότησαν τη μετατροπή του κεντρικότερου τοπό-

8 Η πρωτοβουλία για τη συγκεκριμένη δράση (όπως και για την προβολή του λογότυπου του Athens Pride παλιότερα, στις 9 Ιουνίου 2018) έγινε αντικείμενο σφοδρής αντιπαράθεσης στη δημόσια σφαίρα.

σημου της πόλης, έδρας του κοινοβουλίου και συμβόλου του δημοκρατικού πολιτεύματος, σε ένα ψηφιακό προϊόν με πολιτικό, πολιτισμικό, ιστορικό (και δημοσιοϊστορικό) απόθεμα. Η Βουλή-οθόνη «κατοχυρώνεται» ως ένα ισχυρό εμπορικό σήμα –ως trademark– με κύρος, διαδοσιμότητα και ανταλλακτική αξία στα ψηφιακά δίκτυα του σύγχρονου κόσμου, επιτακτικά διεκδικήσιμο σε επίπεδο πολιτικό, ιδεολογικό και οικονομικό.

Το τρίπτυχο των προβολών

Η προβολή των Ενόπλων Δυνάμεων του 2020 σήμανε με αιφνιδιαστικό τρόπο την ολική επαναφορά του στρατού στη διεκδίκηση της οργάνωσης της συλλογικής μνήμης. Με πρωτοβουλία του Γενικού Επιτελείου Εθνικής Άμυνας και σε παραγωγή της ελληνικής ιδιωτικής εταιρείας «White Fox Productions», στην κτιριακή οθόνη επαναλαμβάνονταν ένα τρίλεπτο ψηφιακό αφήγημα για τη διαχρονική προσφορά του ελληνικού στρατού, που εκκινούσε από τη μάχη του Μαραθώνα για να φτάσει ως σήμερα –αποσιωπώντας όμως εύγλωττα την περίοδο μετά τον Ελληνοϊταλικό πόλεμο του 1940. Η προβολή αυτή είναι μάλλον το πιο αξιοπρόσεκτο παράδειγμα του τρίπτυχου, καθώς είχε περισσότερο ενσωματωμένους και ευδιάκριτους τους μηχανισμούς της ψηφιακής κουλτούρας από τις άλλες δύο (σύντομη διάρκεια, εντυπωσιακή χρονική συμπίεση των ιστορικών περιόδων, κατάλληλη ηχητική επένδυση). Η ελλιπέστατη επιστημονική τεκμηρίωση και η επιεικώς αμφίβολη αισθητική του βίντεο ελάχιστη σημασία είχαν στην επικοινωνιακή του εξαργύρωση. Προτεραιότητά του ήταν ο συντονισμός με τις απαιτήσεις ενός παιχνιδοποιημένου παρελθόντος που σε συνδυασμό με τις ιδεολογικές συνδηλώσεις θα ενεργοποιούσε τα θυμικά αντανάκλαστικά των θεατών, αποστολή την οποία έφερε απόλυτα σε πέρας αφού ήταν η μόνη από τις προβολές που έγινε viral.



Εικόνα 1: Προβολή Ενόπλων Δυνάμεων. Πηγή: ΚΟΝΤΑΡΙΝΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ/ΕΥΡΟΚΙΝΗΣΙΣ.



Εικόνα 2: Αντικρίζοντας την Ελευθερία! Στη Βουλή των Ελλήνων, δύο αιώνες μετά.

Πηγή: ΡΕΜΠΑΠΗΣ ΒΑΣΙΛΗΣ/ΕΥΡΟΚΙΝΙΣΙ

Το δεκάλεπτο Αντικρίζοντας την Ελευθερία! Στη Βουλή των Ελλήνων, δύο αιώνες μετά προβαλλόταν επί δέκα απογεύματα τον Απρίλιο του 2021 με θέμα την ομότιτλη, επετειακή έκθεση που είχε διοργανώσει η Βουλή (Κουτσογιάννης & Καμηλάκη 2021), υλοποιημένο από το «Διεθνές Φεστιβάλ Ψηφιακών Τεχνών της Ελλάδας» («Athens Digital Arts Festival- ADAF»). Αξιοποιώντας τεχνολογίες αιχμής, όπως 3D εικονική περιήγηση και 3D χαρτογραφημένη προβολή, σε συνδυασμό με σύγχρονα εργαλεία ψηφιοποίησης, η δράση μετέφερε στον εξωτερικό χώρο ένα τμήμα του εσωτερικού, τοιχογραφικού διακόσμου της Βουλής, αθέατο ως τότε στο ευρύ κοινό, τη «Ζωφόρο» με 20 αναπαραστάσεις της Ελληνικής Επανάστασης – έργο της βαυαρικής περιόδου.

Τέλος, στις 12 και 13 Ιουνίου προβλήθηκε, με καθυστέρηση εξαιτίας της πανδημίας, η προγραμματισμένη για τις 25 Μαρτίου *Επιθυμία Ελευθερίας* – μια μεγαλεπήβολη προβολή, δημιουργία του «Εργαστηρίου Μεταβαλλόμενων Ευφυών Περιβαλλόντων» («TUC TIE Lab») του Πολυτεχνείου Κρήτης (Λιάπη, 2022) και ίσως παράδειγμα δημόσιας ψηφιακής εθνικής ιστοριογραφίας. Επρόκειτο για τη μεγαλύτερη δράση χαρτογραφημένης προβολής που είχε γίνει ποτέ στην Ελλάδα, διάρκειας 18 λεπτών και με ταυτόχρονη προβολή σε όψεις 18 επιλεγμένων κτιρίων σε όλη τη χώρα. Μπροστά στα μάτια των θεατών ξετυλιγόταν ένα ψηφιακό εικονοκείμενο υπό τους ήχους επικής μουσικής, αρθρωμένο σε επεισόδια που εναλλάσσονταν στην τοιχοποιία της πρόσοψης, ενώ ο περιβάλλοντας χώρος είχε ενισχυθεί από μια εγκατάσταση με ατμοσφαιρικά στοιχεία φωτισμού. Πολυάριθμα οπτικά τεκμήρια, όπως πίνακες της Σχολής του Μονάχου, γκραβούρες, χειρόγραφα, πορτρέτα, «ζωντάνευαν» με την εφαρμογή της πρωτότυπης μεθόδου «visual layering» που δημιουργήθηκε στο «TUC TIE Lab». Η τεχνική αυτή προσθέτει βάθος και κίνηση σε δισδιάστατες εικόνες, διακρίνοντας ενεργητικά στρώματα (που αφορούν τους «πρωταγωνιστές») και παθητικά (που αφορούν



Εικόνα 3: *Επιθυμία Ελευθερίας.*

Πηγή: ΡΕΜΠΑΠΗΣ ΒΑΣΙΛΗΣ/EUROKINISSI

το φόντο), «παίζοντας» με την κλίμακα, τα γεωμετρικά σχήματα και τις σκιές (Paterakis κ.ά. 2020), στοιχεία που δημιουργούσαν μια αισθητηριακή εμπειρία κινούμενης χρονικότητας⁹.

Όπως γίνεται αντιληπτό, και τα τρία αφηγήματα αποτελούσαν ψηφιακά μωσαϊκά «ζω-ντανεμένων» παρελθοντικών ιχνών, οργανωμένων στο γνωστό μοτίβο του «παρελαύνοντος παρελθόντος» και δομημένων με πρακτικές θρυμματισμού και επανασυρραφής, όμοιες με εκείνες που οργανώνουν τη συγκρότηση κάθε πληροφορίας στο διαδίκτυο έτσι ώστε να είναι ευκολότερη η διάχυσή της μέσω της επαναληπτικής εκφοράς της (Μπιλάλης 2015α: 79). Το πρωτογενές τους υλικό ήταν εικόνες-θραύσματα ενός παρελθόντος πραγματικού (όπως τα εικαστικά έργα τέχνης και τα αρχαιακά τεκμήρια των προβολών για την Ελευθερία), όσο και δυνητικού (όπως οι παιχνιδιοποιημένες πολεμικές σκηνές της προβολής του στρατού). Αναπλαισιωμένα στα νέα συμφραζόμενα της Βουλής-οθόνης, τα ψηφιακά επεξεργασμένα παρελθοντικά οπτικά σπαράγματα τελικά λειτουργούσαν σαν ορατή εικονογραφημένη παρουσία του μέλλοντος ενός μέλλοντος φωτογραφήσιμου που, όπως το θέτει ο Σταυρίδης (2018: 39), αρνείται να είναι δυνητικά αλλιώτικο από το όποιο παρόν.

Όλα τους υιοθετούσαν τον κανόνα της νεοτερικής ιστοριογραφίας, τη γραμμική αναπαράσταση του ιστορικού χρόνου, πανίσχυρα εμπεδωμένη στην πρόσληψη της ιστορίας και σχεδόν ταυτισμένη με την ίδια την έννοια του εθνικού ιστορικού παρελθόντος αυτού που για να είναι εθνικό οφείλει να είναι γραμμικό και συνεχές στον χρόνο. Και αν διατρέχονταν από

⁹ Η εισαγωγή κίνησης σε εμβληματικά έργα τέχνης ασφαλώς και δεν είναι κάτι καινοφανές ή πρωτότυπο. Το αξιοπρόσεκτο εδώ, είναι η εφαρμογή της σε εικαστικά έργα που είναι εμπεδωμένα ως ακίνητα και αδιπραγμάτευτα στην πρόσληψή τους και, μάλιστα, όχι σε ένα παρωδιακό ή ειρωνικό (π.χ. σε ένα μιμίδιο) αλλά σε ένα ατόφια θεσμικό πλαίσιο.



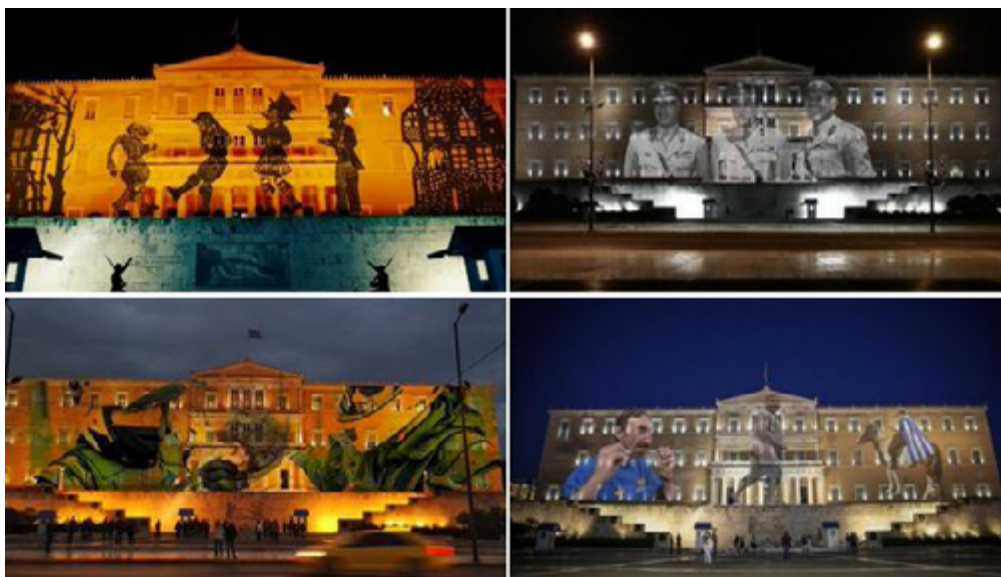
Εικόνα 4: Προβολή Ενόπλων Δυνάμεων. Πηγή: ΚΟΝΤΑΡΙΝΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ/EUROKINISSI.

μια αγωνιώδη προσπάθεια παραμονής στο ασφαλές πλαίσιο του γραμμικού χρόνου, η ιδιότητά τους να «ακινητοποιούν τον χρόνο, κάνοντας το παρόν να επικρατεί πάνω στο παρελθόν, προεξοφλώντας ουσιαστικά το μέλλον με την τυποποιητική τους δύναμη» (ό.π.) υπαγόρευε μια γενικευμένη, ασταθή αίσθηση «χρονικής αδιακρίσιας»¹⁰ (Μπιλάλης 2015α: 54).

Με αυτό δεδομένο, η εσωτερική αρχιτεκτονική του αφηγηματικού χωροχρόνου των ψηφιακών βίντεο ήταν ένα κρίσιμο σημείο της οπτικής τους σκηνοθεσίας. Η δημιουργία αισθήσεων χρονικής ακολουθίας στην παρέλαση των θραυσμάτων-ιχνών επιτυγχανόταν από διάμεσες οπτικές δομές που τοποθετούνταν στα διάκενα της αφήγησης, από αφηγηματικά δηλαδή ρήγματα που λειτουργούσαν ως ασταθείς και υπαινικτικοί μηχανισμοί διάκρισης (Μπιλάλης 2015α: 155-158). Οι δομές αυτές άλλοτε είναι κειμενικές (όπως η τιτλοφόρηση των επεισοδίων στην Επιθυμία Ελευθερίας) και άλλοτε αμιγώς οπτικές παρεμβολές (όπως οι εντυπωσιακές ψηφιακές απο-συνθέσεις και ανα-συνθέσεις της πρόσοψης στο Αντικρίζοντας την Ελευθερία!). Αυτή η επιλογή οπτικοποίησης αφενός λειτουργούσε ως αφηγηματικός παράγοντας συνοχής των αφηγημάτων· αφετέρου, επιτελούσε κάτι ακόμη πιο σημαντικό: τα ευθυγράμμιζε με την ευρύτερη, κυρίαρχη προστακτική της ψηφιακής κουλτούρας που θέλει τα θραύσματα των κάθε λογής αφηγημάτων να επαναταξινομούνται διαρκώς σε ευρύτερα δίκτυα σημασιών. Με αυτή την έννοια, η γιγαντιαία θρησκευτική εικόνα της προβολής του στρατού¹¹ είναι η αντιπροσωπευτικότερη διάμεση οπτική δομή όλων των προβολών καθώς ενέτασσε την προβολή σε ένα επιπλέον πλαίσιο νοηματοδότησης, το θρησκευτικό. Η εικόνα λειτούργησε ως διαδόσιμο κείμενο (Jenkins κ.α. 2008), ευνοώντας τη συνεχή επαναπροώθηση σε σχετικές διαδικτυακές ομάδες, επισυνάψεις σε αναρτήσεις, αναπαρα-

¹⁰ Την «αίσθηση, δηλαδή, ενός διεσταλμένου χρόνου, ενός παρελθόντος ικανού να συμφύεται με το παρόν (αλλά και το μέλλον) σε μια αξεχώριστη, σχεδόν ενότητα» (ό.π.).

¹¹ Ο εορτασμός των Ενόπλων Δυνάμεων συμπίπτει με τη θρησκευτική γιορτή των Εισοδίων της Θεοτόκου.



Εικόνα 5: Μιμίδια εμπνευσμένα από την προβολή των Ενόπλων Δυνάμεων.

γωγές σε ιστότοπους, πυροδοτώντας ένα εκρηκτικό σκηνικό συγκρουσιακής ταυτοτικής αντιπαράθεσης, καθοριστικό για τη διαδοσιμότητα της προβολής.

Η εικόνα, άλλωστε, ως ψηφίδα του θραυσματικού οπτικού συνονθυλεύματος που συμπεριλάμβανε σκηνές (σαν) από ψηφιακά παιχνίδια, εθνόσημα, ρεπορτάζ από σύγχρονες στρατιωτικές ασκήσεις, είχε απασφαλίσει κάθε δικλίδα ασφαλείας που συγκρατούσε τις γέφυρες με το παρελθόν. Αφού στη Βουλή του 2020 είχαν προβληθεί αυτές οι εικόνες, μπορούσαν πια να προβληθούν τα πάντα. Η προβολή, εμπνέοντας αναρίθμητες καυστικές παρωδίες και ψηφιακά μιμίδια, είχε πια αυτονομηθεί από τον αρχικό της στόχο, την εξύμνηση του στρατού, και είχε μπει σε μια τροχιά ανελέητης όσο και μεταλλαγμένης θεώρησης του παρόντος με τρόπο αχαλίνωτα φαντασιακό και «βλάσφημο». Μπορεί η προβολή να υποσχόταν ότι θα «ζωντανέψει» ιστορικές στιγμές και γεγονότα από τη «μεγάλη συνεισφορά των ελληνικών ενόπλων δυνάμεων», στην πραγματικότητα όμως αποτέλεσε ένα κομβικό παράδειγμα για το πώς το παρελθόν μπορεί να ενσκήψει αναπάντεχα, να αποκτήσει καινούργια ζωή και ενεργητικό ρόλο (Liakos & Bilalis 2017) και να εγκατασταθεί στην επικράτεια του παρόντος όχι πια νεκρό, ούτε καν αναβιωμένο, αλλά σαν ζωντανός, δρων οργανισμός ως ένα παρελθόν ανεξέλεγκτο.

«Ζωντανεμένη» ιστορία ζωντανά στις οθόνες

Η αναβίωση¹² της ιστορίας δεν αποτελεί ασφαλώς αποκλειστικό προνόμιο ή καινοτομία της ψηφιακής εποχής. Η ανάκληση του παρελθόντος μέσα από μεγάλης κλίμακας δημόσια

12 «Ο όρος *αναβίωση* (revival), και όλοι οι παρεμφερείς όροι, αποτελεί μια μεταφορά για την επανεμφάνιση

δρώμενα με την ευρεία έννοια (π.χ. ιστορικές πομπές, παρελάσεις, τελετές) που καθιέρωσαν την επικοινωνιακή διαμεσολάβηση της ιστορίας ως θέαμα υπήρξε βασικό χαρακτηριστικό της νεοτερικότητας (Κουλούρη 2020). Στη νεοτερική εποχή, κοινό χαρακτηριστικό στις επιτελεστικές μνημονικές πράξεις που ανακαλούσαν, μιμούνταν ή αναβίωναν το παρελθόν είναι η σωματικότητα (ό.π.), η ενσώματη δηλαδή παρουσία ανθρώπων, τόσο τελεστών όσο και θεατών. Ο Πολ Κόνερτον (Paul Connerton) στο έργο του *How Societies Remember* είναι σαφής: «οι μνημονικές τελετές αποδεικνύονται ως μνημονικές στο μέτρο που είναι επιτελεστικές· δεν μπορούμε να στοχαστούμε την επιτελεστικότητα χωρίς μια έννοια συνήθειας· και η συνήθεια δεν είναι δυνατόν να γίνει αντιληπτή χωρίς μια έννοια σωματικών αυτοματισμών» (ό.π.: 30, Connerton 1995: 5).

Ωστόσο, η εισαγωγή των ψηφιακών τεχνολογιών στις επιτελεστικές τέχνες, όπως εξάλλου και σε όλες τις κοινωνικές λειτουργίες, έχει αναδιατάξει τα δεδομένα. Στη μεταϊχμιακή εποχή που διανύουμε, τα όρια ανάμεσα στο ζωντανό και το μη-ζωντανό, στο ανθρώπινο και το μη-ανθρώπινο, στο πραγματικό και το δυνητικό, στους τόπους και τους «μη-τόπους» των διαδικτυακών ψηφιακών περιβαλλόντων γίνονται ολοένα και περισσότερο δυσδιάκριτα. Ίσως είναι καιρός να ξανασκεφτούμε τις πολιτισμικές πρακτικές, να τις επαναπροσδιορίσουμε στο πλαίσιο της σύγχρονης ψηφιακής κουλτούρας πέρα από καθιερωμένους δυϊσμούς όπως οι παραπάνω και να τις επανα-τοποθετήσουμε –όσο αντιφατικό κι αν ακούγεται αυτό– στο ρευστό, ασταθές σύμπαν της δικτύωσης.

Σε αυτή την κατεύθυνση, η θεωρία «δρώντος-δικτύου» (Actor Network Theory) του Μπρουνό Λατούρ (Bruno Latour) εγκαινίασε ένα ευρύ ρεύμα σκέψης για τον απεγκλωβισμό από τον δυϊσμό ανάμεσα σε ανθρώπινες και μη-ανθρώπινες οντότητες. Στη φιλοσοφική-κοινωνιολογική θεώρηση του Λατούρ, οι κοινωνικές σχέσεις επανεξετάζονται νοούμενες ως δίκτυα ετερογενών παραγόντων, ανθρώπινων και μη, που παράγουν νοήματα όταν συνarθρώνονται σε δίκτυα διαπραγμάτευσης και ανταλλαγής ισχύος (Latour 2005).

Η θεωρία του Λατούρ μάς επιτρέπει να προσεγγίσουμε υπό άλλο πρίσμα την πολιτισμική πρακτική της ιστορικής επιτέλεσης και την κοινωνική της λειτουργία. Αφού για την ερμηνεία της εφαρμογής της χαρτογραφημένης προβολής δεν επαρκεί ο συμβολισμός της Βουλής ως έδρας του ελληνικού πολιτεύματος, ούτε καν η αξιοποίησή της ως οθόνης για την προβολή ιστορικού ή/και επετειακού περιεχομένου, σύμφωνα με τη θεωρία «δρώντος-δικτύου», το κτιριακό απόθεμα της Βουλής μετατοπίζεται στη θέση του αντικειμένου (object) που λειτουργεί ως ενεργός δρων (actor). Ένας δρων-τελεστής που δεν είναι πια άνθρωπος, όπως οι ηθοποιοί (actors) των προψηφιακών επιτελέσεων, αλλά συμπλέκεται με την εμπρόθετη ανθρώπινη δράση και τη μετασχηματίζει, καθώς την εντάσσει σε πολλαπλά δίκτυα σημασιών σχετικά με τη διαμεσολάβηση του παρελθόντος: την πολιτική, την ιδεολογία, την τέχνη, την ποπ κουλτούρα. Προεκτείνοντας, άλλο ένα αντικείμενο/πράγμα που μπορεί να εκληφθεί ως ενεργός δράστης σύμφωνα με τον Λατούρ, είναι το ίδιο το τεχνητό φως. Η προβολή του στην επιφάνεια της πρόσοψης μέσω των χαρτογραφημένων προβολών συμβάλλει

μιας αρχικής κατάστασης» (Λιάκος 2007:195).

αποφασιστικά στην αλλαγή,¹³ το κρίσιμο «αποτέλεσμα του παραγωγικού/δημιουργικού χαρακτήρα ετερογενών δικτύων, τα οποία αποτελούνται από συσχετίσεις ανάμεσα σε ανθρώπινους και μη ανθρώπινους δράστες» (Λαλιώτη 2018).

Ιδωμένο από τη θεωρία «δρώντος-δικτύου», το αναβίωμα της ιστορίας δεν ήταν μια υπόθεση που αφορούσε μόνο την προσθήκη κίνησης σε παρελθοντικά εικαστικά έργα και τεκμήρια με τεχνικές κινούμενου σχεδίου (παρόλο που κι αυτά μπορούν να θεωρηθούν μη ανθρώπινοι, ενεργοί δρώντες-αντικείμενα). Το επίδικο ήταν άλλο από την αρχή: όχι απλώς να «ζωντανέψει η ιστορία» (άλλωστε, τελετές, θεατρικές παραστάσεις, κινηματογραφικές ταινίες το έχουν επιχειρήσει ως τώρα αμέτρητες φορές), αλλά το ιστορικό παρελθόν να ζωντανέψει διαμέσου του κτιρίου της Βουλής. Το κομβικό σημείο των χαρτογραφημένων προβολών είναι η λειτουργία της Βουλής ως ενεργού δρώντος της επιτέλεσης. Η υλικότητα του κτιρίου πρέπει να γίνει αντιληπτή όχι ως κάτι το μεμονωμένο και παθητικό, αλλά ως ένα από τα καλώδια που συγκροτούν το αξεδιάλυτο δίκτυο επικοινωνίας και παραγωγής μνημονικών, ταυτοτικών και πολιτικών νοημάτων που δημιουργήσαν οι προβολές.

Έχοντας κατά νου την ανοιχτή προσέγγιση του Λατούρ, που δεν θεωρεί την εμπρόθετη δράση αποκλειστικό προνόμιο του ανθρώπινου υποκειμένου (Λαλιώτη 2018), η μη ενσώματη παρουσία τελεστών και θεατών μάς επιτρέπει να κατατάξουμε τις χαρτογραφημένες προβολές της Βουλής στην πολιτισμική/καλλιτεχνική πρακτική της ψηφιακής επιτέλεσης. Ήταν όμως το ζωντανέμα του ιστορικού παρελθόντος στην πρόσοψη της Βουλής μια ζωντανή (live) επιτέλεση; Η απορία είναι εύλογη. Οι προβολές σε καμία από τις τρεις περιπτώσεις δεν πήραν τις διαστάσεις μαζικού ζωντανού θεάματος. Λόγω της έξαρσης της πανδημίας, δεν υπήρξε η συρροή πλήθους που προσδοκούσαν οι δημιουργοί, ιδίως για το «εθνικό projection mapping» της Επιτροπής. Οι χρήστες, όμως, αν και διασκορπισμένοι σε διάφορα γεωγραφικά σημεία, είχαν τη δυνατότητα να παρακολουθήσουν τις τρεις εκδηλώσεις σε ζωντανή, συνεχή διαδικτυακή ροή (live streaming), σε πραγματικό χρόνο, από το κανάλι της Βουλής των Ελλήνων στο YouTube. Οι περισσότεροι, ωστόσο, είδαν τις προβολές σε χρόνο μεταγενέστερο: στα βίντεο και περισσότερο σε αποσπάσματα από τα βίντεο που σαν μιμίδια κυκλοφορούσαν με ιικό τρόπο στο διαδίκτυο, όπου και παραμένουν διαθέσιμα μέχρι σήμερα. Πού έγκειται, λοιπόν, η συνθήκη της «ζωντανότητας» όταν εκτός από την ταυτόχρονη παρουσία δρώντων και θεατών απουσίαζε και η συνύπαρξή τους στον ίδιο χώρο;

Το ερώτημα μπορεί να απαντηθεί αν λάβουμε υπόψη ότι η «ζωντανότητα» – η κεντρικότερη αναλυτική κατηγορία για τη μελέτη του χρόνου στο πλαίσιο των επιτελεστικών σπουδών – έχει μετασηματιστεί στο πλαίσιο της ψηφιακότητας. Ο Πολ Άουσλάντερ (Paul Auslander) στο εμβληματικό του έργο *Liveness. Performance in a Mediatized Culture* έχει αμφισβητήσει τη διάκριση της ζωντανής και της διαμεσολαβημένης επιτέλεσης ως επίπλαστη. Αντιπρότεινε για τη «ζωντανότητα» να γίνεται αντιληπτή ως πολιτισμική κατασκευή που επαναπροσδιορίζεται διαρκώς στα συμφραζόμενα της εκάστοτε ιστορικής και τεχνολογικής συγκυρίας.

13 Όπως το θέτει ο Latour (2005: 64-65), «είναι μία συσχέτιση ανάμεσα σε οντότητες που με κανέναν τρόπο δεν είναι αναγνωρίσιμες ως κοινωνικές με τον συνηθισμένο τρόπο, εκτός από τη σύντομη στιγμή που επαναδιατάσσονται από κοινού» (η έμφαση στο πρωτότυπο).

Πολύ χαρακτηριστικά την περιγράφει ως «μια έννοια ασταθής [...] έναν κινούμενο στόχο που ο ορισμός του αλλάζει στο πέρασμα του χρόνου» (Auslander 2008: xii).

Ακόμη και ο «πραγματικός χρόνος» δεν αποτελεί αδιαμφισβήτητο κριτήριο της ζωντανής επιτέλεσης, όταν καλούμαστε να διερευνήσουμε τη χρονικότητα των ψηφιακών τοπιών. Στη θεώρηση του Άουσλάντερ η «ζωντανότητα» επεκτείνεται και στην εμπειρία των επιτελέσεων μέσα από την τεκμηρίωσή τους. Επιπρόσθετα, «η ίδια η πράξη της τεκμηρίωσης είναι μια χειρονομία συμφιλίωσης του χρόνου, καθώς επιδιώκει στο παρόν να διατηρήσει για το μέλλον ένα γεγονός που πολύ σύντομα θα είναι μέρος του παρελθόντος» (Auslander, van Es, κ.ά. 2019: 278). Το γεγονός ότι οι θεατές δεν παρακολούθησαν τις προβολές σε «πραγματικό χρόνο» (αν και υπήρχαν οι αυτόπτες θεατές και ο κόσμος που παρακολούθησε τη ζωντανή ροή) δεν καθιστά την επιτέλεση λιγότερο ζωντανή από όσους την είδαν αργότερα σε «δεύτερο» χρόνο.

Τα βίντεο που κατέγραψαν τις προβολές φανερώνουν την ποικιλία των εμπειριών της εικονικής αυτής ζωντανότητας, που στη δυνητικότητά της δημιουργεί πολλαπλές ζωντανότητες. Κάποια βίντεο ήταν ερασιτεχνικές λήψεις από κινητά, ενώ άλλα ήταν επιμελώς σκηνοθετημένα φιλμ μικρού μήκους των εταιρειών παραγωγής για υπερήφανες αναρτήσεις στις ιστοσελίδες τους, στα διαδικτυακά τους κανάλια, στους λογαριασμούς τους στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Κάποια περιλάμβαναν εντυπωσιακές λήψεις από drones με πανοραμικές όψεις της Βουλής-οθόνης και του περιβάλλοντα χώρου. Κάποια ακολουθούσαν τη μορφή του «making of», αποκαλύπτοντας σκηνές από τα παρασκήνια και τον υλικοτεχνικό εξοπλισμό των προβολών, ενώ κάποια άλλα αποκάλυπταν τη σχεδιαστική αποτύπωση του ψηφιακά επεξεργασμένου αφηγήματος που προσαρμόστηκε στην επιφάνεια του κτιρίου. Ειδικά στην περίπτωση της *Επιθυμίας Ελευθερίας*, έναν περίπου μήνα μετά τις προβολές διατέθηκε και μία δωρεάν ψηφιακή εφαρμογή (app) επαυξημένης πραγματικότητας για κινητά τηλέφωνα και τάμπλετ. Η εφαρμογή επιτρέπει ακόμη και σήμερα στον θεατή να παρακολου-



Εικόνα 6: Εφαρμογή επαυξημένης πραγματικότητας *Επιθυμία Ελευθερίας*. Πηγή: greece2021.gr

θήσει το οπτικοακουστικό αφήγημα, εφόσον σταθεί σε ενδεδειγμένη θέση μπροστά από το κάθε κτίριο και το στοχεύσει με την κάμερα της συσκευής.

Παράλληλα, δεν πρέπει να υποτιμηθεί η συν-αισθηματική (affective) διάσταση της ζωντανότητας που ανέδειξε η Μέγκαν Ο' Χάρα (Meghan O' Hara). Σύμφωνα με την ίδια, η ζωντανότητα δεν προσλαμβάνεται ως εγγενές στοιχείο της επιτέλεσης, αλλά ως θυμική διέγερση που προκαλείται σε διανοητικό και σε σωματικό επίπεδο (O' Hara 2017). Στη θεώρηση αυτή, η ζωντανότητα απελευθερώνεται από τα χρονικά και χωρικά της όρια και αποδεσμεύεται από την τυραννία του «εδώ και τώρα». Αν η ζωντανότητα εκληφθεί ως συν-αίσθημα μπορεί να παράγει ζωντανή εμπειρία σε κάθε χώρο και χρόνο. Οι δημιουργοί των προβολών σίγουρα υιοθετούσαν την άποψη ότι «για να μπορέσει να βιωθεί, η ζωντανότητα πρέπει να είναι συγκινησιακή (affective)» (ό.π.: 331). Η συναισθηματική φόρτιση ήταν πρωταρχικός στόχος τους, καθώς θα αποτελούσε δομικό στοιχείο στην κατασκευή της ζωντανότητας των προβολών, τόσο ως αφηγημάτων όσο και ως επιτελέσεων. Δεν πρέπει όμως να μας διαφεύγει κάτι σημαντικότερο: η συν-αισθηματική διάσταση της ζωντανότητας την καθιστά ένα από τα γρανάζια του μηχανισμού της «συν-αισθηματικής παραγωγής» (affective production). Η ενσωμάτωση του συν-αισθήματος στις παραγωγικές δομές της οικονομίας, αν και απαντάται και σε παλαιότερες ιστορικές περιόδους, ενδυναμώθηκε από τη διάδοση των ψηφιακών δικτύων, συνεπικουρούμενη από τη ραγδαία εξέλιξη των οπτικών τεχνολογιών. Όπως παρατηρεί η Τιζιάνα Τερανόβα (Tiziana Terranova 2000: 38), στο πλαίσιο της ψηφιακής οικονομίας μορφές πολιτισμικής παραγωγής δημιουργούν «χρηματική αξία μέσα από τον συνδυασμό γνώσης-κουλτούρας-συν-αισθήματος».

Σε κάθε περίπτωση, το γεγονός ότι οι θεατές των προβολών ήταν χωρικά διασκορπισμένοι και παρακολούθησαν τις προβολές είτε σύγχρονα είτε α-σύγχρονα δεν στάθηκε εμπόδιο να βιώσουν μια κοινή εμπειρία της θέασης, να συνδεθούν με μια αίσθηση συν-παρουσίας και συν-ύπαρξης και μέσω της ψηφιακής, διαδικτυακής τεχνολογίας να διαμορφώσουν ένα δυναμικό πεδίο αλληλεπίδρασης, ένα κοινό παρόν. Το περίπλοκο πλέγμα από πολλαπλές χρονικότητες και πολλαπλές ζωντανότητες που συγκροτούν οι προβολές μάς επιτρέπει, επομένως, να θεωρήσουμε τις χαρτογραφημένες προβολές στη Βουλή ως μια υβριδική μορφή ψηφιακής επιτέλεσης της ιστορίας που προσδιορίζεται από την ψηφιακή ζωντανότητα, εκεί όπου «η δυνητικότητα του «πραγματικού» συγχωνεύεται με τη δυνητικότητα του ψηφιακού» (Λαλιώτη & Πατηνιώτης 2022: 362).

Άφησα τη διερεύνηση του πιο κρίσιμου ερωτήματος για το τέλος: γιατί η ιστορία αλλά και το ίδιο το κτίριο έπρεπε να ζωντανέψουν; Ποιες επικοινωνιακές, πολιτικές ή οικονομικές ανάγκες υπαγόρευαν την ψηφιακή συναρμογή μιας ιστορικής επαναφήγησης σε ζωντανή μετάδοση στο πιο προβεβλημένο οικοδόμημα του ελληνικού κράτους;

Σε έναν οθονοποιημένο και διαδικτυωμένο κόσμο, όπου οι χρονικές και χωρικές αποστάσεις συμπίεζονται, η ενημέρωση, η ψυχαγωγία, η παραγωγή και η κατανάλωση, όλες σχεδόν οι κοινωνικές λειτουργίες επιτελούνται ολόενα και περισσότερο πάνω σε οπτικές επιφάνειες ψηφιακών συσκευών: υπολογιστών, κινητών τηλεφώνων και τάμπλετ. Η ψηφιακή εποχή έχει δομηθεί πάνω σε μια νέα, κυρίαρχη πολιτισμική πρακτική, την πλατφόρμα. Το νεφελώδες σύμπαν που συγκροτούν οι ψηφιακές αυτές υποδομές (όπως π.χ. η Google, η Amazon, το

Facebook, το Netflix) συγκροτούν το κυρίαρχο επιχειρησιακό μοντέλο του σύγχρονου, ψηφιακού καπιταλισμού (Srnicek 2017). Ο νεολογισμός «του καπιταλισμού της πλατφόρμας» αποτυπώνει ακριβώς αυτή «τη σύμφυση ενός υπολογιστικού εργαλείου με μια κοινωνική σχέση» (Λαλιώτη & Πατηνιώτης 2022: 362). Οι πλατφόρμες ως υποδομές λειτουργούν και ως ενεργοί δρώντες που συγκροτούν πολιτικά και πολιτισμικά δίκτυα (political and cultural actors), και κυρίως συγκροτούν οικονομικά δίκτυα (Srnicek 2017). Η πλατφόρμα (της οποίας διεπαφή είναι η οθόνη) είναι πλέον ο χώρος στον οποίο μεταφέρεται η κοινωνική ζωή την εποχή του ψηφιακού καπιταλισμού. Εκεί παράγονται προϊόντα, πραγματοποιούνται συναλλαγές, επιτελούνται ταυτότητες, συγκροτούνται κοινότητες, διαμοιράζονται συναισθήματα (Λαλιώτη & Πατηνιώτης 2022). Εκεί έχουν μεταφερθεί όλοι οι εμπορικοί και εταιρικοί ανταγωνισμοί, αλλά και οι διεκδικήσεις κάθε είδους πολιτικού, ιδεολογικού, μνημονικού ή πολιτισμικού νοήματος.

Πίσω από τη λειτουργία κάθε ψηφιακής πλατφόρμας ενυπάρχει μονίμως η έννοια του χρόνου. Οι πλατφόρμες, και ιδιαίτερα αυτές της κοινωνικής δικτύωσης, προσδιορίζουν συνεχώς τον χρόνο. Με εμπορικούς όρους, το πέρασμα του χρόνου караδοκεί σαν επαπειλούμενο εμπόδιο για την προσδοκώμενη κατανάλωση. Στο πλαίσιο αυτό η ζωντανότητα είναι ένας απτός τρόπος μέσα από τον οποίο μπορούν οι πλατφόρμες να προσελκύσουν την προσοχή του κοινού, τώρα κι όχι αργότερα. Η πληθώρα των ψηφιακών πλατφορμών είναι, κατά την Κάριν Βαν Ες (Karin van Es), η αιτία που παρατηρούμε στο πεδίο της ψηφιακότητας μια αναβίωση της «ζωντανότητας» (Auslander, van Es, κ.ά. 2019), που στο μιντιακό πεδίο είχε πρωτοεμφανιστεί με το ραδιόφωνο και είχε εκτοξευτεί με την τηλεόραση. Συνακόλουθα, οι πλατφόρμες οργανώνουν τον χρόνο γύρω από μια αέναη επικαιροποίηση της ιστορίας, καλλιεργώντας, μάλιστα, την ιδέα ότι προσφέρουν αποκλειστική πρόσβαση στην έγκυρη της εκδοχή. Η ψηφιακή «σε-πραγματικό-χρόνο» μετάδοση, έτσι, αναδεικνύεται ως κρίσιμη διάσταση αναβίωσης και αναδιάταξης –ζωντανέματος– της ιστορίας αλλά και του ιστορικού παρόντος στον ύστερο καπιταλισμό.

Σε έναν κόσμο όπου κάθε γεγονός της ατομικής ή κοινωνικής ζωής μεταδίδεται ζωντανά, και η «σε-πραγματικό-χρόνο» μετάδοση είναι ενσωματωμένη στις πλατφόρμες όλων των μέσων κοινωνικής δικτύωσης, η οθονοποίηση της Βουλής έπρεπε να προβάλει ζωντανά ένα ιστορικό παρελθόν τόσο κοντά στο παρόν, που ιδανικά δεν θα αποτελούσε πια παρελθόν. Ένα ιστορικό παρελθόν που, αφού εξ ορισμού δεν μπορούσε να υπάρξει ζωντανά, μπορούσε τουλάχιστον να προβληθεί ζωντανεμένο στα διαδικτυακά του συμφραζόμενα. Και οι τρεις χαρτογραφημένες προβολές παράγουν με τον πλέον θεσμικό τρόπο μια εκδοχή ιστορικού χρόνου που, παρά τη γραμμική του μεταμφίεση και τις αναβιωτικές προσομοιώσεις, είναι κάτι παραπάνω από ενεστωτοποιημένος ή παροντικός: είναι αφηγηματικά «ζωντανεμένος» και επιτελεστικά «ζωντανός». Η επιλογή αυτή προσελκύει την προσοχή ανταποκρινόμενη σε μια ισχυρή συναισθηματική παρόρμηση: την επιθυμία των ανθρώπων να «επισκεφτούν», να δουν και να βιώσουν το παρελθόν ως αισθητήρια εμπειρία. Η ζωντανή επιτέλεση αποσκοπούσε, από τη μία πλευρά, στη συλλογικότητα, στη συναισθηματική οικοδόμηση της έννοιας του εθνικού συνανήκειν και, από την άλλη, κεφαλαιοποιούσε το ατομικό θυμικό, ευθυγραμμιζόμενη με τις επικοινωνιακές και διαφημιστικές πρακτικές του καπιταλισμού της πλατφόρμας.

Επίλογος

Η προβολή του ιστορικού παρελθόντος κράτους και το «ζωντανέμα της ιστορίας» στην πρόσοψη της Βουλής με την τεχνολογική μέθοδο της χαρτογραφημένης προβολής συνιστά μια εν εξελίξει μορφή πολλαπλής ψηφιακής επιτέλεσης εν δικτύω στην ελληνική ιστορική κουλτούρα. Εμπεριέχει τη βίωση της θέασης, την επιβίωση του παλαιού παρελθόντος του ελληνικού κράτους στην υλικότητα του κτιρίου-οθόνης· την αναβίωση παλιότερων πολιτισμικών πρακτικών· τη συμβίωσή τους με την ψηφιακότητα. Η ζωντανότητά του εν-τοπίζεται όχι μόνο στις εγγενείς ιδιότητες των τεχνολογικών μέσων που αξιοποιήθηκαν στην υλοποίησή του, ούτε απλά στον συγχρονισμό ή α-σύγχρονο συντονισμό του κτιρίου-τελεστή και του κοινού (Λαλιώτη 2022). Προσδιορίζεται από το γεγονός ότι συγκροτεί ζωντανά, δυναμικά ψηφιακά δίκτυα μνήμης, νοηματοδότησης, αλληλεπίδρασης ανάμεσα σε πολλαπλές επιτελεστικές οντότητες (άνθρωπους, τεχνητό φως, ψηφιακές τεχνολογίες, αντικείμενα), στα οποία το «κτίριο-Βουλή-οθόνη» πρωταγωνιστεί ως ενεργός δρων και, ως τέτοιος, γίνεται ενεργό αντικείμενο ψηφιακής διεκδίκησης. Η μελέτη των χαρτογραφημένων προβολών ως αντιπροσωπευτικών παραδειγμάτων σύγχρονης δημόσιας ψηφιακής ιστορίας αναδεικνύει τη ζωντανότητα ως την αντίληψη με την οποία βιώνουν οι άνθρωποι τον ψηφιακό κόσμο, ως τη σύγχρονη, επιτακτικά διεκδικήσιμη, συνθήκη ιστορικότητας του καιρού μας.

Αναφορές

- Auslander, Philip. 2008 [1999]. *Liveness. Performance in a Mediatized Culture*. Λονδίνο και Νέα Υόρκη: Routledge.
- Auslander Philip, van Es Karin, κ.α. 2019. «A Dialogue About Liveness». Στο *Mediated Time. Perspectives on Time in a Digital Age*, επιμ. M. Hartmann, κ.ά., 275-296. Λονδίνο: Palgrave Macmillan.
- Connerton, Paul. 1995. *How societies remember*. Κέιμπριτζ και Νέα Υόρκη, Cambridge University Press.
- Crary, Jonathan. 2001. *Suspensions of Perception. Attention, Spectacle, And Modern Culture*. Κέιμπριτζ: Massachusetts Institute of Technology.
- Ελλάδα 2021. χ.η. «Σκοπός της Επιτροπής». *greece2021.gr*. <https://www.greece2021.gr/epitropi-ellada-2021/skopos.html>.
- Ελλάδα 2021. 2021, 9 Νοεμβρίου. «Η επετειακή δράση Επιθυμία Ελευθερίας της Επιτροπής «Ελλάδα 2021» σε ψηφιακή εφαρμογή επαυξημένης πραγματικότητας (AR App)». *greece2021.gr*. <https://greece2021.gr/arthografia/6505-i-epeteiaki-drasi-epithymia-elftherias-tis-epitropis-ellada-2021-se-psifiaki-efarmogi-epafksimenis-pragmatikotitas-ar-app.html>.
- Εξερτζόγλου, Χάρης. 2020. *Η δημόσια ιστορία. Μια εισαγωγή*. Αθήνα: Εκδόσεις του Εικοστού Πρώτου.
- Huhtamo, Erkki. 2009. «Messages on the Wall. An Archaeology of Public Media Displays». Στο *Urban Screens Reader*, επιμ. S. McQuire, κ.ά., 15-28. Άμστερνταμ: Institute of Network Cultures.
- Jenkins, Henry, κ.ά. 2008. *If It Doesn't Spread It's Dead: Creating Value in a Spreadable Marketplace*. Future of Entertainment. http://convergenceculture.org/research/Spreadability_doublesided-print_final_063009.pdf.

- Καταπότη, Δέσποινα. 2021. «Προς έναν ορισμό της “προσοχής”. Μουσεία και ψηφιακή επικοινωνία στον 21^ο αιώνα». Στο *Αναδυόμενες τεχνολογίες και πολιτισμική κληρονομιά*, επιμ. Α. Μπούνια, και Δ. Καταπότη, 219-239. Αθήνα: Αλεξάνδρεια.
- Κουλούρη, Χριστίνα. 2020. *Φουστανέλες και χλαμύδες. Ιστορική μνήμη και Εθνική ταυτότητα 1821-1930*. Αθήνα: Αλεξάνδρεια.
- Κουτσογιάννης, Θεodorής, και Καμηλάκη, Μαρία. 2021. «Αντικρίζοντας την Ελευθερία μέσα από μοναδικά εκθέματα της Βουλής των Ελλήνων». Στο *Αντικρίζοντας την Ελευθερία! Στη Βουλή των Ελλήνων δύο αιώνες μετά*, επιμ. Θ. Κουτσογιάννης και Μ. Καμηλάκη, 19-24. Αθήνα: Βουλή των Ελλήνων. <https://www.antikrizontas-tin-elftheria.gr/katalogos-ekthesis/>.
- Krautsack, Daniela. 2011. «3D Projection Mapping and its Impact on Media & Architecture in Contemporary and Future Urban Spaces». *Media-N: Journal of the New Media Caucus* 7(1). 3D Projection Mapping and its Impact on Media & Architecture in Contemporary and Future Urban Spaces | NMC Media-N (newmediacaucus.org).
- Λαλιώτη, Βασιλική. 2018. «Ψηφιακή επιτέλεση και μετανθρωπιστική ανθρωπολογία». *Επιθεώρηση Κοινωνικών Ερευνών* 150: 37-76.
- Λαλιώτη, Βασιλική. 2022. «Επιτέλεση, μουσική και χρόνος: Μερικές σκέψεις για την ψηφιακή “ζωτανότητα” ». *Αυτόματων: Περιοδικό Ψηφιακών Μέσων και Πολιτισμού* 1(2): 35-57. <https://doi.org/10.12681/automaton.29877>.
- Λαλιώτη, Βασιλική, και Πατηνιώτης, Μανώλης. 2022. «Ψηφιακή δυνητικότητα και η νοσταλγία του Παραδείσου». Στο *Black Mirror. Ο μαύρος καθρέφτης της ψηφιακότητας*, επιμ. Δ. Καταπότη, 351-366. Αθήνα: Καστανιώτης.
- Latour, Bruno. 2005. *Reassembling the Social. An Introduction to Actor-Network-Theory*. Οξφόρδη: Oxford University Press.
- Λιάκος, Αντώνης. 2007. *Πώς το παρελθόν γίνεται ιστορία*. Αθήνα: Πόλις
- Liakos, Antonis, και Bilalis, Mitsos. 2017. «The Jurassic Park of Historical Culture». Στο *Palgrave Handbook of Research in Historical Culture and Education*, επιμ. M. Carretero, κ.ά., 207-224. Λονδίνο: Palgrave Macmillan.
- Λιάπη, Μαριάνθη. 2022, 8 Μαΐου. «“Επιθυμία Ελευθερίας”. Η σύνθεση και η διαδρομή του οπτικο-ακουστικού αφηγήματος για την Ελληνική Επανάσταση από το μουσείο στο δημόσιο χώρο με τη χρήση νέων τεχνολογικών εφαρμογών». Στο *Το <21 σήμερα: Αναπαραστάσεις της Ελληνικής Επανάστασης στην Τέχνη και στον Λόγο 200 χρόνια μετά*. Αθήνα: Εθνικό Ιστορικό Μουσείο. <https://www.blod.gr/lectures/epithymia-eleutherias/>
- Μαζανίτης Χρήστος. (2020, 22 Νοεμβρίου). «Ρίγη συγκίνησης από το βίντεο του ΓΕΕΘΑ στην πρόσοψη της Βουλής». *enikos.gr*. <https://www.enikos.gr/politics/rigi-sygkinisis-apo-to-video-tou-geetha-stin-prosopsi-tis-voulis/1494266/>.
- Marvin, Carolyn. 1988. *When Old Technologies Were New. Thinking About Electric Communication in the Late Nineteenth Century*. Νέα Υόρκη και Οξφόρδη: Oxford University Press.
- Marx, Leo. (1965). *The Machine in the Garden. Technology and The Pastoral Idea in America*. Νέα Υόρκη: Oxford University Press.
- Μπιλάλης, Μήτσος. 2002. «Ιστορίες “υπολογιστικής όρασης”. Αναγνώσεις του 19^{ου} αιώνα σε ψηφιακά περιβάλλοντα έρευνας». *Μνήμων* 24(2): 387-402. <https://doi.org/10.12681/mnimon.747>.

- Μπιλάλης, Μήτσος. 2015α. *Το Παρελθόν στο Δίκτυο: Εικόνα, τεχνολογία και ιστορική κουλτούρα στη σύγχρονη Ελλάδα (1994-2005)*. Αθήνα: Εταιρεία Μελέτης της Ιστοριογραφίας και της Θεωρίας της Ιστορίας (ΕΜΙΘΙ)-Ιστορεΐν. <https://ebooks.epublishing.ekt.gr/index.php/historein/catalog/book/5>.
- Μπιλάλης, Μήτσος. 2015β. «Ιο-πολιτική και ιστορική κουλτούρα». Στο *Η δημόσια ιστορία στην Ελλάδα. Χρήσεις και καταχρήσεις της ιστορίας*, επιμ. Α. Ανδρέου, κ.ά., 65-81. Θεσσαλονίκη: Επίκεντρο.
- Μπούνια, Αλεξάνδρα, και Καταπότη, Δέσποινα. 2021. «Εισαγωγή. Αναδυόμενες τεχνολογίες και πολιτισμική κληρονομιά». Στο *Αναδυόμενες τεχνολογίες και πολιτισμική κληρονομιά*, επιμ. Α. Μπούνια, και Δ. Καταπότη, 9-24. Αθήνα: Αλεξάνδρεια.
- Nye, David. 1991. *Electrifying America. Social Meanings of a New Technology, 1880-1940*. Κέιμπριτζ και Λονδίνο: The MIT Press.
- Ο' Hara, Meghan. 2017. *Appearing Live: Spectatorship, Affect, and Liveness in Contemporary British Performance*. Electronic Thesis and Dissertation Repository. 4764. <https://ir.lib.uwo.ca/etd/4764>.
- Paterakis, Iason, κ.ά. 2020. «Visual narratives. A methodology for layering and deconstructing digital projections». Στο *Proceeding of the 7th International Conference S. ARCH -2020, 7-9 April 2020, Tokyo, Japan*, 246-257.
- Πρώτο Θέμα. 2020, 25 Νοεμβρίου. «Αντιπαράθεση Τασούλα-Βαρουφάκη για το βίντεο στην πρόσοψη της Βουλής». *Protothema.gr*. <https://www.protothema.gr/politics/article/1068878/varoufakis-tasoulas-sumfonisan-oti-diafonoun-gia-to-tank-stin-prosopsi-tis-voulis/>.
- Ρούπα, Ευφροσύνη. 2011. «Συστήματα και σώματα φωτισμού στη Θεσσαλονίκη, 1880-1950». Στο *Μια ιστορία από φως στο φως*, επιμ. Ι. Μότσιανος και Ε. Μπίντση, 418-434. Θεσσαλονίκη: Λαογραφικό & Εθνολογικό Μουσείο Μακεδονίας-Θράκης.
- Schmitt, Daniel, κ.ά. 2020. «Introduction». Στο *Image Beyond the Screen: Projection Mapping*, επιμ. D. Schmitt, κ.ά., xvii -xviii. Λονδίνο: ISTE.
- Srnicek, Nick. 2017. «The challenges of platform capitalism: understanding the logic of a new business model». *IPPR-The Progressive Policy Think Tank*. <https://www.ippr.org/juncture-item/the-challenges-of-platform-capitalism>.
- Σταθακόπουλος, Γιώργος. 2009. «Σύγχρονα μνημεία του Άγνωστου Στρατιώτη. Συνθήκες δημιουργίας και στόχοι». Στο *Στης Βουλής τα πέριξ. Το Μνημείο του Άγνωστου Στρατιώτη και ο Εθνικός Κήπος*, επιμ. Α. Καραπάνου, κ.ά., 38-82. Αθήνα: Ίδρυμα της Βουλής των Ελλήνων για τον Κοινοβουλευτισμό και τη Δημοκρατία. <https://www.openbook.gr/to-mnimeio-toy-agnostoy-stratioti-kai-o-ethnikos-kipos/>.
- Σταυρίδης, Σταύρος. 2018. *Από την πόλη οθόνη στην πόλη σκηνή*. Αθήνα: νήσος.
- Terranova, Tiziana. (2000), «Free labor: Producing culture for the digital economy». *Social Text*. 18 (2):33-58. DOI: https://doi.org/10.1215/01642472-18-2_63-33.
- Τριανταφύλλου, Χρήστος. 2020, 22 Νοεμβρίου. «Το Τρισχιλιετές μας Κιτς και η Ψηφιακή Αρετή των Ελλήνων». *skra-punk.com*. <https://skra-punk.com/2020/11/22/to-trischilietes-mas-kits-kai-ipsifiaki-areti-ton-ellinon/>.
- Τσιαβός, Πρόδρομος. 2021. «Αντί επιλόγου. Η πανδημία ως μια νέα αρχή». Στο *Αναδυόμενες τεχνολογίες και πολιτισμική κληρονομιά*, επιμ. Α. Μπούνια, και Δ. Καταπότη, 287-305. Αθήνα: Αλεξάνδρεια.

Βίωμα και τεχνολογική ανατρεπτικότητα σε αναλογικά και ψηφιακά αστικά περιβάλλοντα

Γιάννης Περπερίδης*

Περίληψη

Το παρόν κείμενο εκκινεί από τη θεωρία του αμερικανού φιλοσόφου της τεχνολογίας Andrew Feenberg για να προσεγγίσει τα τεχνικά-δομικά στοιχεία των νέων αστικών σχεδιασμών των λεγόμενων «έξυπνων πόλεων», προκειμένου να αναδείξει τις κοινωνικοπολιτικές τους συνέπειες. Σε αυτή τη διερεύνηση συναντά τη φαινομενολογική αρχιτεκτονική του Γιούχανι Πάλλασμα, η οποία εστιάζει σε ένα είδος ανθρώπινης εμπειρίας που όχι μόνο τείνει να εξαλειφθεί από τον σύγχρονο κόσμο, αλλά οδηγείται προς την εξαφάνιση μέσα από τους νέους μηχανισμούς και τα τεχνοσυστήματα, όπως οι «έξυπνες πόλεις». Μέσα από την ανωτέρω θεωρητική συμφιλίωση, το κείμενο επιχειρεί να φέρει στην επιφάνεια τη νοηματοδότηση της ανθρώπινης εμπειρίας όπως αυτή λαμβάνει χώρα στο κάθε τεχνολογικό παράδειγμα και ενσωματώνεται στον αστικό σχεδιασμό. Στόχος είναι αφενός να αναδειχθούν τα όρια του τρόπου με τον οποίο βιώνει ο σύγχρονος άνθρωπος την αστική πραγματικότητα και αφετέρου να παρουσιαστούν εναλλακτικές μέθοδοι της αρχιτεκτονικής, που μπορούν να καταλήξουν σε ανανοηματοδότηση της βιωμένης πραγματικότητας αλλά και του κοινωνικού πεδίου της καθημερινότητας του σύγχρονου ανθρώπου.

Λέξεις κλειδιά: Φιλοσοφία της Τεχνολογίας, Ψηφιακότητα, Έξυπνες Πόλεις, Andrew Feenberg, Juhani Pallasmaa

* Μεταδιδακτορικός Ερευνητής, Τμήμα Πολιτικής Επιστήμης και Ιστορίας, Πάντειο Πανεπιστήμιο, johnperpe@gmail.com.

Experience and technological subversiveness in analogue and digital urban environments

Giannis Perperidis

Abstract

The article draws on Andrew Feenberg's critical theory of technology in order to approach the technical features of the smart cities' urban designs and examine their social and political implications. While examining the essence of experience lived within such cities, the article turns to the phenomenological architecture of Juhani Pallasmaa whose work focuses upon a kind of personal experience that not only tends to disappear from modern technological world, but moreover that is led to extinction through mechanisms and technosystems like the smart cities. Though the reconciliation between Feenberg and Pallasmaa this article attempts to designate the meaning of human experience which is being incorporated in today's (and future's) technical designs. The main aim of the article is on the one hand to show the boundaries of the urban experience of today's individuals, while on the other hand to present alternative architecture methods that may lead to reshaping humans' lived reality along with political and social aspects of current modern world.

Keywords: Philosophy of Technology, Digitality, Smart Cities, Andrew Feenberg, Juhani Pallasmaa

Εισαγωγή

Οι σημερινές κοινωνικές εξελίξεις καλούν για μια κριτική προσέγγιση των τεχνολογικών φαινομένων που επηρεάζουν σε πολύ μεγάλο βαθμό τη ζωή των ανθρώπων στις σύγχρονες πόλεις (αλλά και στην ύπαιθρο). Ερωτήματα που αφορούν τη βιωσιμότητα του πλανήτη και των ανθρώπινων κοινωνιών, το ενεργειακό αποτύπωμα των ανθρώπινων δραστηριοτήτων, αλλά και την ίδια την ποιότητα της ζωής στις σύγχρονες πόλεις είναι αναγκαίο να προσεγγιστούν με κριτική ματιά, προκειμένου να αναδειχθούν τα προβληματικά σημεία στο πλαίσιο του σύγχρονου αστικού σχεδιασμού και των καθημερινών πρακτικών στις πόλεις.

Στο πλαίσιο της κριτικής προσέγγισης του σύγχρονου αλλά και του μελλοντικού αστικού περιβάλλοντος κεντρική σημασία έχει η εμπειρία του απλού ανθρώπου που το κατοικεί. Πώς μπορεί ο άνθρωπος που δεν έχει εξειδικευμένες γνώσεις για τη δόμηση του περιβάλλοντος, η οποία επιδρά σημαντικά στον τρόπο που περπατάει, στον τρόπο που αλληλεπιδρά με άλλους ανθρώπους αλλά και στον τρόπο που τρώει, χαλαρώνει, ξεκουράζεται ή μελετά, να αντιληφθεί το βίωμά του και μέσω αυτού να ασκήσει κάποιου είδους ανάδραση στον σχεδιασμό των ανωτέρω τεχνουργημάτων, ώστε να μπορεί να ειπωθεί ότι διατηρεί κάποιου είδους δυνατότητα δράσης σχετικά με το περιβάλλον που «δομεί» την ίδια του τη ζωή;

Ο φιλόσοφος της τεχνολογίας Άντριου Φίνμπεργκ (Andrew Feenberg) έχει καταβάλει προσπάθεια σε πολλά βιβλία και άρθρα του να αναδείξει τους τρόπους με τους οποίους ο απλός μη-ειδικός άνθρωπος/χρήστης μπορεί να επιδράσει στον σχεδιασμό που διαμορφώνει μεγάλο μέρος της ζωής του. Στο μονοπάτι της ανάδρασης από τον απλό άνθρωπο στον τεχνολογικό σχεδιασμό πολύ σημαντική είναι η έννοια της εμπειρίας. Ο τρόπος με τον οποίο η ανθρώπινη εμπειρία νοηματοδοτείται στο εκάστοτε τεχνολογικό Παράδειγμα σηματοδοτεί ολόκληρη την επίδραση που έχει το εν λόγω σύστημα στη ζωή των ανθρώπων.

Στο σημερινό Παράδειγμα του καπιταλισμού η παραγόμενη τεχνολογία βασίζεται σε μία συγκεκριμένη νοηματοδότηση της «εμπειρίας» του ανθρώπου. Μέσα από τις τεχνολογίες και την καθημερινή πρακτική, φαίνεται πως η ανθρώπινη εμπειρία έχει συρρικνωθεί σε απλώς εξορύξιμα δεδομένα, που διάφορα αυτοματοποιημένα συστήματα μέσω μικρο-αισθητήρων μπορούν να αντλήσουν, προκειμένου να τα εισάγουν σε αλγόριθμους που θέτουν τις κατάλληλες συνθήκες και βελτιστοποιούν τα λογισμικά των «έξυπνων συσκευών» κάθε είδους, προσαρμόζοντάς τα στις «επιθυμίες» των ανθρώπων. Η εν λόγω νοηματοδότηση (και κατασκευή θα λέγαμε) της εμπειρίας διευκολύνει όχι μόνο το συμπεριφοριστικό και στοχευμένο μάρκετινγκ των εταιρειών και τους σκοπούς των πωλήσεων, αλλά και τη διαμόρφωση μίας συγκεκριμένης υποκειμενικότητας στους κόλπους των σύγχρονων πόλεων.

Στο πλαίσιο της αρχιτεκτονικής ένας πολύ σημαντικός αρχιτέκτονας-θεωρητικός, ο Φιλανδός Γιούχανι Πάλλασμαα (Juhani Pallasmaa), ασχολήθηκε εκτενώς με τη λεγόμενη «αρχιτεκτονική ως βίωμα». Μέσα από μια φαινομενολογική εκτίμηση των αρχιτεκτονικών πρακτικών παρουσιάζει μια διαφορετική προσέγγιση σχετικά με τον τρόπο που οικοδομείται και χτίζεται ένα οίκημα, σε σχέση όχι με την εικόνα, όπως θεωρεί ότι συμβαίνει στο σημερινό κοινωνικό και πολιτισμικό πλαίσιο, αλλά με τη συνολική εμπειρία του ανθρώπου. Το περιβάλλον στο οποίο μεγαλώνει, γαλουχείται και κοινωνικοποιείται ο άνθρωπος, ήτοι η οικία ή η πόλη

του, διαμορφώνει όχι μόνο την προσωπικότητά του, αλλά πολύ περισσότερο, ακόμη και τον τρόπο που σκέφτεται, τα νοήματα με τα οποία επενδύει τα συμβάντα του κόσμου και εντέλει ολόκληρη τη ζωή του.

Στο κείμενο που ακολουθεί θα επιχειρηθεί μια κριτική προσέγγιση της αρχιτεκτονικής και του αστικού σχεδιασμού ως «τεχνοσυστημάτων» που ενέχουν πολιτική, η οποία εξαρτάται άμεσα από τη νοηματοδότηση της ανθρώπινης εμπειρίας. Σε αυτό το πλαίσιο θα αναδειχθούν δύο είδη εμπειρίας του σύγχρονου ανθρώπου· ένα που κρίνουμε ότι σήμερα είναι κυρίαρχο, καθώς διοχετεύεται στους σχεδιασμούς των μελλοντικών πόλεων –συγκεκριμένα των λεγόμενων «έξυπνων πόλεων»– και αντανakλάται από τις λειτουργίες που αυτά τα τεχνοσυστήματα σχεδιάζεται να επιτελούν. Ενώ το άλλο αποτελεί ένα πρόταγμα για διαφορετική εμπειρία και έτσι διαφορετικό αρχιτεκτονικό και –επεκτείνουμε εμείς– αστικό σχεδιασμό, μέσα από τις αναλύσεις του Πάλλασμαα.

Στο πρώτο μέρος του κειμένου θα τεθεί το φιλοσοφικό υπόβαθρο που αναδεικνύει τη σημασία μιας τέτοιου είδους συγκριτικής ανάλυσης. Μέσα από τη θεωρία του φιλοσόφου της τεχνολογίας Άντριου Φίνμπεργκ θα υπογραμμιστεί η σημασία εννοιών όπως «τεχνικός κώδικας», «ερμηνευτική ευκαμψία», «συμφέροντα συμμετεχόντων» κ.ο.κ. Επιπλέον, θα αναδειχθεί η σημασία της εμπειρίας του εγχειρήματός του που ονομάζεται «κριτική θεωρία της τεχνολογίας» και θα συνδεθεί με τον απώτερο σκοπό του, δηλαδή τον «εκδημοκρατισμό της τεχνολογίας».

Στο δεύτερο μέρος θα ακολουθήσει μια ανάλυση του υπάρχοντος τεχνολογικού παραδείγματος με βάση το οποίο σχεδιάζονται τα σημερινά αλλά κυρίως τα μελλοντικά καινοτόμα αστικά περιβάλλοντα, δηλαδή οι «έξυπνες πόλεις». Θα υπογραμμιστεί ο ρόλος της εμπειρίας σε αυτό το πλαίσιο, και θα συνδεθεί με την έννοια του χρόνου και της χρονικότητας των σημερινών κοινωνιών.

Στο τρίτο μέρος θα αναπτυχθεί η φαινομενολογική αρχιτεκτονική του Πάλλασμαα και ο τρόπος με τον οποίο νοηματοδοτείται η εμπειρία σε αυτό το πλαίσιο. Θα επιχειρηθεί να αναδειχθεί η σημασία της λεγόμενης «εύθραυστης φαινομενολογίας» του φιλανδού αρχιτέκτονα, καθώς και ο τρόπος που ενδεχομένως θα μπορούσε να διαμορφωθεί η αρχιτεκτονική και ο αστικός σχεδιασμός βάσει αυτής, μεταβάλλοντας τον τεχνικό κώδικα της νεοτερικότητας.

Τέλος, στο τέταρτο μέρος του κειμένου θα γίνει μια ανακεφαλαίωση, που θα συνδυάσει το πρόταγμα για τον εκδημοκρατισμό της τεχνολογίας του Φίνμπεργκ με μια φαινομενολογική προσέγγιση στο πλαίσιο της αρχιτεκτονικής όπως αυτή του Πάλλασμαα. Το κύριο ερώτημα που εξετάζεται είναι το κατά πόσο η εμπειρία, όπως φαινομενολογικά ερμηνεύεται από τον φιλανδό αρχιτέκτονα, μπορεί να παράσχει διαφορετικές αξίες στον τεχνικό κώδικα της εποχής και να οδηγήσει σε μια μεταβολή του τεχνολογικού Παραδείγματος όπως την εννοεί ο Φίνμπεργκ, μέσα, ωστόσο, από τον αστικό σχεδιασμό. Το παρόν κείμενο ολοκληρώνεται με την παράθεση κάποιων εγχειρημάτων αστικού σχεδιασμού, τα οποία κρίνουμε ότι θα μπορούσαν να συνδυαστούν με τη φιλοσοφία της τεχνολογίας του Φίνμπεργκ και την ανανοηματοδότηση της εμπειρίας μέσα από τις ιδέες του Πάλλασμαα και να αποτελέσουν από κοινού ένα γόνιμο έδαφος για μελλοντικές προσπάθειες μεταβολής του σημερινού τεχνικού κώδικα μέσα από τον αστικό χώρο.

Σύγκριση μεταξύ τεχνολογικών «παραδειγμάτων»

Ο Φίνμπεργκ θέτει πολύ σημαντικά θεμέλια για τη φιλοσοφία της τεχνολογίας, τα οποία μπορούν να αξιοποιηθούν και για την κατανόηση της λειτουργίας της τεχνολογίας, αλλά και για την κριτική στη σημερινή της μορφή. Ήδη το γεγονός ότι μπορεί κανείς να αναφέρεται σε «μορφές» ή «είδη» τεχνολογιών σηματοδοτεί τη μεταστροφή που έχει λάβει χώρα σε σχέση με θεωρίες που αντιλαμβάνονται το τεχνολογικό φαινόμενο είτε εργαλειακά είτε ως πεπρωμένο (Feenberg 2002: 2-5).¹ Εκείνο που απασχολεί πρωτίστως τον Φίνμπεργκ είναι να δείξει πως η τεχνολογία δεν εξελίσσεται γραμμικά, περνώντας από το ένα στάδιο στο άλλο με αιτιοκρατικό τρόπο, αλλά αντιθέτως τροποποιείται διαρκώς μαζί με τις κοινωνικές μεταβολές που επισυμβαίνουν στις κοινωνίες. Ως εκ τούτου, υποστηρίζει πως η εξέλιξη της τεχνολογίας δεν καθορίζεται εξολοκλήρου από την ορθολογικότητα αλλά και από κοινωνικούς παράγοντες, κάτι που ονομάζει «εν μέρει καθορισμό» και από το ένα και από το άλλο (Feenberg 2022): εξαρτάται, δηλαδή, από τις κυρίαρχες αξίες της κοινωνίας· μια θέση που αντανάκλα τις ρίζες της σκέψης του φιλοσόφου στις Σπουδές Επιστήμης και Τεχνολογίας.² Με αυτό τον τρόπο αναπτύσσει την έννοια της πολιτικής της τεχνολογίας, καθώς και μιας ερμηνευτικής των τεχνολογιών (Μαγγίνη 2010).

Με την ανάλυσή του εμφανίζεται ένα σημαντικό ερώτημα: Για ποιον λόγο καθίσταται ορθή η αναφορά σε αξίες στο πλαίσιο της συζήτησης σχετικά με την τεχνολογία; Ως προς την ερώτηση αυτή ο Φίνμπεργκ υποστηρίζει πως «οι αξίες είναι τα δεδομένα του μέλλοντος» (Feenberg 2017: 8), με την έννοια ότι ο κόσμος των νοημάτων μιας κοινωνίας αναπόφευκτα θα μεταφραστεί σε τεχνικές προδιαγραφές που θα ενσωματωθούν στα τεχνουργήματα που η εν λόγω κοινωνία θα παράγει. Κάθε τεχνούργημα, συνεπώς, μεροληπτεί υπέρ εκείνων των αξιών που επηρέασαν τον σχεδιασμό του. Οι μεροληψίες της τεχνολογίας είναι που καθιστούν αναγκαία την πολιτική της τεχνολογίας: μέσω συγκεκριμένων τεχνουργημάτων και τεχνοσυστημάτων περιθωριοποιούνται ομάδες ανθρώπων των οποίων οι αξίες δεν εκπροσωπούνται από αυτά.

Το σύνολο των αξιών που ενσωματώνονται σε τεχνουργήματα ως τεχνικές προδιαγραφές αποτελεί τον «τεχνικό κώδικα» (Feenberg 2022). Ο τεχνικός κώδικας προσομοιάζει επιστημολογικά παραδείγματα όπως τα αναπτύσσει ο Κuhn. Οτιδήποτε υπάρχει στο εσωτερικό του θεωρείται ως η αλήθεια μιας εποχής και λησμονείται ο τρόπος με τον οποίο αυτή η αλήθεια δημιουργήθηκε ή κατασκευάστηκε. Με τη σειρά της, η εν λόγω αλήθεια, η μεροληπτική αλήθεια, παρέχει τα θεμέλια για τις σχέσεις εξουσίας που θα δημιουργηθούν στην κοινωνία, καθώς οι μηχανισμοί, τα κτίρια, οι αστικοί χώροι, τα καθημερινά αντικείμενα και οποιαδήποτε άλλη τεχνολογία εκπροσωπούν τις αξίες της ομάδας ή των ομάδων που επηρέασαν τον σχεδιασμό τους. Αυτός είναι ο λόγος που ο Φίνμπεργκ ενσωματώνει στη θεωρία του τις

- 1 Οι εν λόγω δύο προσεγγίσεις ως προς την τεχνολογία κρίνονται αρνητικά από τον Φίνμπεργκ, ωστόσο από τη δεύτερη, την ουσιοκρατική προσέγγιση (κυρίως δηλαδή τη σκέψη του Ζακ Ελίλ [Jacques Ellul] και του Μάρτιν Χάιντεγκερ), αξιοποιεί κάποια στοιχεία και στη δική του θεώρηση (Feenberg 2002).
- 2 Ο Φίνμπεργκ είναι κυρίως επηρεασμένος από τις μελέτες των Βίμπε Μπίκερ (Wiebe E. Bijker), Τρέβορ Πίντς (Trevor Pinch), Τόμας Χάγς (Thomas P. Hughes) καθώς και της Σέιλα Γιαζάνοφ (Sheila Jasanoff).

αναλύσεις του Μισέλ Φουκώ (Michel Foucault) σχετικά με τους μηχανισμούς στις κοινωνίες ελέγχου, οι οποίοι δημιουργούν σχέσεις εξουσίας και διαμορφώνουν τις υποκειμενικότητες σύμφωνα με ένα συγκεκριμένο σύστημα αξιών (Feenberg 1995, Foucault 2011). Η προσπάθεια του Φίνμπεργκ να ανοίξει το «μαύρο κουτί» (Feenberg 2022, Sismondo 2016) κάθε τεχνολογίας, αναδεικνύοντας τις αξίες που έχουν καθορίσει τον σχεδιασμό του, θυμίζει τη γενεαλογία που επιχειρεί ο Φουκώ προκειμένου να αναδείξει το σύνολο κωδίκων κάθε λόγου (discourse) που καθιστά κάποιες αποφάνσεις αληθείς ή ψευδείς (Skinner 2006: 98-100).

Η ανάλυση του Φίνμπεργκ προσφέρει, εκτός των άλλων, τη δυνατότητα για σύγκριση μεταξύ τεχνολογικών Παραδειγμάτων. Ανοίγοντας το μαύρο κουτί κάθε τεχνικού κώδικα είναι κανείς σε θέση να παρατηρήσει τη διαδικασία σχηματισμού ενός τεχνουργήματος μέσα από τις κοινωνικές αξίες που το διαμόρφωσαν. Η τεχνολογική εξέλιξη βασίζεται, συνεπώς, σε μια ερμηνευτική διαδικασία, καθώς κάθε τεχνούργημα έχει ερμηνευτική ευκαμψία, δηλαδή ο σχεδιασμός του μπορεί να διαφέρει ανάλογα με την ερμηνεία που αποκτά από τις αξίες του κοινωνικού συνόλου. Τα νοήματα του κοινωνικού συνόλου που επενδύουν το εκάστοτε τεχνούργημα διαμορφώνουν και τον σχεδιασμό του, ώστε το τεχνούργημα να ανταποκρίνεται προς αυτό. Η ερμηνεία ενός υπολογιστή ως καθαρά πληροφοριακού συστήματος έρχεται σε αντίθεση με την ερμηνεία ενός υπολογιστή ως συστήματος και επικοινωνίας (Feenberg 2022: 173-212) και σε αυτό το σημείο είναι που υπεισέρχεται στη θεωρία του Φίνμπεργκ μια ηγεμονία των νοημάτων σχετικά με την τεχνολογική εξέλιξη (Kirkpatrick 2008: 81-86).

Οι ανωτέρω πληροφορίες που αντλούνται από την ανάλυση του Φίνμπεργκ δεν είναι εκτός πλαισίου στη συζήτηση σχετικά με την εμπειρία και τον αστικό σχεδιασμό. Μέσα από το έργο του αμερικανού φιλοσόφου, η εμπειρία των καθημερινών χρηστών των τεχνουργημάτων αναδεικνύεται ως εξαιρετικά σημαντική για την αντίσταση στη διαμόρφωση της υποκειμενικότητάς τους μέσω των αστικών μηχανισμών της κοινωνίας. Ο τεχνικός κώδικας του καπιταλισμού χαρακτηρίζεται από εκείνο που ο Φίνμπεργκ ονομάζει «λειτουργική αυτονομία» (Feenberg 2022: 149-151), το γεγονός δηλαδή ότι οι τεχνολογικοί σχεδιασμοί διαμορφώνονται κυρίως από τους εταιρικούς παράγοντες και τους διαφημιστές, ενσωματώνοντας αποκλειστικά τις αξίες του κέρδους. Με βάση αυτό τα τεχνουργήματα που κατασκευάζονται στο πλαίσιο του καπιταλισμού υποστηρίζουν τις αξίες και τα συμφέροντα των εταιρειών και διαμορφώνουν την υποκειμενικότητα όσων τα χρησιμοποιούν με τον τρόπο που έχουν επιλέξει οι πρώτοι. Η ερμηνευτική ευκαμψία των τεχνουργημάτων μετατρέπεται σε ακαμψία, καθώς κανένας άλλος δρων δεν έχει τη δυνατότητα άσκησης επιρροής στη δημιουργία των τεχνουργημάτων καθημερινής χρήσης. Πολιτικά μιλώντας, έχει αφαιρεθεί από τους ανθρώπους κάθε πιθανότητα άσκησης εμπρόθετης δράσης (agency), μόνο και μόνο από το γεγονός ότι αυτοί χρησιμοποιούν τις τεχνολογίες που άλλοι σχεδιάζουν γι' αυτούς (Perperidis 2022).

Η ανάλυση του Φίνμπεργκ δεν τείνει να θεωρήσει το μέλλον ως δυστοπικό, στο οποίο θα έχει απαλειφθεί κάθε δυνατότητα δράσης, ενώ η τεχνολογία θα φυλακίζει τους ανθρώπους ολοένα και περισσότερο. Η πολιτική της τεχνολογίας αφήνει πάντοτε ένα περιθώριο αντίστασης στους απλούς χρήστες της τεχνολογίας, οι οποίοι ούτε έχουν εξειδικευμένες τεχνολογικές γνώσεις ούτε βρίσκονται σε θέσεις λήψης αποφάσεων σχετικά με τις τεχνολογικές καινοτομίες. Η αντίσταση που μπορούν να προβάλλουν οι χρήστες της τεχνολογίας

έχει καθαρά πολιτική χροιά (Περπερίδης 2022). Μεταβάλλοντας, σε πολιτικό επίπεδο, τις αξίες που θα ενσωματωθούν στα μελλοντικά τεχνουργήματα, μπορούν να επηρεάσουν τον σχεδιασμό τους, επομένως να επηρεάσουν τα συμφέροντα προς τα οποία θα μεροληπτεί ο κάθε μηχανισμός. Η καθημερινή εμπειρία του κάθε χρήστη με μια τεχνολογία μπορεί να μεταμορφώσει το ίδιο το νόημα που η εν λόγω τεχνολογία κατέχει στην κοινωνία και μέσα από τη συλλογική δράση στον δημόσιο χώρο η τεχνολογία αυτή να μετασχηματιστεί και να εκδημοκρατιστεί. Αυτού του είδους ο εκδημοκρατισμός της τεχνολογίας αποτελεί τον απώτερο στόχο της θεωρίας του Φίνμπεργκ (Feenberg 1995, Feenberg 2022).

Γίνεται φανερό από την ανωτέρω ανάλυση πως σημαντικό ρόλο στη διαδικασία εκδημοκρατισμού της τεχνολογίας έχει η εμπειρία των καθημερινών χρηστών της. Τα νοήματα με τα οποία επενδύονται οι μηχανισμοί και τα τεχνουργήματα στην καθημερινή πρακτική των ανθρώπων μπορούν να μεταβληθούν, καταλήγοντας με αυτό τον τρόπο σε διαφορετικούς σχεδιασμούς που να ανταποκρίνονται στα νέα νοήματα και στις νέες αξίες. Παραδείγματα τέτοιου είδους ανατρεπτικών τεχνολογιών παρέχει το έργο του Φίνμπεργκ, κυρίως με τις αναλύσεις του για το Minitel (Feenberg 2022: κεφ. 5), τις αναλύσεις του για ιατρικές πρακτικές και τεχνολογίες σχετικά με το AIDS αλλά και τη νόσο Lou Gehrig (Feenberg 1995: 96-120, Feenberg 2022: 131), αλλά και σχετικά με τα ψηφιακά παιχνίδια πολλαπλών παικτών (Grimes & Feenberg 2009). Ωστόσο ο ίδιος θεωρεί πολύ σημαντικό οι σκέψεις σχετικά με τις ανατρεπτικές τεχνολογίες να εφαρμοστούν θεωρητικά και σε άλλους τομείς, ένας εκ των οποίων είναι ο αστικός σχεδιασμός (Feenberg 2022: 314). Προκειμένου, συνεπώς, να επιχειρήσει κανείς μια θεωρητική προσέγγιση επί της δυνατότητας ανάδυσης ανατρεπτικών τεχνολογιών και εκδημοκρατισμού της αστικής τεχνολογίας, είναι σημαντικό να ανοίξει το μαύρο κουτί των τεχνικών παραδειγμάτων της μιας και της άλλης κατεύθυνσης και να εξετάσει κατά πόσο η εμπειρία στη μία και στην άλλη περίπτωση παρέχει τη δυνατότητα για εναλλακτική ανανοηματοδότηση του κόσμου.

Σε αυτό το πλαίσιο, η εμπειρία του καθημερινού ανθρώπου θεωρείται η πηγή ανάδυσης της ανατρεπτικότητας. Καθίσταται, επομένως, σημαντικό να διερευνηθεί τι είδους εμπειρία έχει κάθε τεχνικός κώδικας ως αξία που ενσωματώνεται στα τεχνουργήματα και στη συνέχεια επιβάλλεται μέσω της διαμόρφωσης της υποκειμενικότητας του ανθρώπου. Η σχέση μεταξύ της εμπειρίας ως αξίας που ενσωματώνεται στα τεχνουργήματα και της εμπειρίας που διαμορφώνει τις υποκειμενικότητες δεν είναι ιεραρχική, ούτε εννοείται ως χρονική σχέση ενός πρότερου και ενός ύστερου σημείου. Με άλλα λόγια, δεν λαμβάνεται η εμπειρία που ενσωματώνεται στα τεχνουργήματα ως πρώτη και η εμπειρία που διαμορφώνει τα μεταγενέστερα τεχνουργήματα ως δεύτερη. Λόγω της συγκατασκευής (Pinch κ.ά. 2014) της τεχνολογίας και της κοινωνίας, η σχέση μεταξύ των δύο αποτελεί ένα δυναμικό όλον, στο οποίο λαμβάνουν χώρα διαρκείς αλληλεπιδράσεις. Ως εκ τούτου, στα επόμενα κεφάλαια του παρόντος κειμένου θα επιχειρηθεί μια ανάλυση της βιωμένης εμπειρίας των πόλεων στο παράδειγμα του καπιταλισμού, καθώς και σε ένα εναλλακτικό παράδειγμα, προκειμένου να αναδειχθεί το είδος της εμπειρίας και η πιθανότητα ανάδυσης δυνατότητας δράσης στο περιθώριο της κυρίαρχης νοηματοδότησης σήμερα. Η σύγκριση μεταξύ των δύο τεχνολογικών αστικών παραδειγμάτων θα φανερώσει την ερμηνευτική ευκαμψία του ίδιου του αστι-

κού σχεδιασμού βάσει του νοήματος της εμπειρίας σε κάθε περίπτωση.

Το είδος της εμπειρίας στις έξυπνες πόλεις

Οι λεγόμενες έξυπνες πόλεις κρίνονται σήμερα από ένα μεγάλο μέρος σχεδιαστών, οικονομολόγων και τεχνοκρατών ως τα αρχιτεκτονικά διαμάντια του μελλοντικού κόσμου. Σε αυτές έχει εναποθέσει η ανθρωπότητα τη σωτηρία της από την περιβαλλοντική κρίση, καθώς κατά τον σχεδιασμό τους παρουσιάζονται ως οάσεις πράσινης ενέργειας και μηδενικού ενεργειακού αποτυπώματος στον πλανήτη, ενώ ταυτόχρονα χαρακτηρίζονται από φουτουριστική αισθητική αλλά και εξαιρετικά εξελιγμένες υψηλές τεχνολογίες. Ενώ δεν μπορεί να δοθεί ένας μονοσήμαντος ορισμός των έξυπνων πόλεων (Albino κ.ά. 2015), τα εν λόγω τεχνοσυστήματα θεωρούνται παραπλήσια των βιολογικών οργανισμών λόγω του γεγονότος ότι μπορούν να προσαρμόζονται σε διαφορετικές συνθήκες, ενώ ταυτόχρονα προσφέρουν ένα φιλικό περιβάλλον χρήστη, ώστε οι χρήστες/κάτοικοι να βρίσκονται σε διαρκή αλληλεπίδραση με την τεχνική υποδομή τους. Επιπλέον, όπως γίνεται σαφές ήδη από τον σχεδιασμό κάθε τέτοιου είδους τεχνοσυστήματος, τα εγχειρήματα αυτά είναι δομημένα εξολοκλήρου στη βάση ψηφιακών τεχνολογιών.

Υπό κατασκευή αστικοί σχεδιασμοί όπως το «The Line» της «NEOM» (<https://www.neom.com/en-us/regions/theline>), το «The Woven City» (<https://www.woven-city.global/>) της «Toyota» ή και το «Eko Atlantic» (<https://www.ekoatlantic.com/>) στην πόλη Λάγκος της Νιγηρίας είναι λίγα από τα πιο πολυσυζητημένα εγχειρήματα αυτού του είδους. Ο κοινός παρονομαστής, πέραν των διαφορετικών αισθητικών σχεδιασμών, είναι οι ψηφιακές υψηλές τεχνολογίες επιτήρησης, καθώς και οι τεχνολογικά εξελιγμένες μέθοδοι απόκτησης δεδομένων από τους χρήστες. Επιπροσθέτως, ο σχεδιασμός των πόλεων αυτών υπόσχεται πράσινη, περιβαλλοντικά καθαρή ενέργεια, μηδενικούς ρύπους και εκπομπές άνθρακα (Wilson 2022: 500-503). Εν ολίγοις, οι πόλεις αυτές σχεδιάζονται για να αποφευχθεί η περαιτέρω υπερθέρμανση του πλανήτη και η καταστροφή της βιοποικιλότητας, πρωτίστως μέσα από την ψηφιοποίηση όλων των ενεργειών που θα επιτελούνται στο εσωτερικό τους, αλλά και λόγω της αυτοματοποιημένης προσαρμογής σε όλες τις συνθήκες χωρίς περίσσια καταναλωμένης ενέργειας.

Το κλειδί στην ανάπτυξη και τον σχεδιασμό των έξυπνων πόλεων είναι οι Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνίας που δομούν την υποδομή τους. Λόγω αυτών είναι δυνατή η διαρκής ανατροφοδότηση της υποδομής με δεδομένα από τους χρήστες, προκειμένου η πόλη να προσαρμόζεται ολοένα και περισσότερο στις απαιτήσεις και τις επιθυμίες των κατοίκων. Τεχνητή νοημοσύνη καθώς και έξυπνες συσκευές περισυλλέγουν δεδομένα από κάθε δραστηριότητα των χρηστών και με αυτό τον τρόπο οι πόλεις «μαθαίνουν» να μην σπαταλούν ενέργεια, νερό ή άλλους πόρους, να μην παραμένουν απορρίμματα σε χώρους που δεν θα έπρεπε, να μην δημιουργείται κυκλοφοριακό κομφούζιο και να μην εμπλέκονται οι άνθρωποι στην καθημερινότητά τους σε άσκοπες συναντήσεις, διαδρομές και καθυστερή-

σεις. Όλα τα παραπάνω παρακολουθούνται στενά από εκατομμύρια αισθητήρες που μεταφέρουν τα δεδομένα που συγκεντρώνουν από κάθε λογής ανθρώπινες δραστηριότητες και κατά την ανάλυσή τους κρίνεται, από το κέντρο ελέγχου, πώς θα προσαρμοστεί η πόλη σε αυτές ή αυτές στην πόλη. Πρωτόκολλα που πρέπει να ακολουθηθούν υπάρχουν για κάθε ζήτημα, από τη ροή του νερού και την ενέργεια που σπαταλιέται για θέρμανση, μέχρι τα δρομολόγια των μέσων μεταφοράς και τη χωρητικότητα κάθε χώρου, ανοιχτού ή κλειστού (Monfaredzadeh & Berardi 2015). Οι έξυπνες πόλεις, με άλλα λόγια, επιχειρούν να καθορίσουν κάθε δραστηριότητα με βάση κάποιες τιμές, προκειμένου οι ανθρώπινες ενέργειες να σταματήσουν να μολύνουν τον πλανήτη, ενώ ταυτόχρονα παραμένουν οικονομικά ανταγωνιστικές, παράγοντας αξία και κέρδος. Με άλλα λόγια, τα εν λόγω ψηφιακά περιβάλλοντα υπόσχονται ένα φιλικό προς τον άνθρωπο περιβάλλον, το οποίο θα έχει προσαρμοστεί στις ανάγκες του ιδίου μέσω ψηφιακών τεχνολογιών που ποσοτικοποιούν, μετρούν, κατηγοριοποιούν και αξιοποιούν τις εμπειρίες του, πάντοτε με το βλέμμα στραμμένο στη βιωσιμότητα, τόσο των κοινωνιών όσο και του πλανήτη (Visvizi & Lytras 2019).

Οι έξυπνες πόλεις, συνεπώς, θεωρούνται το προπύργιο της πράσινης ενέργειας και αναμένεται να βελτιώσουν όχι μόνο το περιβαλλοντικό αποτύπωμα αλλά και την ποιότητα της ζωής των κατοίκων σε αυτές (Monfaredzadeh & Berardi 2015). Η μετακινήσεις θα είναι ταχύτερες λόγω των προηγμένων τεχνολογιών, η σύνδεση των ανθρώπων μεταξύ τους αλλά και με το περιβάλλον τους θα είναι άμεση, οι τεχνολογίες υπολογιστικού νέφους θα αποθηκεύουν όλα τα χρήσιμα δεδομένα και θα είναι άμεσα προσβάσιμα για οποιαδήποτε χρήση, διευκολύνοντας όχι μόνο δημόσιες υπηρεσίες και συσκευές αλλά και την καθημερινή συναναστροφή των ανθρώπων. Ίσως είναι χρήσιμο να παρατεθεί ο ορισμός που δίνει η Ευρωπαϊκή Ένωση για τις αναδυόμενες έξυπνες πόλεις: «η ιδέα των έξυπνων πόλεων είναι ριζωμένη στη δημιουργία ανθρώπινου κεφαλαίου, κοινωνικού κεφαλαίου και υποδομής Τεχνολογιών Πληροφοριών και Επικοινωνιών και της μεταξύ τους σύνδεσης προκειμένου να παραχθεί σημαντικότερη και πιο βιώσιμη οικονομική ανάπτυξη και ποιότητα ζωής».³

Τι είδους εμπειρία αποκτά ένας κάτοικος μιας τέτοιου είδους πόλης; Πώς μπορεί να βιώσει την πραγματικότητά του; Αυτά είναι σημαντικά ερωτήματα στα οποία δεν στρέφονται οι ορισμοί των έξυπνων πόλεων ή όσοι τις σχεδιάζουν από υψηλή αφαίρεση. Η διαρκής καταγραφή των εμπειριών των ανθρώπων ως δεδομένων προς χρήση από τεχνολογίες οδηγεί σε μία άκρατη αποπλαισίωση που περιστέλλει την εμπειρία σε μετρήσιμες, κατακερματισμένες και νοηματικά ακρωτηριασμένες οντότητες. Συμβαίνει, με άλλα λόγια, σε εντονότερη μορφή η καταστροφή της αυθεντικής εμπειρίας που ο Μάρτιν Χάιντεγκερ (Martin Heidegger) αποδίδει στην Πλαισιοθέτηση (*GeStell*) (Χάιντεγκερ 2011, Μαγγίνη 2010). Η εμπειρία στις έξυπνες πόλεις ελαττώνεται σε υλικό προς διαχείριση από τα κέντρα που συγκεντρώνουν τα δεδομένα και οι προτιμήσεις, οι επιθυμίες, τα όνειρα και οι διαθέσεις των κατοίκων μεταφράζονται απλώς σε τεχνικές ρυθμίσεις του μάρκετινγκ και των τεχνολογικών έξυπνων συσκευών. Αν κατά την εποχή του διαδικτύου η υπέρμετρη συγκέντρωση δεδομένων από

3 βλ. Directorate-General for internal policies (Ευρωπαϊκό Κοινοβούλιο), *Mapping Smart Cities in the EU* (PE 507.480), σ. 18.

τις ιστοσελίδες για τις καλύτερες διαφημιστικές καμπάνιες επηρέασε την αυτοαντίληψη του ανθρώπου που αντιλαμβάνεται την «ψηφιακή του ψυχή» ακόμη και σε σύγκριση με ένα τραγούδι στο iTunes (Floridi 2014: 95), στις έξυπνες πόλεις, όπου αυτό το φαινόμενο εντατικοποιείται, ο άνθρωπος θα αποτελεί ένα σύνολο κατακερματισμένων μετρήσιμων τιμών, όπου κάθε τιμή θα εμπερικλείει έναν ακρωτηριασμένο και διαστρεβλωμένο κόσμο βιωμένης εμπειρίας.

Για να γίνει κατανοητή, ωστόσο, η περιστολή της εμπειρίας χρειάζεται να γίνουν δύο αποσαφηνίσεις. Αφενός, μία αναλυτική διάκριση μεταξύ του υποκειμένου της εμπειρίας και του υποκειμένου της καταγραφής (αν μπορούν να ονομαστούν έτσι), προκειμένου να δειχθεί σε ποιο σημείο ακριβώς επιτελείται η περιστολή της εμπειρίας. Αφετέρου, μία περαιτέρω ανάλυση του τρόπου με τον οποίο οι ψηφιακές τεχνολογίες επηρεάζουν τις χρονικές δομές της ανθρώπινης εμπειρίας και πραγματικότητας.

Η αναλυτική διάκριση που αναφέρουμε έγκειται στο γεγονός ότι ο άνθρωπος εισέρχεται σε ένα περιβάλλον όπως αυτό της έξυπνης πόλης με τη συνολική του εμπειρία. Μέσα από τις πράξεις και τις ενέργειές του, καθώς και με την αλληλεπίδραση με τα προκαθορισμένα πρωτόκολλα, οι τιμές και τα δεδομένα που αντλούν οι αισθητήρες διαμορφώνουν το περιβάλλον, έτσι ώστε στο εξής η ανθρώπινη δραστηριότητα κατευθύνεται και ωθείται προς συγκεκριμένα μονοπάτια. Πλέον, μετά από τη μετατροπή της εμπειρίας σε τιμές και την ενσωμάτωσή τους στο περιβάλλον, η εμπειρία του ανθρώπου ακρωτηριάζεται καθώς ποσοτικοποιείται προκειμένου να ταιριάξει στους αλγόριθμους και να μετρηθεί. Από συνολική εμπειρία του κόσμου μετατρέπεται σε εμπειρία συγκεκριμένων στοιχείων, τα οποία έχουν μετρηθεί και προωθούνται ως τα μόνα αληθινά και τα μόνα που πρέπει να βιωθούν. Η ποσοτικοποίηση του ανθρώπου μέσω των αισθητήρων συνεπάγεται την περιστολή της εμπειρίας, μιας και πλέον, μετά από την ψηφιοποίηση και τη διαμόρφωση των βιωμάτων με τέτοιο τρόπο ώστε να δύνανται να μετρηθούν, ο κόσμος που βιώνεται είναι ελαττωμένος σε συγκεκριμένες μονάχα συνθήκες και όλες οι υπόλοιπες, αυθόρμητες, τυχαίες, αναπάντεχες και απρόοπτες συνθήκες έχουν αποκλειστεί. Η εμπειρία, πλέον, κατέστη μια μονοδιάστατη και χωρίς πλούσια νοήματα εμπειρία ήδη μετρημένων και ποσοτικοποιημένων βιωμάτων του παρελθόντος. Σε αυτό το σημείο να τονίσουμε ξανά ότι αυτή η διάκριση μεταξύ ανθρώπου με συνολική εμπειρία και ακρωτηριασμένης εμπειρίας μετά την ποσοτικοποίηση είναι μονάχα αναλυτική και δεν λαμβάνει χώρα με αυτή τη χρονική σειρά.

Από την άλλη πλευρά, σημαντική συνέπεια που επιφέρουν στην εμπειρία οι ψηφιακές τεχνολογίες είναι η διαμόρφωση της χρονικότητάς της. Όπως πολύ πρόσφατα έδειξε ο Coeckelbergh, που μελετά τις υπαρξιακές συνέπειες των ψηφιακών τεχνολογιών, οι τελευταίες οργανώνουν τη χρονική δομή της πραγματικότητας του ανθρώπου με καθοριστικό τρόπο. Συγκεκριμένα ως προς την ποσοτικοποίηση αναφέρει πως πράγματι εκείνο που οι άνθρωποι βιώνουν μετά την ποσοτικοποίηση της εμπειρίας τους είναι ένα προκαθορισμένο από το παρελθόν μέλλον, όπου τα πάντα έχουν προβλεφθεί (Coeckelbergh 2022). Εφόσον ο άνθρωπος και οι ψηφιακές τεχνολογίες συν-γράφουν την πραγματικότητα, χωρίς να αποτελούν κάτι ξεχωριστό οι μεν από τις δε, η αντίληψη του χρόνου από τους πρώτους διέπεται από κατηγορίες και στοιχεία των δεύτερων. Το μέλλον είναι απλώς μια επανάληψη

εμπειριών που έχουν ήδη καταγραφεί και προβάλλονται ξανά ως εκείνο που πρέπει να βιωθεί, καθώς όλα τα υπόλοιπα αποκλείονται.

Η εν λόγω περιστολή του χρόνου σε στιγμές (η πλήρης χωροποίηση του χρόνου) έχει ως συνέπεια την πλήρη παροντοποίηση του συνεχούς της ανθρώπινης εμπειρίας (Virilio 2006). Η περιστολή της ανθρώπινης εμπειρίας σε απλά δεδομένα για εξόρυξη μέσα από τις νέες ψηφιακές τεχνολογίες, καθώς και η ζωή σε ένα επαναλαμβανόμενο παροντικοποιημένο χρόνο, διαμορφώνουν ένα πλαίσιο εμπειρίας καθορισμένο από το παρελθόν. Η καταγραφή των επιθυμιών και προτιμήσεων των ανθρώπων που βασίζεται στις επιλογές που έχει πραγματοποιήσει κάποιος σε μία δεδομένη στιγμή βασίζεται στην προβολή του παρελθόντος στο μέλλον και σε προτάσεις που ακολουθούν εκείνη την αρχική προτίμηση που εξέφρασε ένας άνθρωπος. Όταν η ταυτότητα και η ίδια η οντότητα μιας ύπαρξης (ψηφιακής πλέον) καθορίζεται από τις παρελθούσες επιθυμίες και προτιμήσεις, τότε κάθε δημιουργικό μέλλον περιτέλλεται σε απλή επανάληψη του παρελθόντος. Οι ψηφιακές τεχνολογίες των έξυπνων πόλεων που προσαρμόζονται στις «ανάγκες» των ανθρώπων, με την έννοια ότι ρυθμίζονται με βάση τις προτιμήσεις που αυτοί εξέφρασαν σε μία δεδομένη στιγμή και σε αυτή τη βάση διαμορφώνουν, ρυθμίζουν και καθορίζουν την καθημερινότητα και την πραγματικότητα συμβολίζουν τη διαρκή προβολή του παρελθόντος στο μέλλον και την εξάλειψη κάθε έννοιας απρόβλεπτης δημιουργικότητας, βασικό στοιχείο της οποίας αποτελεί η χρονικότητα (Σχισμένος 2021: 85-105). Στις αυστηρά καθορισμένες από το παρελθόν μου έξυπνες πόλεις, δεν φαίνεται να έχω τη δυνατότητα ή και το δικαίωμα να αλλάξω συνήθειες, να δημιουργήσω άλλες συνθήκες και να επιθυμήσω μία διαφορετική, εναλλακτική πραγματικότητα ελαχιστοποιείται, με άλλα λόγια, στο έπακρο η ερμηνευτική ευκαμψία των αντικειμένων (Feenberg 2022). Η χρονικότητα της ύπαρξής μου είναι παρελθοντική, στατική και μη μεταβαλλόμενη, και με αυτό τον τρόπο βρισκόμαστε πιο κοντά στον προγραμματισμό και τον έλεγχο της ίδιας της ανθρώπινης δημιουργίας και ερμηνείας, ή όπως εκφράζεται από τον Τζον Καπούτο (John Caputo), τον προγραμματισμό του απρογραμμάτιστου (Caputo 2018: 168-169).

Με άλλα λόγια, και για να επιστρέψουμε στον Coeckelbergh, η εμπειρία και η χρονικότητά της, όπως τη διαμορφώνουν οι νέες ψηφιακές τεχνολογίες που συν-υπάρχουν με τον άνθρωπο, περιτέλλει την ανατρεπτικότητα και τον αυθορμητισμό που μπορούν στο μέλλον να δημιουργήσουν νέες, απρόβλεπτες μορφές. Η εμπειρία του ανθρώπου ελαττώνεται σε επαναληψιμότητα ίδιων μορφών χωρίς δυνατότητα ανατροπής και αυθόρμητης ανάδυσσης νέων στοιχείων και έτσι αυτός μετατρέπεται σε έρμαιο της συμπεριφοριστικής ανακατεύθυνσης και ελέγχου για οικονομικούς σκοπούς (Thaler & Sunstein 2021), καθώς και όχημα του καπιταλισμού της επιτήρησης (Zuboff 2019).

Γιούχανι Πάλλασμα ή η αρχιτεκτονική ως βίωμα

Ο φιλανδός αρχιτέκτονας Γιούχανι Πάλλασμα ανέπτυξε ένα ξεχωριστό θεωρητικό έργο σχετικά με την αρχιτεκτονική. Υπήρξε βαθύτατα επηρεασμένος από τη φαινομενολογία, κυρίως τη μορφή της που ασχολήθηκε εκτενέστερα με την τέχνη, όπως για παράδειγμα το έργο του Μορίς Μερλό-Ποντί (Maurice Merleau-Ponty). Άσκησε δριμεία κριτική στη νεοτερική οντολογία, που βασίζεται στην όραση, και επιχείρησε να δομήσει ένα ολόκληρο αρχιτεκτονικό σύστημα σε μία συνολική θεώρηση του ανθρώπινου σώματος, το οποίο βιώνει την πραγματικότητα, τον περιβάλλοντα κόσμο, την πόλη αλλά και την ίδια την οικία ως συμβάντα που αποτυπώνονται σε ένα ανθρώπινο επίστρωμα διαμέσου του συνόλου των αισθήσεων (Pallasmaa 2022).⁴

Η ιδέα για τη φαινομενολογική του αρχιτεκτονική εκκινεί από την κριτική στην πρωτοκαθεδρία της όρασης, το κυρίαρχο όργανο διαμέσου του οποίου ο νεοτερικός άνθρωπος έμαθε να συλλαμβάνει τον κόσμο αντικειμενοποιώντας τον στον χώρο αλλά και στον χρόνο.⁵ Η σύλληψη της πραγματικότητας διαμέσου των σαφών οριοθετήσεων που επιβάλλει η ματιά δημιουργεί στον εγκέφαλο μια σύλληψη, ένα αποτύπωμα της πραγματικότητας στατικό και διατεταγμένο. Με αυτό τον τρόπο διακρίνεται και η εμπειρία του ίδιου του ανθρώπινου, όντος που συλλαμβάνει το περιβάλλον του, τους άλλους ανθρώπους αλλά και την ίδια του τη φύση. Η πόλη, ως το περιβάλλον αυτού του όντος, δεν θα μπορούσε να ξεφύγει. Η αντικειμενοποίηση του χώρου, η απογύμνωσή του από κάθε άλλη πηγή νοήματος διαμέσου του συνολικού βιώματος ενός ανθρώπου που θα αντλούσε εμπειρία απ' όλες του τις αισθήσεις, οδηγεί σε πόλεις που να μην λειτουργούν ως ένα καλοκουρδισμένο ρολόι για τους σκοπούς της εργασίας, αλλά δεν προσφέρουν τίποτε άλλο, ή τουλάχιστον προσφέρουν μονάχα ένα ακρωτηριασμένο, μονοδιάστατο οπτικό βίωμα, που δεν ανταποκρίνεται στην πραγματική εμπειρία που θα μπορούσε να έχει ο άνθρωπος βάσει του όλου των αισθητηριακών του μέσων. Η συνθήκη αυτή προκαλεί μια αφθονία εικόνων στην εμπειρία, οι οποίες εμπορευματοποιούνται σήμερα και με βάση αυτό μπορεί κανείς να υποστηρίξει ότι οι πόλεις αυτές διέπονται μονάχα από μία αξία: την ανταλλακτική αξία. Οι πόλεις, πολύ δε περισσότερο οι σημερινές ψηφιακές, έξυπνες πόλεις, βασίζονται σε αυτή τη μεταμόρφωση και κατασκευάζονται σαν να ήταν εμπόρευμα – ένα πανέμορφο, αισθητικά υπέροχο και τέλειο εμπόρευμα.

Εντούτοις, η κυριαρχία της όρασης και ο ακρωτηριασμός κάθε άλλης σωματικής αίσθησης επέφερε και μια περιστολή ως προς τον χρόνο. Όπως δείχθηκε στο προηγούμενο κεφάλαιο με αναφορά στο έργο του Coeckelbergh και του Virilio σχετικά με τις ψηφιακές τεχνολογίες, η χρονικότητα της ζωής του ανθρώπου συρρικνώθηκε σε ένα αέναο παρόν. Η παρατήρηση αυτή ταιριάζει εύστοχα με την παλαιότερη διάγνωση του φιλανδού αρχιτέκτονα πως «στη σημερινή επιταχυνόμενη ζωή, μπορούμε τελικά μόνο να αντιλαμβανόμαστε, όχι να θυμόμα-

4 Για μια ενδελεχή ανάλυση των βασικών θεωρητικών της Φαινομενολογίας σε σχέση και με την έννοια της Τέχνης αλλά και εκείνη της Πόλης, βλ. Γκόλφω Μαγγίνη, *Κίνησις-Βίος-Καιρός-Τέχνη-Πόλις. Φαινομενολογικές Προσεγγίσεις*, Αθήνα: Πατάκη: 2016.

5 Για μία φιλοσοφική (και μάλιστα προερχόμενη από το πεδίο της κριτικής θεωρίας) ματιά στην πρωτοκαθεδρία της όρασης βλ. Jay 1993.

στε. Στην κοινωνία του θεάματος μπορούμε μόνο να θαυμάζουμε, όχι να θυμόμαστε» (Pallasmaa 2021: 171). Οι σύγχρονες πόλεις, τα κτίρια και τα τεχνουργήματα που παράγονται και αναπαράγονται μαζικά έχουν απεμπολήσει τον χαρακτήρα της μνημονικότητας, μέσω του οποίου οι άνθρωποι θυμούνται τις παρελθούσες εμπειρίες τους. «Σήμερα, ακόμη και η αρχιτεκτονική αναζητά την αίσθηση της ταχύτητας, της στιγμιαίας σαγήνης και ικανοποίησης» (ό.π.: 171). Θα πει ο Πάλλασμαα, αναδεικνύοντας ακριβώς την ιλιγγιώδη ταχύτητα που ενσωματώνεται σε κάθε τεχνουργήμα, όπως και στις πόλεις, καθιστώντας τα εντέλει αχρονικά και χωρίς κανένα νόημα. Πώς άλλωστε να μην τα ενσωματώσει, εφόσον βιώνουμε την εποχή της άκρατης και ταχύτατης επιτάχυνσης όλων των διαστάσεων της ζωής (Rosa 2021);

Για τον Πάλλασμαα, η «εύθραυστη φαινομενολογία», όπως συχνά ονομάζεται (Λαδά 2021), έγκειται στην επανενεργοποίηση του συνόλου των αισθήσεων του σώματος, μια επανενεργοποίηση που θα θέσει τέλος στη στεγνή και στείρα σύλληψη του περιβάλλοντος κόσμου, των πόλεων, των κτιρίων και των τεχνουργημάτων. Τα κτίρια είναι ναοί εμπειριών, καθώς ενσωματώνουν, αποτυπώνουν και πραγματώνουν τις αισθήσεις ευχαρίστησης, φόβου, τρόμου ή χαράς των ανθρώπων, τους οποίους εκφράζουν με την ύπαρξή τους. (Pallasmaa 2021: 158-159). Με βάση αυτό, μία ολόκληρη πόλη, τα σοκάκια, τα εμπορικά, οι χώροι πρασίνου, οι δημόσιοι χώροι, τα δημόσια κτίρια και τα σχολεία της, όλα τα αστικά τεχνουργήματα ενσωματώνουν και προκαλούν συναισθηματικές καταστάσεις· αντηχούν τη σιωπή ή σωματίζουν τον θόρυβο.

Για τον φιλανδό αρχιτέκτονα, ο άνθρωπος βιώνει κάθε υφή της πραγματικότητας και αυτή του η εμπειρία δεν μπορεί να μετρηθεί με κανέναν τυπικά επιστημονικό τρόπο. Αυτό ήταν το λάθος που ο ίδιος εντοπίζει στη μοντέρνα αρχιτεκτονική: προσπάθησε να οριοθετήσει την ανθρώπινη εμπειρία και έλαβε υπόψη της μόνο μία διάστασή της: την όραση. Η περιστολή της συνολικής εμπειρίας στη μία μόνο πτυχή της επέφερε από τη μία την ανάδυση της κυρίαρχης εικόνας σε κάθε επίπεδο της πραγματικότητας, αλλά επιπλέον, περιόρισε το υπαρξιακό νόημα της αρχιτεκτονικής (Pallasmaa 2021: 319).

Η εύθραυστη φαινομενολογία του Πάλλασμαα, συνεπώς, εναντιώνεται στις παραπάνω παραδοχές για την αρχιτεκτονική και προσπαθεί να δομήσει την προσέγγισή του σε μία εντελώς διαφορετική οντολογία. Κατ' επέκταση, επιχειρεί να θεμελιώσει την αρχιτεκτονική σε αισθητικά θεμέλια ενός συνολικού σώματος εμπειρίας και με αυτό τον τρόπο να δημιουργήσει αστικά τεχνουργήματα με διάρκεια και χρονικό βάθος. Ο τίτλος τα μάτια του δέρματος περικλείει αυτό το πρόταγμα. Για τον Πάλλασμαα όταν ο άνθρωπος βιώσει τον κόσμο ως συνολική ενσώματη εμπειρία, μόνο τότε μπορεί να σεβαστεί το περιβάλλον και να δημιουργήσει πραγματικά «πράσινες» τεχνολογίες και πόλεις. Στο κείμενό του «προς ένα βιοφιλικό μέλλον» (ό.π.: 259-277) αναφέρεται σε μία «νέα αντίληψη για τον εαυτό μας», καθώς αντιλαμβάνεται πως η αυτοαντίληψη του ανθρώπου της νεοτερικότητας συνδυάστηκε σε πολλές περιπτώσεις με μια μαθηματικοποίηση, που επέφερε την ποσοτικοποίηση του εαυτού, η οποία ο Φιλανδός κρίνει πως τροφοδοτείται στους αστικούς και αρχιτεκτονικούς σχεδιασμούς ως κυρίαρχη αξία. Σύμφωνα με τον ίδιο, κάποια κτίρια, όπως τα ρομανικά μοναστήρια, «είναι αποθετήρια και μουσεία χρόνου και σιωπής» (ό.π.: 158). Όταν τα βιώνει κανείς, ευθύς αμέσως, διαισθητικά αντιλαμβάνεται τη σιωπή που αντηχούν. Τι πραγματικά

αντηχεί και τι πραγματικά αντιλαμβάνεται διαισθητικά οποιαδήποτε ή οποιοσδήποτε βιώνει –αν μπορεί να τον βιώσει πραγματικά– έναν σημερινό, τελευταίας τεχνολογίας, εξοπλισμένο με κάθε λογής ψηφιακές συσκευές γυάλινο ουρανοξύστη; Ίσως συμπληρώναμε: το ανεμπόδιστο κέρδος· ή ίσως την ανεπίστρεπτη οικολογική καταστροφή – το γεγονός ότι το νόημα που αναβλύζει από κτίρια και αστικούς σχεδιασμούς αυτού του είδους είναι το κέρδος δεν σημαίνει ότι δεν παράγει κανένα απολύτως συναίσθημα ή εμπειρία στους ανθρώπους. Ωστόσο, με βάση την προσέγγιση του Πάλλασμαα θα λέγαμε ότι αυτά τα συναισθήματα και οι εμπειρίες είναι ακρωτηριασμένα, καθώς το ίδιο το τεχνούργημα έχει κατασκευαστεί προκειμένου να υπηρετήσει μια τέτοιου είδους εμπειρία. Όπως δείχνει η Γκόλφω Μαγγίνι (Maggini 2017), η εμπειρία στον χώρο, με τις διάφορες νοηματοδοτήσεις του ως α-τοπία, ετεροτοπία ή ουτοπία, αποτελεί πάγιο ενδιαφέρον των φαινομενολογικών ερευνών ήδη από τον Heidegger, αλλά και μέχρι τους σημερινούς μελετητές και στοχαστές αυτού του πεδίου.

Συμπερασματικά, για τον Πάλλασμαα και την εύθραυστη φαινομενολογική αρχιτεκτονική του μπορεί να ειπωθεί πως αυτή αποτελεί πρόταγμα –χωρίς ο ίδιος να θεωρεί τον εαυτό του πολιτικό στοχαστή– για ένα άλλο είδος ανθρώπου. Η νεοφιλελεύθερη ανθρωπολογία (Dardot & Laval 2022), στην οποία εναντιώνεται έμμεσα, αλλά και οι ρίζες της τελευταίας σε μία οντολογία που εξασθένησε τη δυναμικότητα και την ποικιλομορφία του ανθρώπινου σώματος αποτελούν την αφετηρία της σκέψης του. Για τον φιλανδό αρχιτέκτονα «η πόλη και το σώμα μου συμπληρώνουν και ορίζουν το ένα το άλλο. Κατοικώ στην πόλη και η πόλη κατοικεί μέσα μου» (Pallasmaa 2022: 66). Το ίδιο μπορεί να λεχθεί και με τον πολύ πιο μεστό και όμορφο τρόπο με τον οποίο ο αρχιτέκτονας ορίζει τον αιώνιο σκοπό της αρχιτεκτονικής να δημιουργεί σωματοποιημένες και βιωματικές υπαρξιακές μεταφορές που δομούν το είναι μέσα στον κόσμο (Pallasmaa 2021: 110-111):

Στις αλησμόνητες αρχιτεκτονικές εμπειρίες, ο χώρος, η ύλη και ο χρόνος συντήκονται σε μία μοναδική διάσταση, σε μία βασική ουσία του είναι, η οποία διεισδύει στη συνειδησή μας. Ταυτιζόμαστε με τον χώρο, τον τόπο, τη στιγμή και αυτές οι διαστάσεις μετατρέπονται σε συστατικά της ίδιας μας της ύπαρξης. Η αρχιτεκτονική είναι η τέχνη της συμφιλίωσης ανάμεσα σ' εμάς και τον κόσμο, και αυτή η διαμεσολάβηση επιτελείται μέσω των αισθήσεων.

Η επανασύνδεση εμπειρίας και λόγου ως πολιτικό διακύβευμα στην αρχιτεκτονική

Στα προηγούμενα δύο κεφάλαια επιχειρήσαμε να δείξουμε τη νοηματοδότηση της εμπειρίας του ανθρώπου από δύο διαφορετικές οπτικές γωνίες. Μια τέτοιου είδους ανάλυση δείχνει την αναγκαιότητα της ερμηνευτικής ευκαμψίας για τα τεχνουργήματα. Το κυρίαρχο νόημα σήμερα είναι, απ' ό,τι φαίνεται, εκείνο του καπιταλισμού και με βάση αυτό σχεδιάζονται σήμερα οι έξυπνες πόλεις. Ωστόσο η ερμηνευτική ευκαμψία των πόλεων ως τεχνουργημάτων φαίνεται να είναι ακόμη ανοιχτή. Δεν έχει σφραγιστεί το «μαύρο κουτί» (Feenberg 2022) της εν λόγω τεχνολογίας, καθώς το προσωπικό βίωμα των απλών ανθρώπων φαί-

νεται να τίθεται και πάλι ως διακύβευμα σε σχέση με τον σχεδιασμό του χώρου όπου ζουν. Μέσα από την αναφορά στον Πάλλασμα αναδεικνύεται το εν λόγω ζήτημα.⁶ Χρειάζεται να υπογραμμιστεί πως στον Πάλλασμα βρήκαμε το πρόταγμα για μια αρχιτεκτονική βασισμένη σε άλλου είδους εμπειρία. Εκκινώντας από αυτό το στοιχείο θεωρούμε πως μπορεί να τροφοδοτηθεί η κριτική θεωρία της τεχνολογίας του Φίνμπεργκ με νέα δεδομένα, προκειμένου να εφαρμοστεί με καλύτερο τρόπο στο αστικό περιβάλλον και να θέσει σε λειτουργία το πρόταγμά της για μία εναλλακτική νεωτερικότητα. Με άλλα λόγια, μέσα από τη σύνδεση του Πάλλασμα με τον Φίνμπεργκ, όπως αυτή θα αναδειχθεί περαιτέρω στη συνέχεια, επιχειρούμε να ανανεώσουμε την κριτική του Φίνμπεργκ στην τεχνολογία, ώστε να αναδειχθεί ένας ουσιωδέστερος εκδημοκρατισμός της, όπως τον εννοεί ο αμερικανός φιλόσοφος της τεχνολογίας.

Όπως γίνεται προφανές, η επιλογή έξυπνων πόλεων ή πόλεων που βασίζονται στα βιώματα των κατοίκων τους αποτελεί ταυτόχρονα πολιτικό και ανθρωπολογικό διακύβευμα. Ως προς το τελευταίο (το ανθρωπολογικό), κυρίαρχο είναι το ερώτημα του πώς νοηματοδοτείται η εμπειρία των ανθρώπων. Όταν η εμπειρία των ανθρώπων λαμβάνει αποκλειστικά το νόημα των δεδομένων προς εξόρυξη, τότε πράγματι, αυτού του είδους η αξία τροφοδοτείται στα παραγόμενα τεχνουργήματα –άρα και στις πόλεις– και ως τεχνικές προδιαγραφές δημιουργούνται οι έξυπνες πόλεις, όπως το «The Line» και άλλες. Από την άλλη, αν η εμπειρία νοηματοδοτείται ως η συνολικά βιωμένη, χωρίς δυνατότητα καταγραφής εμπειρία, που παρέχει νόημα στην ίδια τη ζωή και στη συλλογική πρακτική μέσα σε μία κοινωνία, που ερεθίζει τα συναισθήματα και αναζωογονεί συνειδητό και ασυνείδητο και από την οποία αναβλύζουν διαρκώς νέα, καινοτόμα και δημιουργικά νοήματα που καθορίζουν την ίδια τη χρονικότητα της ζωής του ανθρώπου, τότε αυτά θα αποτελούσαν την πραγματική πηγή «εμπειρίας» με την έννοια που θέλει ο Φίνμπεργκ για την ανατροπή του παρόντος τεχνικού κώδικα και την αντίσταση στις κατακερματισμένες και ακρωτηριασμένες εμπειρίες που προωθούνται από σχεδιασμούς όπως εκείνοι των μελλοντικών έξυπνων πόλεων.

Η ανθρωπολογική κατηγορία της εμπειρίας του ανθρώπου και ο τρόπος με τον οποίο ενσωματώνεται στα τεχνουργήματα λαμβάνει εξαιρετικά πολιτικό χαρακτήρα. Πρωτίστως το ζήτημα είναι το κατά πόσο ο άνθρωπος συμμετέχει στη διαδικασία σχεδιασμού της ίδιας της πόλης που καθορίζει τον τρόπο ανάπτυξής του. Είναι γνωστό ότι τα τεχνουργήματα επηρεάζουν την υποκειμενικότητα, άρα και τη ζωή του εκάστοτε χρήστη τους (Foucault 2017), πόσο μάλλον όταν πρόκειται για ψηφιακές τεχνολογίες με τις οποίες πλέον ζούμε από κοινού (Coeckelbergh 2019). Η πόλη, τόσο ως αναλογικό όσο και ως ψηφιακό τεχνουργήμα, είναι προφανές ότι επηρεάζει σε εξαιρετικά σημαντικό βαθμό τις πράξεις και τις δραστηριότητες των κατοίκων. Η σε μεγάλο βαθμό επιρροή στην ίδια τη ζωή και υποκειμενικότητα του

6 Και άλλοι σχεδιαστές, αρχιτέκτονες και στοχαστές έχουν ασχοληθεί με το εν λόγω διακύβευμα, όπως για παράδειγμα το Christopher Alexander, ο Richard Sennett, ο Σταύρος Σταυρίδης κ.ά. Ωστόσο στο παρόν κείμενο εστιάζουμε στη σχέση της κριτικής θεωρίας της τεχνολογίας και της φαινομενολογικής αισθητικής του Πάλλασμα, προκειμένου να αναφερθούμε συγκεκριμένα στην εμπειρία των ανθρώπων, προτού καταφέρει η έρευνα να περάσει στον πρακτικό σχεδιασμό των αστικών χώρων.

ανθρώπου εγείρει το ερώτημα του κατά πόσο ο άνθρωπος συμμετέχει ο ίδιος ως κάτοικος στη διαδικασία καθορισμού της ζωής του. Η εμπειρία, ως εξορύξιμα δεδομένα, και η από τα πάνω ιεραρχικά δομημένη τεχνολογική επιρροή της καθημερινότητας με βάση αυτά τα δεδομένα αφήνει πολύ λίγο χώρο στον άνθρωπο να συμβάλλει στον καθορισμό των τεχνολογιών που επηρεάζουν τη ζωή του. Επιπλέον, γίνεται πολύ δύσκολη η δημιουργία και αναδημιουργία του μέλλοντος, εφόσον, όπως ειπώθηκε στο προηγούμενο κεφάλαιο, στις έξυπνες πόλεις που βασίζονται στα ήδη συγκεντρωμένα δεδομένα ενός χρήστη, το μέλλον καθορίζεται αποκλειστικά από τις επιλογές του παρελθόντος, όπως αυτό έχει διαμορφωθεί από την παροντοποίηση που περιγράφει ο Virilio (και αναλύθηκε προηγουμένως στο παρόν κείμενο). Ο αστικός σχεδιασμός απογυμνώνεται από τη δυναμικότητά του, καθώς σχεδιάζεται με βάση τον παροντικό ή παρελθοντικό χρόνο δίχως καμία αναφορά σε πιθανές μελλοντικές αυθόρμητες μεταβολές που μπορεί να προκληθούν από τη δημιουργική, καινοτόμα και ανατρεπτική δράση των κατοίκων και να αναδιαμορφώσουν τον τεχνικό του κώδικα, μέσα από την επιβολή διαφορετικών ερμηνειών που θα τον μετασχηματίσουν. Η χρονικότητα στις έξυπνες πόλεις των μεγάλων δεδομένων και του υπολογιστικού νέφους είναι στραμμένη προς το παρελθόν του χρήστη, κάτι που μηδενίζει τη δημιουργικότητα και τη δυνατότητα δράσης του τελευταίου στο εσωτερικό των ψηφιακών αστικών περιβάλλοντων. Η πόλη χάνει τον δυναμικό της χαρακτήρα και ο άνθρωπος λησμονεί την αυθορμησία και τη δυνατότητά του να δημιουργεί νέες μορφές διά της συλλογικής κοινωνικής του δράσης. Το παρελθόν του κάθε χρήστη καθίσταται η πιο σημαντική διάσταση της ζωής του, κάτι που, όπως φαίνεται, επιφέρει εξαιρετικής σημασίας πολιτικές συνέπειες.

Ο Πάλλασμα μέσα από τις αναλύσεις του για την πρωτοκαθεδρία της όρασης και για τον χωροποιημένο χρόνο στην αρχιτεκτονική, αλλά και για τη διαφορετική εμπειρία μέσα από τις δικές του ιδέες, παρέχει στον σημερινό τεχνικό κώδικα εναλλακτικές αξίες για τη δόμηση ενός νέου τεχνολογικού, αρχιτεκτονικού αλλά και αστικού παραδείγματος.

Ένα σημαντικό ζήτημα που προκύπτει σχετικά με τον τεχνικό κώδικα που καθορίζει τον σχεδιασμό των έξυπνων πόλεων είναι πως το ψηφιακό τους υπόβαθρο βασίζεται και εντείνει την κυριαρχία των εξατομικευμένων και διαχωρισμένων μεταξύ τους αισθήσεων με ένα προβάδισμα στην όραση. Το γεγονός αυτό όχι μόνο δεν μεταβάλει την παθολογία των αισθήσεων, όπως θα έλεγε ο Πάλλασμα (Pallasmaa 2022: 33-35), αλλά πολύ περισσότερο επιτείνει την οντολογική πρωτοκαθεδρία της όρασης, που αντικειμενοποιεί τα πάντα καθώς τα χωροποιεί. Σήμερα θα μπορούσαμε να προσθέσουμε και άλλες αισθήσεις, όπως για παράδειγμα την ακοή, αισθήσεις όμως που προκειμένου να μετρηθούν, έχουν ακρωτηριαστεί και εξατομικευτεί. Συγκεκριμένα, τα δεδομένα που αντλούνται από υπολογιστές, συσκευές μέσα στις οικίες ή ακόμη και από τους δρόμους αποτελούν πράγματι δεδομένα τέτοιου είδους αισθήσεων. Το ψηφιακό σύστημα των έξυπνων πόλεων ποσοτικοποιεί και μετρά το τι εγώ βλέπω ή ακούω. Και παρόλο που σήμερα υπάρχουν τρόποι να μετρηθούν ακόμη και το τι μου προξένησε κάτι που αντίκρισα ή άκουσα ή τι γεύση μου προκάλεσε κάτι που γεύθηκα, το σύνολο του βιώματος όπως θα το εννοούσε η φαινομενολογική κριτική του Μερλό-Ποντί (Μερλώ-Ποντί 2016) ή το ουσιώδες βίωμα του ακούσματος, όπως θα το ήθελε ο φαινομενολόγος Ρόμαν Ίνγκαρντεν (Ingarden 1974), όχι ως αποκομμένες και μεμονωμένες

χρονικές στιγμές αλλά στη διάρκειά τους, όπως την εννοεί ο Ανρί Μπερξόν (Μπερξόν 2005), δεν μπορεί να μετρηθεί με κανέναν τεχνολογικό τρόπο.

Η κυριαρχία της όρασης, καθώς και ο ακρωτηριασμός και η απομόνωση όλων των υπόλοιπων αισθήσεων, τροφοδοτούν τον τεχνικό κώδικα με τις αξίες, οι οποίες μεταφράζονται σε τεχνικές προδιαγραφές και δομούν τις πόλεις των ανθρώπων. Λόγω της πρωτοκαθεδρίας της έναντι άλλων αισθήσεων, οι εικόνες προωθούνται περισσότερο από κάθε άλλη προσλαμβάνουσα που μπορεί να έχει ο άνθρωπος και έτσι «οι εικόνες έγιναν εμπόρευμα» (Harvey 2009: 385). Οι εμπορευματοποιημένες εικόνες ως ευρύτερη πολιτισμική και κοινωνική αξία ενισχύουν τον τεχνικό κώδικα, ο οποίος παράγει τεχνουργήματα που ικανοποιούν την ανάγκη για αυτού του είδους την αισθητικοποίηση. Από κοινού με άλλες αξίες της λειτουργικής αυτονομίας, όπως το κέρδος και η αποτελεσματικότητα, συμβάλλουν ώστε τα παραγόμενα τεχνουργήματα (ένα εκ των οποίων και οι πόλεις) να καθίστανται εμπορεύματα. Οι έξυπνες πόλεις αποτελούν την τελευταία λέξη της τεχνολογίας του συγκεκριμένου τεχνικού κώδικα, επομένως σχεδιάζονται, προωθούνται και πωλούνται ως εμπορεύματα· υπάρχουν μόνο για να ικανοποιήσουν το «κενό νοήματος οπτικό ταξίδι» (Pallasmaa 2022: 40) των επισκεπτών τους, ή τουλάχιστον ένα μονοδιάστατο, αμιγώς οπτικό νόημα που τους αιχμαλωτίζει σε ένα αιώνια ικανοποιητικό παρόν.

Ο εκδημοκρατισμός της τεχνολογίας όπως τον εννοεί ο Φίνμπεργκ βασίζεται στη συνολική εμπειρία του ανθρώπου μέσα στην πόλη του και στην τροφοδότηση της ορθολογικότητας από συνολικές ενσώματες βιωμένες εμπειρίες όπως το εννοεί ο Πάλλασμαα και άλλοι στοχαστές του πεδίου της φαινομενολογίας. Συνεπώς, ενάντια στα ανωτέρω παραδείγματα της χωροποίησης του χρόνου και της εμπειρίας ως αποκομμένων και ακρωτηριασμένων μετρήσιμων δεδομένων που ισχύουν στις καινοτόμες έξυπνες πόλεις μπορούν ίσως να παραθεθούν κάποια παραδείγματα εγχειρημάτων που τα τελευταία χρόνια προσελκύουν ολοένα και περισσότερο το ενδιαφέρον θεωρητικών αλλά και σχεδιαστών του αστικού χώρου.

Ένα παράδειγμα αστικού σχεδιασμού που ολοένα και περισσότερο κεντρίζει το ενδιαφέρον στην πολιτική φιλοσοφία και τις αρχιτεκτονικές μελέτες είναι εκείνο της συνεργατικής πόλης («co-city»). Οι συνεργατικές πόλεις αποτελούν μία εναλλακτική αστικών σχεδιασμών και ανθρώπινων εγχειρημάτων μέσα από το παράδειγμα των κοινών (commons) (Foster & Laïone 2015). Τα κοινά αποτελούν ένα κοινωνικό και πολιτικό πεδίο που τίθεται σήμερα περισσότερο ως πρόταγμα για από τα κάτω οργάνωση, εναλλακτικές μορφές οικονομίας (Benkler 2006), νέες μεθόδους συνεργατικής παραγωγής (Giotitsas 2019, Kostakis κ.ά. 2016), αλλά και μία ευρύτερη και ριζικότερη οντομεταστροφή (ή αλλιώς οντολογική στροφή), που συνεπάγεται ένα εντελώς διαφορετικό «παράθυρο μέσα από το οποίο βλέπουμε τον κόσμο» (Bollier & Helfrich 2022: 53 κ.ε.). Στις συνεργατικές πόλεις κάθε άνθρωπος συμμετέχει ενεργά στην ίδια την ανακατασκευή και ανανοηματοδότηση του περιβάλλοντός του, επενδύοντας νοήματα με διάρκεια στις πόλεις, στα σπίτια, στους δρόμους και τα πάρκα και βιώνοντάς τα συνολικά, με την αφή, την όραση, την ακοή και το περπάτημα στα σοκάκια που έχουν φτιαχτεί και νοηματοδοτηθεί από τους ίδιους τους ανθρώπους. Με άλλα λόγια, κάθε άνθρωπος ιδιοποιείται την πόλη, δημιουργεί, επινοεί και ανακαλύπτει νέους κοινούς χώρους και νέες πρακτικές βασισμένες στη συνεργασία (Σταυρίδης 2018). Τα πα-

ραπάνω δεν συνεπάγονται κάποια οπισθοδρόμηση σε προγενέστερα τεχνολογικά στάδια, καθώς οι συνεργατικές πόλεις μπορούν να είναι εξίσου «έξυπνες». Ωστόσο, σε αυτή την περίπτωση, η ευφυΐα θα έχει μεταφερθεί από τις «πόλεις» στους «κατοίκους» (Iglesias 2021).

Μπορεί τα κοινά να αποτελούν ένα πολιτικό πρόταγμα, και οι συνεργατικές πόλεις να μην θέτουν ρητά το ζήτημα της εμπειρίας στο εσωτερικό τους, ωστόσο γίνεται αντιληπτό πως η βιωμένη πραγματικότητα των κοινών (commoner) (δηλαδή του ασχολούμενου με τα κοινά) είναι εντελώς διαφορετική. Όταν κατασκευάζεις εσύ ο ίδιος κάτι από κοινού με την κοινότητα για την ίδια την κοινότητα, αυτό το κατασκεύασμα περιέχει όχι μόνο τις εμπειρίες και τις αξίες που προσδίδονται συλλογικά, αλλά πολύ περισσότερο τις διατηρεί ενεργά και με διάρκεια (Μπερξόν)· το παρελθόν, το παρόν και το μέλλον συνυπάρχουν μέσα από τον συλλογικό σχεδιασμό, καθώς αυτός είναι πάντοτε ανοιχτός στη μεταβολή από το ίδιο το σύνολο. Η εμπειρία που εισάγεται στον τεχνικό κώδικα της συνεργατικής πόλης δεν είναι ακρωτηριασμένη, ούτε μονοδιάστατα οπτική, αλλά εμπεριέχει τη συνολική εμπειρία ενός ανθρώπου που βιώνει κάθε γωνιά της πόλης «στο πετσί του». Οι συνεργατικές πόλεις αποτελούν ανοιχτά τεχνολογικά συστήματα, όπου τα συμφέροντα συμμετεχόντων άμεσα μπορούν να τροφοδοτήσουν τους παραγόμενους σχεδιασμούς και δεν υπάρχει ανάγκη ούτε για μεσάζοντες από εταιρείες ούτε ιεραρχίες. Ο εκδημοκρατισμός της τεχνολογίας και της κοινωνίας, όπως τον εννοεί ο Φίνμπεργκ, σε αυτό το παράδειγμα είναι άμεσος και ισχυρός. Η αξία των συνεργατικών πόλεων αποκρυσταλλώνεται στη φράση-τίτλο ενός σημαντικού ερευνητή τους, του Christian Laione: «δικαίωμα στη συνεργατική πόλη» (Laione 2017), η οποία αντηχεί το παλαιότερο πρόταγμα του Lefebvre «δικαίωμα στην πόλη» (Lefebvre 2007), το οποίο, όπως γίνεται φανερό, παραμένει επίκαιρο ακόμη και σήμερα.

Στο πεδίο των ίδιων των αρχιτεκτόνων και σχεδιαστών, υπάρχουν πολλές προσεγγίσεις που μπορούν να συνδυαστούν με την κριτική θεωρία της τεχνολογίας και το πρόταγμα για μία διαφορετική εμπειρία. Μπορεί κανείς να βρει σπέρματα τέτοιων προσεγγίσεων σε παλαιότερους –ίσως κλασικούς ήδη– αρχιτέκτονες και θεωρητικούς, όπως ο Τζιανκάρλο Ντε Κάρλο (Giancarlo De Carlo), που αναδεικνύει την ανάγκη συμμετοχικού σχεδιασμού του αστικού χώρου και των οικιών, ή ο Μπερνάρ Τσουμί (Bernard Tschumi) και την πολιτική του χώρου που αυτός εισάγει (Charitonidou 2022). Από την άλλη πλευρά, αν στραφεί κανείς σε νεότερες ιδέες θα συναντήσει εγχειρήματα όπως το «χακάρετε την πόλη σας!» των Carlo Ratti και Matthew Claudel, σύμφωνα με το οποίο οι πόλεις μπορούν να επαναπροσδιοριστούν και να ανανοηματοδοτηθούν μέσα από δημόσια, ελεύθερα «χακαρίσματα» των δρόμων, πλατειών, χώρων και αξιοθέατων από τους πολίτες και με τεχνολογική χροιά, πλέον, μέσα από ανοιχτές πλατφόρμες και δεδομένα (Ratti & Claudel 2021)· αλλά και το πολύ σημαντικό εγχείρημα των Richard Sennett και Pablo Sendra σχετικά με τον σχεδιασμό των ασυνεχειών, διαταραχών, αναστατώσεων και ασαφειών στην πόλη (σε αντίθεση με τον καπιταλιστικό σχεδιασμό καθορισμένων, προβλέψιμων και ισόρροπων μορφών) (Sendra & Sennett 2020). Σύμφωνα με αυτούς, η πόλη που λειτουργεί ως ανοιχτό σύστημα καθίσταται δημοκρατική όχι στο επίπεδο του νομικού πλαισίου αλλά στην ίδια την απτική εμπειρία (ό.π.: 35).

Οι παραπάνω απόπειρες και τα προτάγματα που έχουν κατά καιρούς διατυπώσει πολλοί αρχιτέκτονες, στοχαστές και σχεδιαστές ανοίγουν τον δρόμο προς την αναδιαμόρφωση

του τεχνικού κώδικα της εποχής. Η ανοιχτότητα που προβλέπουν για τον αστικό σχεδιασμό διαμορφώνει διαφορετικές αξίες που θα μεταγραφούν σε τεχνικές προδιαγραφές, καθώς τα τεχνουργήματα στον νέο αυτό κώδικα θα αποτελούν τεχνολογίες ανοιχτού σχεδιασμού, ανά πάσα στιγμή έτοιμες να αναδιαμορφωθούν από τους ίδιους τους ανθρώπους και όχι μονάχα από τους ειδικούς. Ο τεχνικός κώδικας που πληροφορείται από εγχειρήματα όπως το «χακάρετε την πόλη σας!» ή το «δικαίωμα στην πόλη» αντανάκλα τον εκδημοκρατισμό της τεχνολογίας, καθώς η τελευταία ανοίγεται προς συμφέροντα συμμετεχόντων μεγαλύτερης μερίδας ανθρώπων απ' ό,τι ο σημερινός τεχνικός κώδικας. Με αυτό τον τρόπο, μέσα από εγχειρήματα και προτάγματα όπως τα παραπάνω, ίσως οι πόλεις καταστούν πεδίο δημοκρατικής και ελεύθερης επικοινωνίας· χώροι πραγματικά οικολογικοί, και τεχνολογίες ουσιωδώς βιώσιμες, έναντι των αστικών χώρων υπόρρητης άσκησης πολιτικών εξουσιών ενός είδους με πρόσωπο ουδετερότητας και βιωσιμότητας, όπως σχεδιάζονται σήμερα οι έξυπνες πόλεις (Krivý 2018).

Συμπερασματικά, γίνεται φανερή η ανάγκη ανανοηματοδότησης της ίδιας της εμπειρίας του ανθρώπου, η οποία στο πλαίσιο της όψιμης νεοτερικότητας και του ύστερου καπιταλισμού τείνει να εκφυλιστεί σε κάτι υποδεέστερο, έως και να εξαφανιστεί παντελώς ως έννοια (Landsberg 2004: 240). Με τη σειρά της, η ανανοηματοδοτημένη εμπειρία ως συνολική ενσώματη αίσθηση του περιβάλλοντος κόσμου θα παράσχει τον τεχνικό κώδικα με τα νέα της δεδομένα, πληροφορημένα από την ίδια την απτή πραγματικότητα που θα βιώνει κάθε άνθρωπος στις πόλεις και θα είναι σε θέση να δημιουργήσει άλλου είδους τεχνολογίες, πραγματικά «πράσινες» και φιλικές προς το περιβάλλον αλλά και προς τον άνθρωπο σε όλες του τις εκφάνσεις (Perperidis 2023). Το πρόταγμα του Φίνμπεργκ τοποθετείται μεταξύ λόγου και εμπειρίας, καθώς η ορθολογικότητα και οι υπολογισμοί της πράγματι θα χτίσουν τα σπίτια και θα υπολογίσουν τις απαιτούμενες μεταβλητές.⁷ Ωστόσο το πού, πότε, πώς και γιατί θα χτιστεί κάτι (ή θα παραχθεί) είναι ανάγκη πια να επηρεάζεται από την ενσώματη και συνολική εμπειρία των απλών ανθρώπων-κατοίκων και τη χρονικότητα που την ακολουθεί.

Αναπόφευκτα η ορθολογικότητα του ανθρώπου ακόμη και στην εποχή των ψηφιακών μέσων και δομών λαμβάνει τις αξίες της από μια νοηματοδότηση της εμπειρίας. Μέσα από το φαινομενολογικό πρίσμα του Πάλλασμα και την ανανοηματοδότηση της εμπειρίας του χρήστη της πόλης και των οικημάτων που ο φιλανδός αρχιτέκτονας προτείνει μπορεί να πραγματωθεί το πρόταγμα του Φίνμπεργκ για μια εναλλακτική νεοτερικότητα μέσα από διαφορετικού είδους αστικούς σχεδιασμούς: ουσιωδώς πράσινους· με πραγματικό σεβασμό προς τη φύση και τον άνθρωπο· με διάρκεια στον χρόνο, μια διάρκεια που θα ενυπάρχει στη συλλογική μνήμη και θα αποτυπώνεται στον ίδιο τον σχεδιασμό. Πόλεις ανθρώπινες, αλλά για έναν διαφορετικό άνθρωπο. Έναν άνθρωπο που ενσώματα επιστρέφει, ανακτά την πρακτική της κατοίκησης και του κτίζει στην ψηφιακή εποχή και που η ουσία και ο χρόνος του δεν περιστέλλονται σε δεδομένα προς ανάλυση και χρήση από μηχανές αναπαραγωγής παρελθοντικών, «νεκρών» επιθυμιών χωρίς δυναμική μεταβολής σε κάποιο ακατάπαυστα αναδυόμενο, απρόβλεπτα δημιουργικό μέλλον.

7 Πρόσφατα δημοσιεύθηκε και άλλη απόπειρα αναστοχασμού επί του αστικού χώρου, συγκεκριμένα επί των έξυπνων πόλεων, με βάση ιδέες και θεωρητικά εργαλεία που παρέχει ο Άντριου Φίνμπεργκ (Wittingslow 2022).

Γιάννης Περπερίδης

Ο Γιάννης Περπερίδης είναι διδάκτωρ του Τμήματος Φιλοσοφίας του Πανεπιστημίου Ιωαννίνων. Σήμερα είναι μεταδιδακτορικός ερευνητής του Τμήματος Πολιτικής Επιστήμης και Ιστορίας του Παντείου Πανεπιστημίου, ενώ έχει διδάξει ιστορία και φιλοσοφία της Τεχνητής Νοημοσύνης και του Διαδικτύου στο Τμήμα Ιστορίας του Ιόνιου Πανεπιστημίου. Για την εκπόνηση του διδακτορικού του έλαβε υποτροφία από το Ελληνικό Ίδρυμα Έρευνας και Καινοτομίας (ΕΛ.ΙΔ.Ε.Κ.). Έχει συγγράψει άρθρα σε εθνικά και διεθνή επιστημονικά περιοδικά με κριτές, ενώ, επίσης, έχει συνεισφέρει κεφάλαια σε συλλογικούς τόμους σε ελληνικά και αγγλικά. Εκτός από τις ερευνητικές του συνεισφορές, μετέφρασε στα ελληνικά το βιβλίο του Andrew Feenberg: *Μεταξύ λόγου και εμπειρίας* (εκδόσεις ΡΟΠΗ, 2022), και συμμετείχε στη συλλογική μετάφραση του βιβλίου των Silke Helfrich και David Bollier, με τίτλο *Ελεύθερα, δίκαια και ζωντανά* (Νεφέλη, 2022). Ο Γ. Περπερίδης εξειδικεύεται σε πεδία της Φιλοσοφίας της Τεχνολογίας, όπως η Φιλοσοφία του Ψηφιακού και η Φιλοσοφία και Ηθική της Τεχνητής Νοημοσύνης, καθώς και στην πολιτική παράδοση των κοινών και ψηφιακών κοινών.

Βιβλιογραφία

- Albino, Vito, Berardi, Umberto & Dangelico, Rosa Maria. 2015. «Smart Cities: Definitions, Dimensions, Performance and Initiatives». *Journal of Urban Technology* 22: 3-21.
- Benkler, Yochai. 2006. *The Wealth of Networks: How Social Production Transforms Markets and Freedom*. New Haven, CT & London: Yale University Press.
- Bollier, David & Helfrich, Silke. 2022. *Ελεύθερα, Δίκαια και Ζωντανά. Η ανατρεπτική Δύναμη των Κοινών*. Μτφρ. Συλλογικό. Αθήνα: Νεφέλη.
- Caputo, D. John. 2018. *Hermeneutics. Facts and Interpretation in the Age of Information*. UK: Penguin Books.
- Charitonidou, Marianna. 2022. *Drawing and Experiencing Architecture. The Evolving Significance of City's Inhabitants in the 20th Century*. Bielefeld: Transcript.
- Coeckelbergh, Mark. 2019. *Moved by Machines. Performance Metaphors and Philosophy of Technology*, New York & London: Routledge.
- Coeckelbergh, Mark. 2022. *Digital Technologies, Temporality, and the Politics of Co-Existence*. Switzerland: Palgrave Macmillan.
- Dardot, Pierre & Laval, Christian. 2022. *Ο Νέος Λόγος του Κόσμου. Ένα Δοκίμιο για τη Νεοφιλελεύθερη Κοινωνία*. Μτφρ. Μ. Μπότση, Β. Παπακριβόπουλος. Αθήνα: Angelus Novus.
- Deleuze, Gilles. 2021. «Υστερόγραφο για τις κοινωνίες του ελέγχου». Μτφρ. Χ. Κρυστάλλης. Στο *Εισαγωγή στις Ψηφιακές Σπουδές*, 411-419. Θεσσαλονίκη: ΡΟΠΗ.
- Feenberg, Andrew. 1995. *Alternative Modernity. The Technical Turn in Philosophy and Social Theory*. Berkeley: University of California Press.
- Feenberg, Andrew. 2002. *Transforming Technology. A Critical Theory Revisited*. Oxford: Oxford University Press.

- Feenberg, Andrew. 2017. *Technosystem. The Social Life of Reason*. Cambridge & London: Harvard University Press.
- Feenberg, Andrew. 2022. *Μεταξύ λόγου και εμπειρίας. Κείμενα για την τεχνολογία και τη νεωτερικότητα*. Μτφρ. Γ. Περπερίδης. Θεσσαλονίκη: ΡΟΠΗ.
- Floridi, Luciano. 2014. *The 4th Revolution. How the Infosphere is Reshaping Human Reality*, Oxford: Oxford University Press.
- Foster, R. Sheila & Laione, Christian. 2016. «The city as Commons». *Yale Law & Policy Review* 34: 281-349.
- Foucault, Michel. 2011. *Επιτήρηση και τιμωρία. Η Γέννηση της Φυλακής*. Μτφρ. Τ. Μπέτζελος. Αθήνα: Πλέθρον.
- Foucault, Michel. 2017. *Φυλακή. Κυβερνολογική. Δύο κείμενα*. Μτφρ. Δ. Κόρος. Θεσσαλονίκη: Ακυβέρνητες Πολιτείες.
- Giotitsas, Chris. 2019. *Open Source Agriculture. Grassroots Technology in the Digital Era*. Switzerland: Palgrave Macmillan.
- Grimes, M. Sarah & Feenberg, Andrew. 2009. «Rationalizing Play: A Critical Theory of Digital Gaming». *The Information Society* 25: 105-118.
- Harvey, David. 2009. *Η κατάσταση της μεταωτερότητας. Διερεύνηση των απαρχών της πολιτισμικής μεταβολής*. μτφρ. Ε. Αστερίου. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Iglesias, Diana Santiago. 2021. «From Smart Cities to Smart Communities: a Conceptual Approach». *European Review of Digital Administration & Law* 2: 33-45.
- Ingarden, Roman. 1974. *The Literary Work of Art. Investigations on the Borderlines of Ontology, Logic, and Theoiy of Literature*. μτφρ. George G. Grabowitz. Evanston IL.: Northwestern University Press.
- Jay, Martin. 1993. *Downcast eyes: The denigration of vision in twentieth-century French thought*. California: University of California Press.
- Kirkpatrick, Graeme. 2008. *Technology & Social Power*. Switzerland: Palgrave Macmillan.
- Kostakis, Vasilis, Latoufis, Kostas, Liarokapis, Minas, Bauwens, Michael. 2018. «The convergence of digital commons with local manufacturing from a degrowth perspective: Two illustrative cases». *Journal of Cleaner Production* 197: 1684-1693.
- Krivý, Maroš. 2018. «Towards a critique of cybernetic urbanism: The smart city and the society of control». *Planning Theory* 17: 8-30.
- Λαδά, Αναστασία. 2021. «Η εύθραυστη φαινομενολογία του Γιούχανι Πάλλασμαα». Στο *Δώδεκα δοκίμια για τον Άνθρωπο, την Τέχνη και την Αρχιτεκτονική 1980-2018*, 11-20. Ηράκλειο-Αθήνα: Πανεπιστημιακές Εκδόσεις Κρήτης.
- Laione, Christian. 2017. «The right to the Co-City». *Italian Journal of Public Law* 1: 80-142.
- Landsberg, A. 2004. «Prosthetic memory: Total recall and Blade Runner». Στο *Liquid metal: the science fiction film reader*, 239-248. Νέα Υόρκη: Wallflower Press.
- Lefebvre, Henry. 2007. *Το Δικαίωμα στην Πόλη. Χώρος και Πολιτική*. Μτφρ. Π. Τουρνικιώτης. Αθήνα: Κουκκίδα.
- Μαγγίνη, Γκόλφω. 2010. *Για μια Ερμηνευτική του Τεχνικού Κόσμου. Από τον Χάϊντεγκερ στη Σύγχρονη Τεχνολογική*. Αθήνα: Πατάκη.
- Maggini, Golfo. 2017. «Digital Virtual Places: Utopias, Atopias, Heterotopias». Στο *Place, Space, Hermeneutics*, 465-477. Berlin: Springer.

- Μερλώ-Ποντύ, Μωρίς. 2016. Φαινομενολογία της Αντίληψης. μτφρ. Κ. Καψαμπέλη. Αθήνα: Νήσος.
- Monfaredzadeh, Tannaz & Umberto, Berardi. 2015. «Beneath the smart city: dichotomy between sustainability and competitiveness». *International Journal of Sustainable Building Technology and Urban Development* 6: 140-156.
- Μπερξόν, Ερρίκος. 2005. *Η δημιουργική εξέλιξη*. μτφρ. Κ. Παπαγιώργης-Γ. Πρελορέντζος. Αθήνα: Πόλις.
- Pallasmaa, Juhani. 2021. *Δώδεκα δοκίμια για τον Άνθρωπο, την Τέχνη και την Αρχιτεκτονική 1980-2018*. Μτφρ. Α. Λαδά & Κ. Ξανθόπουλος. Ηράκλειο-Αθήνα: Πανεπιστημιακές Εκδόσεις Κρήτης.
- Pallasmaa, Juhani. 2022. *Τα μάτια του δέρματος. Η αρχιτεκτονική και οι Αισθήσεις*. Μτφρ. Γ. Τουρνικιώτης, Π. Τουρνικιώτης. Ηράκλειο-Αθήνα: Πανεπιστημιακές Εκδόσεις Κρήτης.
- Περπερίδης, Γιάννης. 2022. «"Χακάροντας" τη Νεωτερικότητα: τεχνολογική εξέλιξη και δημοκρατικός εξορθολογισμός στον Άντριου Φήνμπεργκ». Στο *Μεταξύ Λόγου και Εμπειρίας. Κείμενα για την Τεχνολογία και τη Νεωτερικότητα*, 403-425. Θεσσαλονίκη: ΡΟΠΗ.
- Perperidis, Giannis. 2022. «Politics without politics: Technical Politics and Subactivism as New Forms of Political Action Today». *Public Realm. Postgraduate and Early Career Journal of Philosophy* 1: σ. 13-34.
- Perperidis, G. 2023. The Politics of the City. *Technology in Society*, 74. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0160791X23000684?via%3Dihub>.
- Pinch, Trevor J. & Bijker, E. Wiebe. 2012. «The Social Construction of Facts and Artifacts: Or How the Sociology of Science and the Sociology of Technology Might Benefit Each Other». Στο *The social Construction of Technological Systems. Directions in the Sociology and History of Technology*, 11-44. Cambridge & London: The MIT Press.
- Ratti, Carlo & Claudel, Matthew. 2021. *Η Πόλη του Αύριο*. Μτφρ. Κ. Τάκης. Θεσσαλονίκη: ΡΟΠΗ.
- Rosa, Hartmut. 2021. *Επιτάχυνση και Αλλοτρίωση. Για μια Κριτική Θεωρία της χρονικότητας στην ύστερη νεωτερικότητα*. μτφρ. Μ. Κούλουθρος. Αθήνα: Πλήθος.
- Sendra, Pablo & Sennet Richards. 2020. *Designing Disorder. Experiments and Disruptions in the City*. New York & London: Verso.
- Sismondo, Sergio. 2016. *Εισαγωγή στις Σπουδές Επιστήμης και Τεχνολογίας*. μτφρ. Β. Σπυροπούλου. Αθήνα: Liberal Books.
- Skinner, Quentin. (ed.). 2006. *Μετά τον εμπειρισμό. Φιλοσοφία και Σύγχρονες Θεωρητικές Αναζητήσεις στις Επιστήμες του Ανθρώπου*. Μτφρ. Χρ. Μαρσέλλος, Κ. Χατζής, Αθήνα: Κάτοπτρο.
- Σταυρίδης, Σταύρος. 2018. *Κοινός χώρος. Η πόλη ως τόπος των κοινών*. μτφρ. Δ. Παπαδάτος-Αναγνωστόπουλος. Αθήνα: Angelus Novus.
- Σχισμένος, Αλέξανδρος. 2021. *Εισαγωγή στην Κριτική του Ψηφιακού Λόγου*. Αθήνα: Athenschool.
- Thaler, Richard H. & Sunstein, Cass R. 2021. *Nudge: The Final Edition*. London: Penguin Books.
- Virilio, Paul. 2006. *Speed and Politics*. μτφρ. Μ. Polizzotti. Los Angeles, CA: Semiotext(e).
- Visvizi, Anna και Lytras, D. Miltiadis. (eds.) 2019. *Smart Cities: Issues and Challenges. Mapping Political, Social and Economic Risks*. Amsterdam, Oxford και Cambridge: Elsevier.
- Wilson, Ben. 2022. *Metropolis. Η Ιστορία των Πόλεων, της Μεγαλύτερης Ανακάλυψης του ανθρώπου*. Μτφρ. Β. Ζεύκη. Αθήνα: Διόπτρα.
- Wittingslow, Ryan Mitchell. 2022. «Who Controls the Smart City? From Machines of Loving Grace to a Democratic Transformation from Below». Στο *The Necessity of Critique*, 107-124. Berlin: Springer.

- Χάϊντεγκερ, Μάρτιν. 2011. *Περί Πολιτικής, Περί Αλήθειας, Περί Τεχνικής*. Μτφρ. Δ. Τζωρτζώπουλος. Αθήνα: Ηριδανός.
- Zuboff, Shoshana. 2019. *The Age of Surveillance Capitalism. The fight for a human future at the new frontier of power*. New York: Public Affairs.

Η σχέση της χρήσης των Μέσων Κοινωνικής Δικτύωσης με προσωπικά και αθλητικά γνωρίσματα των αθλητών

Μαριέλα Ντάικου*, Πέτρος Ρούσσοσ**, Μαρία Ψυχουντάκη***

Περίληψη

Σκοπός της εργασίας είναι να μελετήσει τη σχέση της χρήσης των μέσων κοινωνικής δικτύωσης (ΜΚΔ) με τα προσωπικά και αθλητικά γνωρίσματα των αθλητών. Επίσης, να εντοπίσει τις πιθανές διαφοροποιήσεις ως προς τη χρήση των ΜΚΔ ανάλογα με τα δημογραφικά τους χαρακτηριστικά. Στην έρευνα έλαβαν μέρος 219 αθλητές και αθλήτριες και για τη συλλογή των δεδομένων χορηγήθηκαν τέσσερα ερωτηματολόγια. Τα αποτελέσματα έδειξαν ότι η ευσυνειδησία και ο νευρωτισμός συσχετίζονται με τη χρήση των ΜΚΔ αλλά με αδύναμη σχέση. Τα παραπάνω προσωπικά χαρακτηριστικά συνδέονται με τη θεωρία της προσωπικότητας των Πέντε Παραγόντων και θεωρούνται ανθεκτικά στον χρόνο και στον τόπο. Φάνηκε επίσης, ότι η χρήση των ΜΚΔ δεν εξηγεί τη διακύμανση στο αγωνιστικό άγχος και στην αθλητική αυτοπεποίθηση των αθλητών. Επιπλέον, ότι η χρήση των ΜΚΔ δεν διαφοροποιείται από την ηλικία των αθλητών, ενώ φάνηκε να διαφοροποιείται από το φύλο, με τους άντρες να σημειώνουν υψηλότερη χρήση από ό,τι οι γυναίκες. Τέλος, αναδείχτηκαν στατιστικώς σημαντικές διαφορές μεταξύ των αθλητών που αγωνίζονται σε τοπικό, εθνικό, διεθνές και ολυμπιακό αγωνιστικό επίπεδο. Φάνηκε πως οι αθλητές διεθνούς αγωνιστικού επιπέδου κάνουν μεγαλύτερη χρήση των ΜΚΔ.

Λέξεις κλειδιά: κοινωνική δικτύωση και προσωπικότητα, κοινωνική δικτύωση και αθλητισμός, αγωνιστική αυτοπεποίθηση και κοινωνική δικτύωση, κοινωνική δικτύωση και αθλητικό άγχος.

* Η Μαριέλα Ντάικου είναι απόφοιτη του Τμήματος Ψυχολογίας του Εθνικού και Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών και μεταπτυχιακή φοιτήτρια του Τμήματος Ιατρικής του Αριστοτελείου Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης. E-mail: mariela_d2004@yahoo

** Ο Πέτρος Ρούσσοσ είναι αναπληρωτής καθηγητής Γνωστικής Ψυχολογίας, Διευθυντής του Εργαστηρίου Πειραματικής Ψυχολογίας και του ΠΜΣ Κυβερνοψυχολογίας του Τμήματος Ψυχολογίας του Εθνικού και Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών. E-mail: roussosp@psych.uoa.gr

*** Η Μαρία Ψυχουντάκη είναι καθηγήτρια Ψυχολογίας-Αθλητικής Ψυχολογίας της Σχολής Επιστήμης Φυσικής Αγωγής και Αθλητισμού του Εθνικού και Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών. E-mail: mpsychou@rhed.uoa.gr

The Relationship of Social Media Use with Athletes Personal and Sports Knowledge

Mariela Ntaikou*, **Petros Roussos****, **Maria Psychountaki*****

Abstract

The purpose of this work is to study the relationship of the use of social media (s.m) with the personal and sports characteristics of athletes. The purpose of the work is, also, to identify any possible differences in terms of the use of the Social Media depending on their demographic characteristics. 219 athletes, male and female, participated in the research and four questionnaires were administered to collect the data. The results identified that conscientiousness and neuroticism are related, with a weak link, to the use of the s.m. The above personal characteristics are linked to the Five Factors personality theory and are considered resistant to time and place. It was also appeared that the use of the s.m do not explain the variation in competitive anxiety and sports self-confidence of the athletes. In addition, the use of s.m did not differ by the age of the athletes, while it appeared to differ by gender, with men reporting higher use than women. Finally, statistically significant differences emerged between the athletes competing at the local, national, international and Olympic level. It appeared that athletes of international competitive level make more use of the s.m.

Keywords: social networking and personality, social networking and sport, competitive confidence and social networking, social networking and sport competition anxiety.

* Mariela Ntaikou is National and Kapodistrian University of Athens graduate, Department of psychology and Postgraduate student of the Medicine Department of the Aristotle University of Thessaloniki. E-mail address: mariela_d2004@yahoo.gr

** Petros Roussos, Associate professor of Cognitive Psychology, Director of Experimental Psychology Laboratory, Director of the graduate program in Cyberpsychology, National and Kapodistrian University of Athens, Department of Psychology. E-mail address: roussosp@psych.uoa.gr

*** Maria Psychountaki, Professor of Psychology-Sport psychology, School of Physical Education & Sport Science National and Kapodistrian University of Athens. E-mail address: mpsychou@phed.uoa.gr.

Εισαγωγή

Τα τελευταία χρόνια τα Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης (ΜΚΔ) έγιναν μέρος της ζωής της πλειονότητας των ατόμων. Οι μαθητές και οι φοιτητές τα χρησιμοποιούν προκειμένου να καλύψουν τις ανάγκες τους για επικοινωνία, πληροφόρηση και διασκέδαση (Boyd & Ellison 2007). Οι αθλητές δεν αποτελούν εξαίρεση. Συγκεκριμένα, χρησιμοποιούν τα ΜΚΔ για να αλληλεπιδράσουν με τους θαυμαστές, τους συναθλητές και τους αντιπάλους τους, τους χορηγούς ή και τους δυνάμει χορηγούς της προετοιμασίας τους. Δημοσιεύουν πληροφορίες σχετικές με την ομάδα τους, τις διοργανώσεις που συμμετέχουν, τις προπονήσεις τους, τις επιδόσεις και τα αποτελέσματά τους στις αγωνιστικές τους εμφανίσεις. Αξιοποιούν τη δύναμη των ΜΚΔ προκειμένου να υποστηρίξουν προϊόντα και να βρουν χορηγούς. Άρα η χρήση των ΜΚΔ τους προσφέρει, εκτός από επικοινωνία, και οικονομικά οφέλη (Geurin 2017).

Ένας άλλος λόγος της χρήσης των ΜΚΔ από τους αθλητές είναι η χαλάρωση και η αποφόρτισή τους από την αγωνιστική πίεση λίγο πριν από κάθε αγώνα (Hayes, κ.ά. 2020). Επίσης, τα ΜΚΔ ενισχύουν την αυτοπεποίθηση των αθλητών μέσω της θετικής ενίσχυσης που λαμβάνουν από τα μηνύματα τα οποία δέχονται από τους ακολούθους τους σ' αυτά (Hanton, κ.ά. 2004).

Χαρακτηριστικά της προσωπικότητας

Πλήθος ερευνών κατέληξαν στη σπουδαιότητα του ρόλου της προσωπικότητας στην απόδοση των αθλητών (Dowd & Innes 1981b, Ruffer 1976a, 1976b, Vealey 2002). Η εργασία αυτή προσεγγίζει την προσωπικότητα μέσα από τη θεωρία των χαρακτηριστικών και, συγκεκριμένα, μέσω του μοντέλου των Πέντε Παραγόντων (Costa & McCrae 1992). Σύμφωνα με τη θεωρία αυτή, οι άνθρωποι διαθέτουν ψυχολογικές ιδιότητες ανθεκτικές στον χρόνο και στον τόπο. Έτσι, η συμπεριφορά τους δύναται να ταξινομηθεί σε κατηγορίες και να οργανωθεί σε μία ιεραρχία με αποτέλεσμα να καθίσταται εξηγήσιμη και προβλέψιμη (Cervone & Pervin 2015). Μελέτες με στόχο την απλή και συνεκτική ταξινόμηση των χαρακτηριστικών της προσωπικότητας είχαν ως αποτέλεσμα τη δημιουργία του μοντέλου των Πέντε Παραγόντων ή αλλιώς της Μεγάλης Πεντάδας (Big Five, Eysenck 2013). Το μοντέλο οργάνωσε τα χαρακτηριστικά της προσωπικότητας σε πέντε διπολικές διαστάσεις που αναφέρονται στον νευρωτισμό έναντι της συναισθηματικής σταθερότητας, στην εξωστρέφεια έναντι της εσωστρέφειας, στη διαθεσιμότητα σε εμπειρίες, στη συνεργατικότητα και στην ευσυνειδησία (Costa & McCrae 2008). Τα χαρακτηριστικά ενός υψηλά βαθμολογούμενου ατόμου στον νευρωτισμό είναι η ανησυχία, η νευρικότητα, η συναισθηματική ανασφάλεια, η αίσθηση ανεπάρκειας και η υποχονδρία (Cervone & Pervin 2015). Ενός εξωστρεφούς ανθρώπου είναι η κοινωνικότητα, η ενεργητικότητα, η ομιλητικότητα, η αισιοδοξία, το χιούμορ και η τρυφερότητα (ό.π). Ενός ατόμου δεκτικού σε εμπειρίες θα μπορούσε να είναι μεταξύ άλλων η περιέργεια, η δημιουργικότητα και η εφευρετικότητα (ό.π). Ένα συνεργατικό άτομο θα μπορούσε να χαρακτηρί-

ζεται από ευθύτητα, εμπιστοσύνη, ευπιστία και επιθυμία να προσφέρει βοήθεια (ό.π). Και τέλος ένας ευσυνείδητος άνθρωπος μπορεί να είναι οργανωμένος, αξιόπιστος, πειθαρχημένος, ακριβής, σχολαστικός και φιλόδοξος (ό.π). Το μοντέλο των Πέντε Παραγόντων προσφέρει επιστημονική τεκμηρίωση, ενώ δεν φαίνεται να παρατηρούνται διαφορές στη μελέτη των χαρακτηριστικών της προσωπικότητας στις μεγάλες πολιτισμικές παραλλαγές (Somer & Goldberg 1999). Επίσης, οι παράγοντες του μοντέλου τείνουν να χαρακτηρίζονται από διαχρονική σταθερότητα, αφού δεν καταγράφονται αλλαγές στα χαρακτηριστικά των ατόμων μετά την ηλικία των 30 ετών, παρά τα διαφορετικά τους βιώματα. Ωστόσο, ενδιαφέρον παρουσιάζουν ευρήματα σχετικά με τη μεταβλητότητα ορισμένων χαρακτηριστικών της προσωπικότητας στις διαφορετικές ηλικιακές ομάδες. Συγκεκριμένα, φαίνεται πως οι ενήλικες έχουν μικρότερα ποσοστά νευρωτισμού, εξωστρέφειας και διαθεσιμότητας σε εμπειρίες και μεγαλύτερα ποσοστά συνεργατικότητας κι ευσυνειδησίας απ' ό,τι οι έφηβοι. Τα παραπάνω ευρήματα οδήγησαν τον ερευνητή να υποστηρίξει πως οι εν λόγω διαφοροποιήσεις οφείλονται στην εσωτερική ωρίμανση των ατόμων (McCrae 2002). Ως εκ τούτου, υπάρχει το ενδεχόμενο στην παρούσα έρευνα να εκδηλωθεί διακύμανση στον νευρωτισμό, τη διαθεσιμότητα σ' εμπειρίες και την εξωστρέφεια σε άτομα διαφορετικών ηλικιακών ομάδων. Επιπλέον, οι παράγοντες του μοντέλου δίνουν σχετικά σταθερά αποτελέσματα μεταξύ ανδρών και γυναικών (Costa, κ.ά. 1991).

Στην επιλογή του μοντέλου για τη θεωρητική υποστήριξη της παρούσας έρευνας, έπαιξε ρόλο η εστίαση των θεωρητικών της προσέγγισης, αφενός στη δημιουργία ενός αξιόπιστου εργαλείου μέτρησης των ατομικών διαφορών και αφετέρου στον καθορισμό των διαφορών που χρήζουν μελέτης (John & Srivastava 1999).

Προσωπικότητα και Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης

Τα τελευταία χρόνια εμφανίζονται αρκετές έρευνες που αφορούν τα χαρακτηριστικά της προσωπικότητας των χρηστών των ΜΚΔ, καθώς αυτά ενδέχεται να επηρεάζουν την αποχή ή τη χρήση των ΜΚΔ, τον τρόπο χρήσης τους καθώς και τον τρόπο επικοινωνίας και κοινωνικοποίησης μέσω αυτών. Μελέτη που εξέτασε τον βαθμό στον οποίο τα χαρακτηριστικά της προσωπικότητας προβλέπουν τη χρήση των ΜΚΔ με μεγάλο αριθμό συμμετεχόντων ($N = 11.629$), κατέληξε ότι υπάρχει μία αμφίδρομη θετική σχέση μεταξύ του νευρωτισμού και της χρήσης των ΜΚΔ. Με άλλα λόγια, όσο υψηλότερες είναι οι τιμές του νευρωτισμού, τόσο μεγαλύτερη η χρήση των ΜΚΔ (Andrews, κ.ά. 2020).

Εκτιμώντας και τα δημογραφικά χαρακτηριστικά, έρευνα έδειξε πως οι εξωστρεφείς άντρες και γυναίκες είναι πιθανότερο να χρησιμοποιούν τα ΜΚΔ με μεγαλύτερη συχνότητα, καθώς και τα άτομα με υψηλό νευρωτισμό (Correa, κ.ά. 2010). Επιπλέον, οι ερευνητές σημείωσαν τη σχέση μεταξύ εξωστρέφειας και χρήσης των ΜΚΔ ως ιδιαιτέρως σημαντική μεταξύ των νεότερων ηλικιακά ατόμων. Για το πιο ώριμο ηλικιακό τμήμα των συμμετεχόντων στην έρευνά τους, φάνηκε πως το να είναι ανοιχτοί σε νέες εμπειρίες αύξανε τις πιθανότη-

τες να εμπλακούν με τα ΜΚΔ (ό.π.). Έτσι, η συναισθηματική σταθερότητα φαίνεται να είναι αρνητικός προγνωστικός παράγοντας της χρήσης των ΜΚΔ, εύρημα που δεν ισχύει για την εξωστρέφεια (Correa, κ.ά. 2013). Συμπληρώνοντας τα παραπάνω, άλλη μελέτη κατέληξε πως η ευσυνειδησία και η διαθεσιμότητα για νέες εμπειρίες είναι σημαντικοί προγνωστικοί παράγοντες της χρήσης των ΜΚΔ (Özgülven & Mucan 2013).

Ιδιαίτερη σημασία έχει έρευνα με δεδομένα από είκοσι χώρες και ένα μεγάλο αριθμό συμμετεχόντων ($N = 21.314$), η οποία έδειξε πως η ευσυνειδησία και η εξωστρέφεια είναι θετικοί προγνωστικοί παράγοντες της χρήσης των ΜΚΔ, ενώ η συναισθηματική σταθερότητα και η διαθεσιμότητα για νέες εμπειρίες συσχετίστηκαν αρνητικά (Gil de Zúñiga, κ.ά. 2017).

Αγωνιστικό άγχος και αθλητική αυτοπεποίθηση

Αναφορικά με τα χαρακτηριστικά της προσωπικότητας στον αθλητισμό, συναντάμε μεγάλη βιβλιογραφία με αντιφατικά και δύσκολα ερμηνεύσιμα αποτελέσματα, κυρίως λόγω του μικρού μεγέθους του δείγματος, της δυσκολίας διάκρισης μεταξύ αθλητών ατομικών και ομαδικών αθλημάτων, αλλά και των διαφορών βάσει της θέσης στην οποία αγωνίζονται οι αθλητές ενός ομαδικού αγωνίσματος (Booth 1958, Eysenck, κ.ά. 1982, Piepiora, κ.ά. 2018, Piepiora & Witkowski 2020a, Piepiora 2021a, Piepiora 2021b).

Συνοψίζοντας, θα λέγαμε, πως παρά το γεγονός ότι τα αποτελέσματα των ερευνών—όντας αντιφατικά—δεν ισχύουν καθολικά, η τάση σίγουρα είναι προς την κατεύθυνση ότι αυτό που ισχύει για τους αγωνιστικά υψηλού επιπέδου αθλητές, δεν ισχύει και για εκείνους που αγωνίζονται σε τοπικό και εθνικό επίπεδο. Επιπλέον, τα όποια συμπεράσματα των ερευνών δεν ισχύουν για όλους τους τύπους των αθλημάτων ούτε για όλους τους αθλητές, ενώ το φύλο και η ηλικία του αθλητή φαίνεται να αποτελούν διαφοροποιητικούς παράγοντες που θα πρέπει να λαμβάνονται υπόψη (Eysenck, κ.ά. 1982).

Στόχος κάθε αθλητή είναι η εξέλιξή του και η επίτευξη της βέλτιστης απόδοσης. Το άγχος φαίνεται να επιδρά ισχυρά στην απόδοση των αθλητών, συνεπώς η βασική επιδίωξή τους είναι η διαχείριση του προ αγωνιστικού άγχους (Masten, κ.ά. 2006). Στον αθλητισμό με τον όρο «άγχος» εννοείται «μία δυσάρεστη ψυχολογική κατάσταση ως αντίδραση στο αντιλαμβανόμενο στρες που αφορά στην απόδοση ενός ατόμου κατά τη διάρκεια εκτέλεσης μιας δεξιότητας υπό πίεση» (Cheng, κ.ά. 2009: 272). Ο Γουίλιαμς και οι συνεργάτες του (Williams, κ.ά. 1999) συνέδεσαν το αγωνιστικό άγχος με την ανησυχία που αφορά την προσωπική έκθεση, την αδυναμία διαχείρισης της πίεσης και την αίσθηση αθλητικής επάρκειας που αισθάνονται οι αθλητές, ενώ φαίνεται πως αθλητές υψηλότερου επιπέδου συνδέονται με υψηλότερα ποσοστά άγχους σε σύγκριση με εκείνους χαμηλότερων επιδόσεων (Masten, κ.ά. 2006).

Αθλητικά γνωρίσματα και Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης

Σχετικά πρόσφατες έρευνες αναφέρουν πως η χρήση των ΜΚΔ μπορεί να ωφελήσει τους αθλητές, συμβάλλοντας θετικά στη χαλάρωσή τους (Browning & Sanderson 2012, Geurin 2017, Hayes, κ.ά. 2020). Επίσης, τα ΜΚΔ μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως εργαλείο για την ανάπτυξη της ανθεκτικότητας των αθλητών. Η ανθεκτικότητα περιγράφεται ως οι εσωτερικές και εξωτερικές ιδιότητες του ατόμου που αλληλεπιδρούν για να φέρουν θετικά αποτελέσματα παρά την παρουσία αντίξων συνθηκών (Galli & Vealey 2008). Έρευνες έχουν δείξει τα οφέλη της χρήσης των προσωπικών ιστοσελίδων των αθλητών σε σχέση με την ευκολία των χρηστών να κάνουν κοινωνικές συνδέσεις, να μοιράζονται πληροφορίες και, ακολούθως, να αυξάνουν την αυτοεκτίμησή τους (Ellison, κ.ά. 2007, Raacke & Bonds-Raacke, 2008). Ο Χέιζ και οι συνεργάτες του (Hayes, κ.ά. 2020) δίνουν τη θετική διάσταση της χρήσης των ΜΚΔ από τους αθλητές, ερμηνεύοντάς την ως παράγοντα αποφόρτισης της αγωνιστικής πίεσης μέσω της θετικής ενίσχυσης από τους θαυμαστές τους.

Αντίθετα, ο Ένσελ και οι συνεργάτες του (Encel, κ.ά. 2017), σε έρευνά τους για τη χρήση του Facebook πριν, κατά τη διάρκεια και μετά από τους αγώνες, διαπίστωσαν πως η χρήση της πλατφόρμας θα μπορούσε να λειτουργήσει διασπαστικά στη συγκέντρωση των αθλητών στο έργο τους, λόγω του άγχους κατάστασης. Στην ίδια κατεύθυνση, ο Σμιθ και οι συνεργάτες του (Smith, κ.ά. 2018) παρατήρησαν την αύξηση του στρες των αθλητών που χρησιμοποιούν τα ΜΚΔ, λόγω των αρνητικών σχολίων που εκείνοι λαμβάνουν πριν, κατά τη διάρκεια και μετά τον αγώνα.

Μια άλλη διάσταση των αιτίων επηρεασμού που έδωσαν ο Χέιζ και οι συνεργάτες του αφορά την επίδραση των αναρτήσεων των αντιπάλων στην ανησυχία που μπορεί να βιώσουν οι αθλητές, συγκρίνοντας το περιεχόμενο της ανάρτησης του αντιπάλου με τη δική τους κατάσταση. Ωστόσο, για τους αθλητές που χρησιμοποιούν αυτή τη γνώση για να μάθουν καλύτερα τους αντιπάλους τους, αυτό ενδέχεται να λειτουργήσει θετικά (Fitriana & Xin 2019). Ο Γκόρελ (Correll 2018), σε έρευνά του, εστίασε στον τρόπο χρήσης των ΜΚΔ ως επιδραστικού παράγοντα στην αυτοαποτελεσματικότητα των αθλητών. Η αυτοαποτελεσματικότητα (self efficacy) είναι ένας σημαντικός παράγοντας πρόβλεψης της απόδοσης δεξιοτήτων (McAuley 1985).

Σκοπός και ερευνητικά ερωτήματα

Σκοπός της παρούσας έρευνας είναι να μελετήσει τη σχέση των χαρακτηριστικών της προσωπικότητας των αθλητών με τη χρήση των ΜΚΔ καθώς, επίσης, τη σχέση της χρήσης των ΜΚΔ με τα αθλητικά γνωρίσματά τους και συγκεκριμένα την αθλητική αυτοπεποίθηση και το αγωνιστικό άγχος. Επιπλέον, στόχος είναι η μελέτη τυχόν διαφοροποιήσεων της χρήσης των ΜΚΔ ανάλογα με το φύλο, την ηλικία, τον τόπο κατοικίας, το άθλημα (ατομικό ή ομαδικό), καθώς και το αγωνιστικό επίπεδο των αθλητών.

Είναι σημαντικό να αναφερθεί πως η παρούσα έρευνα, προκειμένου να διερευνήσει την

παθολογική χρήση των ΜΚΔ από τους αθλητές, χρησιμοποιεί για πρώτη φορά στον ελληνικό αθλητικό πληθυσμό το ερωτηματολόγιο Εθισμού στα Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης (Social Media Addiction Questionnaire), γεγονός που της προσδίδει επιπλέον επιστημονικό ενδιαφέρον (Hawi & Samaha 2017, Ρούσσος, κ.ά. 2021).

Αναμένεται η ανάδειξη σχέσης ανάμεσα τόσο στις ψυχολογικές διαστάσεις της προσωπικότητας όσο και στα αγωνιστικά χαρακτηριστικά των αθλητών με τη χρήση των ΜΚΔ. Λαμβάνοντας υπόψη όλα τα παραπάνω, προκύπτουν τα ακόλουθα ερευνητικά ερωτήματα:

Ερώτημα 1: Πώς τα χαρακτηριστικά της προσωπικότητας (νευρωτισμός, εξωστρέφεια, ευσυνειδησία, προσήνεια και δεκτικότητα νέων εμπειριών) συσχετίζονται με τη χρήση των ΜΚΔ;

Ερώτημα 2: Πώς η χρήση των ΜΚΔ συσχετίζεται με την αθλητική αυτοπεποίθηση των αθλητών;

Ερώτημα 3: Πώς η χρήση των ΜΚΔ συσχετίζεται με το αγωνιστικό άγχος των αθλητών;

Επιπλέον, μέσω της βιβλιογραφικής ανασκόπησης διαπιστώνεται ότι αυτό που ισχύει για τους υψηλού αγωνιστικού επιπέδου αθλητές, δεν ισχύει και για εκείνους που δεν έχουν αγωνιστεί σε διεθνές και ολυμπιακό επίπεδο (Dowd & Innes 1981). Επίσης, το φύλο κι η ηλικία του αθλητή αποτελούν διαφοροποιητικό παράγοντα που θα πρέπει να λαμβάνεται υπόψη, ενώ τα όποια συμπεράσματα των ερευνών δεν ισχύουν για όλους τους τύπους αθλημάτων (Eysenck, κ.ά 1982). Συνεπώς, αναζητούνται πληροφορίες που να τεκμηριώνουν τη διαφοροποίηση της σχέσης της χρήσης των ΜΚΔ και των δημογραφικών χαρακτηριστικών και των αθλητικών γνωρισμάτων των συμμετεχόντων.

Μέθοδος

Συμμετέχοντες

Για τους σκοπούς της έρευνας χρησιμοποιήθηκε δείγμα ευκολίας. Όλοι οι συμμετέχοντες ήταν έφηβοι και ενήλικοι, εν ενεργεία αθλητές τη χρονική στιγμή που διενεργήθηκε η δειγματοληψία, και των δύο φύλων, όλων των αθλημάτων (ομαδικά και ατομικά) και των αγωνιστικών επιπέδων από το σύνολο της επικράτειας.

Συνολικά συμπλήρωσαν τη φόρμα 221 ερωτηθέντες. Αποκλείστηκαν από την ανάλυση δύο άτομα επειδή ήταν πολύ νεαρής ηλικίας (εννέα και έντεκα ετών αντίστοιχα). Αναφορικά με το φύλο των συμμετεχόντων, 106 (48,4 %) ήταν άντρες και 112 (51,1 %) ήταν γυναίκες. Δεν ανέφερε το φύλο του ένας (0,5 %) συμμετέχων. Η ηλικία των συμμετεχόντων κυμάνθηκε από 13 έως 70 έτη με $M = 27,84$ έτη και $SD = 13,29$ έτη.

Σχετικά με τον τόπο κατοικίας, 133 (60,7%) συμμετέχοντες δήλωσαν κάτοικοι αστικών περιοχών, 81 (37%) κάτοικοι ημιαστικών και 5 (2,5%) κάτοικοι αγροτικών περιοχών. Αγροτική περιοχή ορίστηκε ο τόπος που έχει μέχρι 2.000 κατοίκους, ημιαστική περιοχή εκείνη

μέχρι 10.000 κατοίκους, ενώ η αστική περιοχή αναφέρεται σε τόπους με περισσότερους των 10.000 κατοίκων.

Όσον αφορά την αθλητική τους δραστηριότητα, 87 (39,7%) συμμετέχοντες ήταν αθλητές ατομικών αθλημάτων και 132 (60,3%) ομαδικών. Επίσης, 122 (55,7%) αθλητές αγωνίζονταν σε τοπικό επίπεδο, 61 (27,9%) σε εθνικό, 21 (9,6%) σε διεθνές και 15 (6,8%) σε ολυμπιακό αγωνιστικό επίπεδο.

Σχετικά με τη χρήση των ΜΚΔ, 38 (17,4%) συμμετέχοντες δήλωσαν τη χρήση ενός ΜΚΔ, 58 (26,5%) τη χρήση δύο ΜΚΔ, 64 (29,2%) τριών ΜΚΔ και 59 (26,9%) συμμετέχοντες τη χρήση άνω των τριών ΜΚΔ.

Η πλειονότητα των συμμετεχόντων ($N = 167$ ή 76,3%) φάνηκε να προτιμά τη χρήση του Facebook.

Μέσα Συλλογής Δεδομένων

Για τη συγκέντρωση των ερευνητικών δεδομένων χρησιμοποιήθηκαν τα παρακάτω εργαλεία.

Ερωτηματολόγιο Πέντε Παραγόντων Προσωπικότητας - ΝΕΟ (NEO Five-Factor Inventory, Costa Jr & McCrae 1992, Δημητριάδου & Σταλίκας 2011). Το Ερωτηματολόγιο Πέντε Παραγόντων Προσωπικότητας-ΝΕΟ είναι ένα εργαλείο μέτρησης των χαρακτηριστικών προσωπικότητας. Βασίζεται στη θεωρία των πέντε παραγόντων της προσωπικότητας: του νευρωτισμού (neuroticism), της εξωστρέφειας (extraversion), της δεκτικότητας σε νέες εμπειρίες (openness to experiences), της προσήνειας (agreeableness) και της ευσυνειδησίας (conscientiousness). Το ερωτηματολόγιο μετράει τους πέντε αυτούς παράγοντες με μία σειρά προτάσεων ή δηλώσεων. Κάθε παράγοντας αποτελείται από 12 προτάσεις. Συνολικά το εργαλείο περιλαμβάνει 60 προτάσεις.

Η χορήγηση του ερωτηματολογίου μπορεί να γίνει ατομικά ή ομαδικά και απευθύνεται σε ενήλικες. Οι απαντήσεις αξιολογούνται με τη χρήση μιας διαβαθμιστικής κλίμακας πέντε σημείων, από 0 = Διαφωνώ Απόλυτα έως 4 = Συμφωνώ Απόλυτα, και τα αποτελέσματα ομαδοποιούνται σε ξεχωριστές βαθμολογίες για τους πέντε παράγοντες.

Το Ερωτηματολόγιο Πέντε Παραγόντων Προσωπικότητας-ΝΕΟ αποτελεί τη συντομωμένη έκδοση του Revised NEO Personality Inventory (NEO-PI-R). Έχει μεταφραστεί στην ελληνική γλώσσα σύμφωνα με τη διαδικασία της αντίστροφης, ανεξάρτητης μετάφρασης και μέχρι τώρα τα αποτελέσματα της χρήσης του στον ελληνικό πληθυσμό εμφανίζουν παρεμφερείς μέσους όρους και τυπικές αποκλίσεις μ' αυτούς του ξενόγλωσσου ερωτηματολογίου (Costa & McCrae 1992). Ο δείκτης Cronbach's α του ερωτηματολογίου κυμαίνεται από $\alpha = 0,65$ έως $\alpha = 0,85$ (Costa & McCrae 1989, Costa Jr & McCrae 1992, Δημητριάδου & Σταλίκας 2011, Cervone & Pervin 2015).

Ερωτηματολόγιο Αγωνιστικού Άγχους (Sport Competition Anxiety Test scAT Martens 1977, Ζέρβας & Κάκκος 1990). Το ερωτηματολόγιο αυτό αξιολογεί το αγωνιστικό άγχος προδιάθεσης. Αποτελείται από 15 ερωτήματα από τα οποία αξιολογούνται τα δέκα που αποτελούν

έναν παράγοντα. Ο αξιολογούμενος περιγράφει πώς νιώθει συνήθως όταν αγωνίζεται, σημειώνοντας πόσο συχνά νιώθει το αίσθημα στο οποίο αναφέρεται το κάθε ερώτημα (π.χ., «Πριν από τον αγώνα, αισθάνομαι ανήσυχος»). Η απάντηση δίνεται σε μια 3βάθμια διατακτική κλίμακα από το 1 = Πολύ σπάνια έως το 3 = Συχνά. Ο δείκτης Cronbach's α του ερωτηματολογίου στον ελληνικό πληθυσμό κυμαίνεται από $\alpha = 0,82$ έως $\alpha = 0,91$. Στην παρούσα έρευνα συμπεριλήφθηκαν μόνο τα ερωτήματα που αξιολογούνται (Martens 1977, Ζέρβας & Κάκκος 1990).

Ερωτηματολόγιο Αθλητικής Αυτοπεποίθησης Προδιάθεσης (Ψυχουντάκη 1998).

Το Ερωτηματολόγιο Αθλητικής Αυτοπεποίθησης Προδιάθεσης αξιολογεί την εμπιστοσύνη και τη σιγουριά του αθλητή για τον εαυτό του όταν αγωνίζεται. Ο αξιολογούμενος απαντάει σύμφωνα με το πώς νιώθει τις περισσότερες φορές που αγωνίζεται. Το ερωτηματολόγιο αποτελείται από 18 ερωτήσεις που απαρτίζουν τρεις παράγοντες: γενική αυτοπεποίθηση, αυτοπεποίθηση σε αντίξοες συνθήκες και θετικές σκέψεις. Ο εξεταζόμενος καταγράφει πόσο σίγουρος είναι για την ικανότητα που η κάθε πρόταση περιγράφει (π.χ., «είμαι σίγουρος για την ικανότητά μου να αποδίδω καλά, ακόμη και σε πιεστικές αγωνιστικές καταστάσεις»). Η απάντηση στα ερωτήματα δίνεται σε μια 5βάθμια διατακτική κλίμακα από το 1 = Καθόλου έως το 5 = Πάρα πολύ. Ο δείκτης Cronbach's α του ερωτηματολογίου στον ελληνικό πληθυσμό είναι: $\alpha = 0,80$ για τον παράγοντα της γενικής αυτοπεποίθησης, $\alpha = 0,80$ για τον παράγοντα της αυτοπεποίθησης σε αντίξοες συνθήκες και $\alpha = 0,77$ για τον παράγοντα των θετικών σκέψεων (Ψυχουντάκη 1998, Ψυχουντάκη & Ζέρβας 1998).

Ερωτηματολόγιο Εθισμού στα Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης (Social Media Addiction Questionnaire, SMAQ Hawi & Samaha 2016, Ρούσσος, κ.ά. 2021). Για τη μέτρηση της παθολογικής χρήσης των μέσων κοινωνικής δικτύωσης χορηγήθηκε το ερωτηματολόγιο SMAQ, των Χάουι και Σαμάχα, το οποίο είναι η προσαρμογή του ερωτηματολογίου Facebook Intrusion Questionnaire των Έλφινστον και Νόλλερ (Elphinston & Noller 2011) για την αξιολόγηση της προβληματικής χρήσης του Facebook. Η μετατροπή είχε στόχο να καλύπτονται όλα τα ΜΚΔ και βασίστηκε στα δέκα συστατικά συμπεριφοράς εθισμού του Μπράουν (Brown 1997, όπως αναφέρεται στους Hawi & Samaha 2016). Το SMAQ αποτελείται από οκτώ προτάσεις που αναφέρονται στην προβληματική σχέση κάθε ανθρώπου με τα ΜΚΔ, όπως είναι η στέρηση, η υποτροπή, η επαναφορά και η ευφορία (π.χ., «Διακόπτω ό,τι κάνω όταν αισθάνομαι την ανάγκη να μπω στα ΜΚΔ»). Η απάντηση στα ερωτήματα δίνεται σε μια 7βάθμια κλίμακα τύπου Likert από το 1 = Διαφωνώ απόλυτα έως 7 = Συμφωνώ απόλυτα. Καθώς το ερωτηματολόγιο θεωρείται μονοπαράγοντικό, βαθμολογείται με το άθροισμα των προτάσεων. Μεγαλύτερη τιμή δηλώνει και περισσότερο προβληματική σχέση με τα ΜΚΔ.

Ο δείκτης Cronbach's α του ερωτηματολογίου είναι $\alpha = 0,87$. Η κλίμακα μεταφράστηκε στην ελληνική γλώσσα σύμφωνα με τη διαδικασία της αντίστροφης, ανεξάρτητης μετάφρασης και χρησιμοποιήθηκε στον ελληνικό μαθητικό πληθυσμό (Ρούσσος, κ.ά. 2021) με ικανοποιητικά αποτελέσματα (Cronbach's $\alpha = 0,81$). Στο πλαίσιο της παρούσας έρευνας έγινε λεκτική προσαρμογή των ερωτήσεων για να συνάδουν με τον αθλητικό πληθυσμό.

Διαδικασία

Η συλλογή των δεδομένων βασίστηκε στα παραπάνω τέσσερα επιστημονικά εργαλεία. Η χορήγηση των ερωτηματολογίων έγινε τόσο διαδικτυακά όσο και διά ζώσης. Αρχικά, αναρτήθηκε ο διαδικτυακός σύνδεσμος (Google Forms) του ερωτηματολογίου στα ΜΚΔ, ενώ σε τέσσερις περιπτώσεις, όπου οι προπονητές των ομάδων εξέφρασαν τη δυσκολία των αθλητών τους να ανταποκριθούν διαδικτυακά κυρίως λόγω δυσκολίας της χρήσης της διαδικτυακής πλατφόρμας, τα ερωτηματολόγια εκτυπώθηκαν και χορηγήθηκαν από την πρώτη ερευνήτρια στους χώρους προπόνησης των αθλητών και σε χρόνο που εκείνοι επέλεξαν. Ο χρόνος συμπλήρωσης των ερωτηματολογίων ήταν μεταξύ 15 και 20 λεπτών. Η συλλογή των δεδομένων πραγματοποιήθηκε κατά το δεύτερο εξάμηνο του 2021.

Η συμπλήρωση των ερωτηματολογίων ήταν ανώνυμη και εθελοντική και δεν προσφέρθηκε κάποιο οικονομικό ή άλλο κίνητρο στους συμμετέχοντες. Στην περίπτωση εκείνων των ερωτηματολογίων που συμπληρώθηκαν διά ζώσης, είχε προβλεφθεί να τοποθετούνται σε φακέλους, οι οποίοι παραδίδονταν σφραγισμένοι, προκειμένου να διαφυλαχθούν τα προσωπικά δεδομένα, αλλά και για λόγους ελευθερίας στις προσωπικές απαντήσεις των συμμετεχόντων.

Όλοι οι συμμετέχοντες έλαβαν πλήρη ενημέρωση για τους σκοπούς της έρευνας και τα δικαιώματά τους και έδωσαν εγγράφως τη συναίνεσή τους. Στις περιπτώσεις ανήλικων αθλητών, η συμμετοχή τους πραγματοποιήθηκε μετά από ενημέρωση και έγκριση των κηδεμόνων τους. Οι οδηγίες που δόθηκαν για τη συμπλήρωση των ερωτηματολογίων ήταν ίδιες για όλους τους συμμετέχοντες, ανεξάρτητα από τον τρόπο συμμετοχής τους στην έρευνα.

Στατιστική Ανάλυση

Η στατιστική ανάλυση των αποτελεσμάτων διενεργήθηκε με τη χρήση του IBM SPSS 25. Οι αναλύσεις των δεδομένων πραγματοποιήθηκαν με το κριτήριο t -test για τη σύγκριση των μέσων όρων των ανεξάρτητων δειγμάτων, με τον στατιστικό δείκτη Pearson r για τον έλεγχο των συσχετίσεων, ενώ υλοποιήθηκε μονοπαραγοντική ανάλυση διακύμανσης (One Way Analysis of Variance, ANOVA), προκειμένου να ελεγχθεί η επίδραση της ανεξάρτητης μεταβλητής στις εξαρτημένες μεταβλητές (αγωνιστικό άγχος και αθλητική αυτοπεποίθηση).

Αποτελέσματα

Περιγραφικοί Δείκτες

Στον Πίνακα 1 αποτυπώνονται τα περιγραφικά χαρακτηριστικά των εξεταζόμενων μεταβλητών σε άντρες και γυναίκες στην παρούσα έρευνα.

| | ΦΥΛΟ | Μ.Ο | Τ.Α. | MIN | MAX | Alpha |
|---------------------------|---------|-------|-------|-----|-----|-------|
| Αγωνιστικό Άγχος | ΓΥΝΑΙΚΑ | 19,36 | 5,68 | 10 | 30 | 0,89 |
| | ΑΝΤΡΑΣ | 21,08 | 5,13 | | | |
| Αθλητική Αυτοπεποίθηση | ΓΥΝΑΙΚΑ | 31,33 | 5,56 | 16 | 40 | 0,88 |
| | ΑΝΤΡΑΣ | 32,60 | 5,33 | | | |
| Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης | ΓΥΝΑΙΚΑ | 30,71 | 10,62 | 11 | 56 | 0,84 |
| | ΑΝΤΡΑΣ | 33,92 | 11,81 | | | |
| Νευρωτισμός | ΓΥΝΑΙΚΑ | 24,37 | 6,38 | 9 | 39 | 0,58 |
| | ΑΝΤΡΑΣ | 21,78 | 6,17 | | | |
| Εξωστρέφεια | ΓΥΝΑΙΚΑ | 27,91 | 5,28 | 15 | 44 | 0,52 |
| | ΑΝΤΡΑΣ | 28,64 | 4,70 | | | |
| Ευσυνειδησία | ΓΥΝΑΙΚΑ | 34,39 | 6,68 | 9 | 47 | 0,76 |
| | ΑΝΤΡΑΣ | 34,79 | 6,28 | | | |
| Προσήγεια | ΓΥΝΑΙΚΑ | 30,42 | 4,28 | 12 | 39 | 0,40 |
| | ΑΝΤΡΑΣ | 29,33 | 4,80 | | | |
| Δεκτικότητα | ΓΥΝΑΙΚΑ | 27,43 | 3,99 | 13 | 41 | 0,61 |
| | ΑΝΤΡΑΣ | 26,85 | 4,08 | | | |

Πίνακας 1: Δείγμα, Μέσος Όρος, Τυπική Απόκλιση, Μέγιστη Τιμή, Ελάχιστη Τιμή και Δείκτες Cronbach α για τις Μετρήσεις της Έρευνας (N= 218, Γυναίκες= 112, Άντρες= 106)

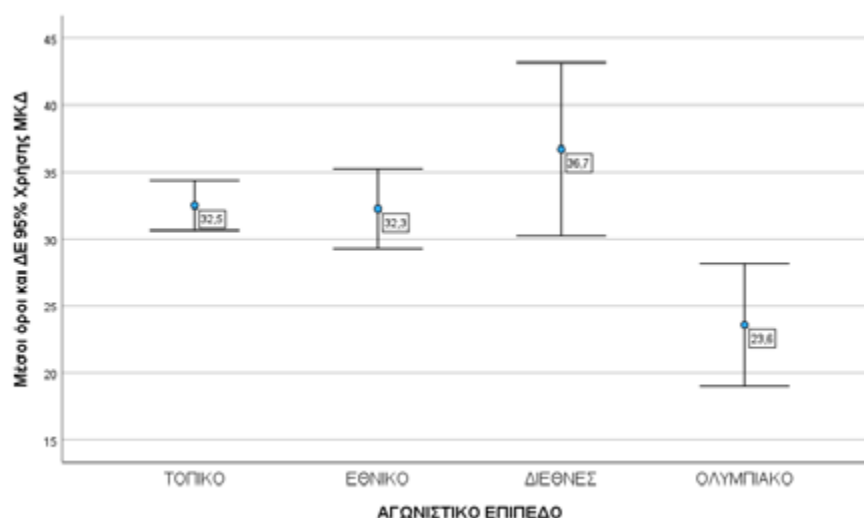
Για την καλύτερη κατανόηση της έννοιας της παθολογικής χρήσης των ΜΚΔ, οι τιμές με Τ.Α. > 1,5 καταδεικνύουν υψηλή χρήση ΜΚΔ. Έτσι φάνηκε ότι το 7% των συμμετεχόντων κάνουν υψηλή χρήση των ΜΚΔ.

Εντοπίστηκε μη στατιστικώς σημαντική αρνητική συσχέτιση ανάμεσα στην ηλικία και τη χρήση των ΜΚΔ (Pearson $r = -0,167$, $p > 0,01$).

Σε ό,τι αφορά την επίδραση του φύλου, πραγματοποιήθηκαν αναλύσεις με το κριτήριο t για ανεξάρτητα δείγματα. Βρέθηκε ότι οι άντρες ($M = 33,92$, $SD = 11,81$) ανέφεραν υψηλότερη χρήση των ΜΚΔ από ό,τι οι γυναίκες ($M = 30,71$, $SD = 10,62$, $t = (216) = -2,12$, $p = 0,036$, $d = 0,29$), εύρημα που δείχνει σημαντική διαφορά.

Αναφορικά με τον τόπο κατοικίας, φαίνεται πως οι συμμετέχοντες των ημιαστικών περιοχών κάνουν την υψηλότερη χρήση των ΜΚΔ σε ποσοστό 55,6% έναντι εκείνων των αστικών περιοχών 43,6%, ενώ το δείγμα των κατοίκων των αγροτικών περιοχών είναι πολύ μικρό για να δώσει ασφαλή συμπεράσματα.

Ιδιαίτερο ενδιαφέρον έχει η μεταβλητή του αγωνιστικού επιπέδου των συμμετεχόντων όπως φαίνεται στο Σχήμα 1. Αρχικά, η ανάλυση των δεδομένων έδειξε πως ο μέσος όρος της χρήσης των ΜΚΔ από αθλητές που αγωνίζονται στο τοπικό επίπεδο ήταν $M = 32,51$, $SD = 10,38$, των αθλητών εθνικού αγωνιστικού επιπέδου $M = 32,26$, $SD = 11,73$, εκείνων που αγωνίζονται σε διεθνές επίπεδο $M = 36,71$, $SD = 14,17$ και των αθλητών ολυμπιακού επιπέδου



Πίνακας 2: Μέσοι όροι (και τα διαστήματα εμπιστοσύνης 95%) για τη μεταβλητή της χρήσης ΜΚΔ ανά αγωνιστικό επίπεδο αθλητή

$M = 23,60$, $SD = 8,24$. Στις παραπάνω τιμές πραγματοποιήθηκε μονοπαραγοντική ανάλυση διακύμανσης ανεξάρτητων δειγμάτων και βρέθηκε στατιστικώς σημαντική επίδραση [$F(3,215) = 4,225$, $p = 0,006$, $\eta^2 = 0,056$], η οποία αποδίδεται στη σημαντικά χαμηλότερη μέση τιμή των αθλητών ολυμπιακού επιπέδου από όλες τις υπόλοιπες ομάδες.

Προχωρώντας τις στατιστικές αναλύσεις και με εξαρτημένες μεταβλητές το αγωνιστικό άγχος και την αθλητική αυτοπεποίθηση, βρέθηκαν στατιστικώς σημαντικές διαφορές ως προς τον νευρωτισμό $F(3,215) = 3,78$, $p = 0,01$, $\eta^2 = 0,50$, $CI[0,003, 0,107]$. Πιο συγκεκριμένα, οι ολυμπιακού επιπέδου αθλητές φαίνεται ότι έχουν στατιστικώς τις χαμηλότερες τιμές νευρωτισμού. Επίσης, ως προς την ευσυνειδησία $F(3,215) = 7,46$, $p < 0,01$, $\eta^2 = 0,94$, $CI[0,026, 0,164]$, οι αθλητές του ολυμπιακού αγωνιστικού επιπέδου φαίνεται να σημειώνουν τις υψηλότερες τιμές. Επιπλέον, ως προς την αθλητική αυτοπεποίθηση $F(3,215) = 4,28$, $p = 0,006$, $\eta^2 = 0,56$, $CI[0,005, 0,115]$, οι αθλητές ολυμπιακού επιπέδου φαίνεται να υπερτερούν στατιστικώς σημαντικά σε αυτήν τη μεταβλητή.

Εξετάστηκε, επίσης, η επίδραση του αθλήματος (ατομικό/ομαδικό) στις τιμές των μεταβλητών της έρευνας με τη χρήση του κριτηρίου t για ανεξάρτητα δείγματα. Βρέθηκε ότι οι αθλητές ατομικών αθλημάτων ($M = 36,97$, $SD = 5,37$) εμφάνισαν υψηλότερες τιμές ευσυνειδησίας από εκείνους των ομαδικών αθλημάτων [$M = 33,02$, $SD = 6,66$, $t(208,3) = 4,62$, $p < 0,001$, $d = 0,64$] η οποία ήταν στατιστικώς σημαντική. Τέλος, σημαντικές στατιστικώς διαφορές μεταξύ των παραπάνω ομάδων σημειώθηκαν και για τη μεταβλητή της γενικής αυτοπεποίθησης. Ο έλεγχος πραγματοποιήθηκε, επίσης, με το στατιστικό κριτήριο t για ανεξάρτητα δείγματα και φάνηκε ότι οι αθλητές των ατομικών αθλημάτων ($M = 33,01$, $SD = 5,31$) εμφανίζονται να έχουν υψηλότερες τιμές στη γενική αυτοπεποίθηση από εκείνους των ομαδικών αθλημάτων [$M = 31,24$, $SD = 5,4$, $t(217) = 2,37$, $p = 0,019$, $d = 0,18$]. Οι ομάδες ελέγχθηκαν και για τις υπόλοιπες μεταβλητές της έρευνας, αλλά δεν εντοπίστηκαν στατιστικώς σημαντικές διαφορές.

Έλεγχος Ερευνητικών Ερωτημάτων

Ερευνητικό Ερώτημα 1

Πώς τα χαρακτηριστικά της προσωπικότητας (νευρωτισμός, εξωστρέφεια, ευσυνειδησία, προσήνεια και δεκτικότητα νέων εμπειριών) συσχετίζονται με τη χρήση ΜΚΔ;

Για τον έλεγχο του παραπάνω ερευνητικού ερωτήματος, υπολογίστηκε ο συντελεστής συσχέτισης Pearson's r μεταξύ των πέντε χαρακτηριστικών της προσωπικότητας και της χρήσης των ΜΚΔ και φάνηκε ότι μόνο ο νευρωτισμός και η ευσυνειδησία συσχετίστηκαν στατιστικώς σημαντικά με τη χρήση των ΜΚΔ. Όπως φαίνεται στον Πίνακα 2, εντοπίστηκε στατιστικώς σημαντική συνάφεια αρνητικής κατεύθυνσης ανάμεσα στην ευσυνειδησία και τη χρήση των ΜΚΔ (Pearson $r = -0,22$, $p < 0,01$). Επίσης, εντοπίστηκε στατιστικώς σημαντική συνάφεια θετικής κατεύθυνσης ανάμεσα στον νευρωτισμό και τη χρήση των ΜΚΔ (Pearson $r = 0,20$, $p < 0,01$). Παρά τη στατιστική σημαντικότητα, τα ευρήματα επιβεβαιώνονται με αδύναμους δείκτες, υποδεικνύοντας αδύναμη σχέση.

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
|-------------------------|----------------------|---------------------|---------------------|-------|----------------------|---------------------|-------|--------------------|
| 1. Νευρωτισμός | | | | | | | | |
| 2. Εξωστρέφεια | -0,25 ^{***} | | | | | | | |
| 3. Δεκτικότητα | -0,08 | 0,07 | | | | | | |
| 4. Προσήνεια | -0,21 ^{**} | 0,28 ^{***} | 0,04 | | | | | |
| 5. Ευσυνειδησία | -0,31 ^{***} | 0,36 ^{***} | ,20 ^{**} | 0,13 | | | | |
| 6. Γενική αυτοπεποίθηση | -0,30 ^{***} | 0,33 ^{***} | 0,09 | 0,01 | 0,49 ^{***} | | | |
| 7. Αγωνιστικό άγχος | -0,43 ^{***} | 0,21 ^{**} | 0,02 | 0,07 | 0,08 | 0,26 ^{***} | | |
| 8. Εθισμός στα ΜΚΔ | 0,20 ^{**} | -0,07 | -0,00 | -0,12 | -0,22 ^{***} | -0,03 | -0,11 | |
| 9. Ηλικία | -0,27 ^{***} | 0,14 [*] | ,22 ^{*,**} | 0,11 | 0,43 ^{***} | 0,28 ^{***} | 0,09 | -0,17 [*] |

Σημείωση: * $p < 0,05$ - ** $p < 0,01$ - *** $p < 0,001$

Πίνακας 2: Συντελεστές συσχέτισης Pearson μεταξύ των μεταβλητών της έρευνας

Ερευνητικό Ερώτημα 2

Πώς η χρήση των ΜΚΔ συσχετίζεται με την αθλητική αυτοπεποίθηση των αθλητών;

Από τον έλεγχο αυτού του ερευνητικού ερωτήματος με τον συντελεστή συσχέτισης Pearson's r , δεν βρέθηκε καμία στατιστικώς σημαντική συσχέτιση της αθλητικής αυτοπεποίθησης με τη χρήση των ΜΚΔ.

Ερευνητικό Ερώτημα 3

Πώς η χρήση των ΜΚΔ σχετίζεται με το αγωνιστικό άγχος των αθλητών;

Παρομοίως με το ερευνητικό ερώτημα 2, ο έλεγχος αυτού του ερευνητικού ερωτήματος με τον συντελεστή συσχέτισης Pearson's r , δεν ανέδειξε καμία στατιστικώς σημαντική συσχέτιση του αγωνιστικού άγχους των αθλητών με τη χρήση των ΜΚΔ.

Συζήτηση

Ο κύριος στόχος της παρούσας έρευνας ήταν ο έλεγχος της συσχέτισης των χαρακτηριστικών της προσωπικότητας, της αθλητικής αυτοπεποίθησης και του αγωνιστικού άγχους με τη χρήση των ΜΚΔ στον αθλητικό πληθυσμό.

Στο πρώτο ερευνητικό ερώτημα, το οποίο διερεύνησε τη σχέση των χαρακτηριστικών της προσωπικότητας με τη χρήση των ΜΚΔ, τα αποτελέσματα έδειξαν ότι δύο από τα χαρακτηριστικά της προσωπικότητας εμφανίζουν συσχέτιση. Το πρώτο είναι ο νευρωτισμός, ο οποίος φαίνεται να έχει θετική συσχέτιση με τη χρήση των ΜΚΔ. Αυτό σημαίνει ότι όσο αυξάνεται ο νευρωτισμός, τόσο αυξάνεται και η χρήση των ΜΚΔ. Το εύρημα έρχεται να επιβεβαιώσει προηγούμενη έρευνα της Άντριους και των συνεργατών της (Andrews, κ.ά. 2020), οι οποίοι διαπίστωσαν θετική σχέση μεταξύ νευρωτισμού και χρήσης των ΜΚΔ. Γνωρίζουμε ότι μεταξύ των χαρακτηριστικών ενός ατόμου με νευρωτισμό θα μπορούσαν να είναι η ανησυχία, η νευρικότητα, η συναισθηματική ανασφάλεια και η αίσθηση ανεπάρκειας (Cervone & Pervin 2015). Ενδεχομένως το εύρημα αυτό να δηλώνει ότι οι αθλητές που βιώνουν συναισθήματα άγχους και ανησυχίας μέσω της ενασχόλησής τους με τα ΜΚΔ πιθανόν βρίσκουν διέξοδο ή ανακούφιση σε αυτά τα αρνητικά τους συναισθήματα.

Το δεύτερο χαρακτηριστικό της προσωπικότητας που φαίνεται να συνυπάρχει με τη χρήση των ΜΚΔ είναι η ευσυνειδησία, η οποία βρέθηκε να συσχετίζεται αρνητικά με τη χρήση των ΜΚΔ. Όταν, δηλαδή, αυξάνεται η ευσυνειδησία, τείνει να μειώνεται η χρήση των ΜΚΔ. Το συγκεκριμένο εύρημα αμφισβητεί προηγούμενες έρευνες που ήθελαν τη θετική συσχέτιση της ευσυνειδησίας με τη χρήση των ΜΚΔ (Gil de Zúñiga, κ.ά. 2017, Özgüven & Mucan 2013). Ωστόσο, γνωρίζουμε ότι η ευσυνειδησία αξιολογεί τον βαθμό οργάνωσης, σταθερότητας και κινητοποίησης του ατόμου για την επίτευξη ενός στόχου (Cervone & Pervin 2015). Είναι αναμενόμενο, ένας ευσυνειδητός αθλητής να επιλέγει να διαθέσει τον χρόνο του στα σχετικά με την προετοιμασία του θέματα και όχι παρακολουθώντας ή γράφοντας στα ΜΚΔ.

Αναφορικά με τα υπόλοιπα χαρακτηριστικά της προσωπικότητας (εξωστρέφεια, δεκτικότητα και προσήνεια), σε αντίθεση με τα βιβλιογραφικά ευρήματα, η παρούσα έρευνα δεν ανέδειξε κάποια σχέση με τη χρήση των ΜΚΔ, (Gil de Zúñiga, κ.ά. 2017, Özgüven & Mucan 2013). Για παράδειγμα, υψηλές τιμές στον παράγοντα της εξωστρέφειας δείχνουν ότι για το άτομο αυτό είναι σημαντικές οι έντονες προσωπικές σχέσεις. Η εξωστρέφεια χαρακτηρίζεται από κοινωνικότητα, αυτοπεποίθηση, ζωτικότητα, ενθουσιασμό και έντονη συναισθηματική εκφραστικότητα (Cervone & Pervin 2015). Ενδεχομένως, τα άτομα αυτά λόγω των παραπάνω χαρακτηριστικών τους να προτιμούν τη διά ζώσης αλληλεπίδραση.

Αναφορικά με τη δεκτικότητα (ανοιχτή αντίληψη σε νέες εμπειρίες), οι υψηλές τιμές σημαίνουν ότι στο άτομο αρέσουν νέες εμπειρίες και το ελκύει η εξερεύνηση του αγνώστου (ό.π). Από την άλλη πλευρά, ο παράγοντας της προσήνειας αφορά το βάθος και την ποιότητα των διαπροσωπικών επαφών. Αυτή η διάσταση της προσωπικότητας περιλαμβάνει στάσεις όπως η εμπιστοσύνη, ο αλτρουισμός, η καλοσύνη, η τρυφερότητα και άλλες προκοινωνικές συμπεριφορές (ό.π). Δεν συνδέονται οπωσδήποτε με την εξωστρέφεια, αφού ένας άνθρωπος μπορεί να είναι εσωστρεφής, αλλά να διατηρεί στενές και ζεστές διαπρο-

σωπικές σχέσεις με λίγα, ίσως, άτομα. Αυτή την ποιότητα σχέσεων δύσκολα την κατακτά κάποιος μέσω των ΜΚΔ.

Η ερμηνεία των παραπάνω ευρημάτων θα μπορούσε να σχετίζεται με τη δειγματοληψία της έρευνας. Φάνηκε μια μεταβλητότητα ορισμένων χαρακτηριστικών της προσωπικότητας στις διαφορετικές ηλικιακές ομάδες (McCrae 2002). Συγκεκριμένα, οι ενήλικες είχαν μικρότερα ποσοστά νευρωτισμού, εξωστρέφειας και διαθεσιμότητας σε εμπειρίες και μεγαλύτερα ποσοστά συνεργατικότητας και ευσυνειδησίας από ό,τι οι έφηβοι. Επιπλέον, επειδή παρατηρήθηκε να υπερεκπροσωπείται η ηλικιακή ομάδα κάτω των 25 ετών έναντι των άλλων, τα ευρήματα ενδέχεται να σχετίζονται και με τα αναπτυξιακά χαρακτηριστικά των εφήβων, όπως την ανάγκη τους να σταθεροποιήσουν την ατομική τους ταυτότητα μέσα από την επαφή τους με συνομηλίκους και την ανάγκη τους για δημοτικότητα και κοινωνική αποδοχή.

Απαντώντας στο δεύτερο και τρίτο ερευνητικό ερώτημα, τα οποία διερεύνησαν το ενδεχόμενο η υψηλή χρήση των ΜΚΔ να σχετίζεται με την αθλητική αυτοπεποίθηση και το αγωνιστικό άγχος των αθλητών, η έρευνα έδειξε πως δεν υπάρχει κάποια σχέση μεταξύ τους. Φάνηκε πως οι αθλητές είτε κάνουν υψηλή είτε χαμηλή χρήση των ΜΚΔ, αυτό δεν έχει να κάνει ούτε με την αθλητική αυτοπεποίθηση ούτε με το αγωνιστικό άγχος.

Στη βιβλιογραφία τα ευρήματα είναι αντιφατικά. Βρίσκουμε έρευνες που συνηγορούν με την αρνητική επίδραση της χρήσης των ΜΚΔ στις παραπάνω μεταβλητές (Fernandez, κ.ά. 2012, Leary 1992, Masten, κ.α. 2006), ενώ βρίσκουμε και το εντελώς αντίθετο, δηλαδή μελέτες που βεβαιώνουν τα οφέλη της χρήσης των ΜΚΔ για την αυτοπεποίθηση και το αγωνιστικό άγχος, μέσω της χαλάρωσης και της ενίσχυσης των αθλητών από τους ακολούθους τους (Browning & Sanderson 2012, Geurin 2017, Hayes, κ.ά. 2020). Η παρούσα έρευνα με τα ευρήματά της αμφισβητεί και τις δύο θεωρήσεις.

Μια πιθανή ερμηνεία των ευρημάτων μπορεί να σχετίζεται με το γεγονός ότι το μεγαλύτερο μέγεθος του δείγματος δήλωσε πως κάνει χαμηλή χρήση των ΜΚΔ. Επίσης, τα ευρήματα ενδέχεται να εξηγούνται και/ή από το γεγονός ότι κάθε χρήστης των ΜΚΔ έχει την επιλογή του τρόπου χρήσης τους, ο οποίος δεν μας είναι γνωστός.

Σχετικά με τα δημογραφικά χαρακτηριστικά, δεν αναδείχτηκε συσχέτιση της ηλικίας με τη χρήση των ΜΚΔ, εύρημα που έρχεται σε αντίθεση με την έρευνα της Άντριους και των συνεργατών της (Andrews, κ.ά. 2020), η οποία θέλει τα άτομα νεότερης ηλικίας να κάνουν τη μεγαλύτερη χρήση. Αυτό μπορεί να ερμηνευτεί από τη χρονική περίοδο που πραγματοποιήθηκε η έρευνα. Λόγω του εγκλεισμού εξαιτίας της Covid-19, πολλά άτομα μεγαλύτερης ηλικίας έκαναν χρήση των ΜΚΔ, ήρθαν σε επαφή με το διαδίκτυο προκειμένου να παραμείνουν σε επικοινωνία με γνωστούς και φίλους.

Παρατηρήθηκε σημαντική διαφορά με τους άντρες να σημειώνουν υψηλότερη χρήση των ΜΚΔ από ό,τι οι γυναίκες. Το εύρημα αυτό συμφωνεί με εκείνο της έρευνας της Άντριους και των συνεργατών της. Αυτό ίσως αφορά αφενός την καλύτερη εξοικείωση των αντρών με την τεχνολογία και αφετέρου την άρση των δυσκολιών που η διά ζώσης επικοινωνία συχνά έχει για τους άντρες.

Επιπλέον, φάνηκε πως οι αθλητές που κατοικούν στις ημιαστικές περιοχές κάνουν μεγαλύτερη χρήση των ΜΚΔ, κάτι που δεν έχει μελετηθεί επαρκώς έως τώρα, αλλά θα μπορούσε να εξηγηθεί από το γεγονός ότι οι ημιαστικές περιοχές της επικράτειας στερούνται

δραστηριοτήτων, οπότε η χρήση των ΜΚΔ ενδέχεται να αποτελεί για εκείνους ένα σημαντικό τρόπο απόκτησης γνώσεων, πληροφοριών καθώς και κοινωνικοποίησης και διασκέδασης.

Αναδείχτηκαν σημαντικές διαφορές μεταξύ των αθλητών διαφορετικού αγωνιστικού επιπέδου· αθλητών που αγωνίζονται σε τοπικό, εθνικό, διεθνές και ολυμπιακό αγωνιστικό επίπεδο. Συγκεκριμένα, φάνηκε πως τη μεγαλύτερη χρήση των ΜΚΔ κάνουν οι αθλητές διεθνούς αγωνιστικού επιπέδου και τη μικρότερη εκείνοι του ολυμπιακού. Το αγωνιστικό επίπεδο των αθλητών και η σχέση του με παραμέτρους, όπως η χρήση των ΜΚΔ, δεν έχει μελετηθεί επαρκώς έως τώρα. Γνωρίζουμε ότι οι αθλητές διεθνούς επιπέδου βρίσκονται σε μια μεταβατική φάση· από ένα υψηλό επίπεδο (διεθνές) επιδιώκουν να φτάσουν στο αμέσως υψηλότερο (ολυμπιακό) επίπεδο. Στο πλαίσιο αυτής της μετάβασης οι αθλητές αυτοί «χρειάζονται» τα κοινωνικά δίκτυα. Τα ΜΚΔ αποτελούν έναν σύγχρονο τρόπο εύρεσης των χορηγών, οι οποίοι θα στηρίξουν την καλύτερη προετοιμασία τους για την επίτευξη των στόχων τους.

Περιορισμοί και προτάσεις για μελλοντική έρευνα

Το γεγονός ότι για πρώτη φορά στον ελληνικό αθλητικό πληθυσμό χρησιμοποιήθηκε το ερωτηματολόγιο Εθισμού στα Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης (Social Media Addiction Questionnaire) προσδίδει στην έρευνα επιπλέον επιστημονικό ενδιαφέρον (Hawi & Samaha 2017, Ρούσσο, κ.ά. 2021).

Όμως παρά τη σημασία των αποτελεσμάτων της, πρέπει να αναγνωρίσουμε και κάποιους περιορισμούς της. Το γεγονός ότι κάποιες ηλικιακές ομάδες υπερ-εκπροσωπούνταν ήταν ένας περιορισμός, ο οποίος πιθανόν να επηρέασε τα ευρήματά της. Επίσης, το ότι οι δείκτες συσχέτισης του νευρωτισμού και της ευσυνειδησίας με τη χρήση των ΜΚΔ είναι στατιστικά σημαντικοί αλλά αδύναμοι ενδέχεται να οφείλονται στο μεγάλο εύρος του δείγματος.

Για τον λόγο αυτό, σε μελλοντικές έρευνες προτείνεται:

- α) Η στρωματοποιημένη ανά ηλικιακή ομάδα, αγωνιστικό επίπεδο και τόπο κατοικίας δειγματοληψία. Όλες οι ηλικιακές ομάδες να είναι ισάριθμες.
- β) Η διενέργεια μιας μεικτής μελέτης (ποσοτική και ποιοτική ανάλυση δεδομένων), που ενδεχομένως να εξηγούσε τον τρόπο και τις αιτίες που οι αθλητές επιλέγουν να χρησιμοποιούν τα ΜΚΔ. Έτσι θα ήταν διαθέσιμες περισσότερες πληροφορίες για τους στόχους και τον τρόπο χρήσης τους.
- γ) Η μέτρηση της αθλητικής αυτοπεποίθησης και του αγωνιστικού άγχους να γίνει και με ερωτηματολόγια κατάστασης στο πλαίσιο των αγωνιστικών διοργανώσεων. Αυτό δεν ήταν δυνατόν να γίνει στην παρούσα έρευνα, επειδή δεν διοργανώνονταν αγώνες, εξαιτίας των μέτρων για την Covid-19.
- δ) Σημαντικό στοιχείο, επίσης, σε έρευνες αυτής της μορφής είναι και ο έλεγχος της κοινωνικής επιθυμητότητας – της τάσης των συμμετεχόντων να δίνουν κοινωνικώς επιθυμητές απαντήσεις. Αυτό θα μπορούσε να αποφευχθεί, αν χορηγηθεί ταυτόχρονα με τα ερωτηματολόγια της έρευνας και ένα ερωτηματολόγιο κοινωνικής επιθυμητότητας (Social Desirability Scale).

Αναφορές

- Allen, Mark S. Greenlees, I. & Jones, M. 2013. «Personality in sport: A comprehensive review». *International Review of Sport and Exercise Psychology* 6(1): 184-208.
- Allport, Gordon W. & Odbert, Henry S. 1936. «Trait-names: A psycho-lexical study». *Psychological Monographs* 47(1), i.
- Andrews, Nadia P. Yogeewaran, Kumar. Wang, Meng - Jie, Nash, Kyle. Hawi, Diana R. & Sibley Chris G. 2020. «Is Social Media Use Changing Who We Are? Examining the Bidirectional Relationship Between Personality and Social Media Use». *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 23(11): 752-760.
- Boyd, Danah M. & Ellison, Nicole B. 2007. «Social network sites: Definition, history, and scholarship». *Journal of Computer-Mediated Communication* 13(1): 210-230.
- Bray, R. Steven. Martin, Kathleen A. & Widmeyer, Neil W. 2000. «The relationship between evaluative concerns and sport competition state anxiety among youth skiers». *Journal of Sports Sciences* 18(5): 353-361.
- Browning, Blair. & Sanderson, Jimmy. 2012. «The positives and negatives of Twitter: Exploring how student-athletes use Twitter and respond to critical tweets». *International Journal of Sport Communication* 5(4): 503-521.
- Cervone, Daniel. & Pervin, Lawrence A. 2015. *Personality: Theory and research*. NJ: John Wiley & Sons.
- Cheng, K. Wen- Nuan. Hardy, Lew & Markland, David. 2009. «Toward a three-dimensional conceptualization of performance anxiety: Rationale and initial measurement development». *Psychology of Sport and Exercise* 10(2): 271-278.
- Correa, Teresa. Bachmann, Ingrid. Hinsley, Amber W. & De Zúñiga, Homero G. 2013. «Personality and social media use». Στο *Organizations and social networking: Utilizing social media to engage consumers* 41-61. IGI Global.
- Correa, Teresa. Hinsley, Amber W. & De Zúñiga, Homero G. 2010. «Who interacts on the Web?: The intersection of users' personality and social media use». *Computers in Human Behavior* 26(2): 247-253.
- Costa, Paul T Jr. & McCrae, Robert R. 2008. «The Revised Neo Personality Inventory (NEO-PI-R)». In G. J. Boyle, G. Matthews, & D. H. Saklofske (Eds.), *The SAGE handbook of personality theory and assessment, Vol. 2. Personality measurement and testing*, 179- 198. Sage Publications, Inc. <https://doi.org/10.4135/9781849200479.n9>
- Costa, Paul T Jr. McCrae, Robert R. & Dye, David A. 1991. «Facet scales for agreeableness and conscientiousness: A revision of the NEO Personality Inventory». *Personality and Individual Differences* 12(9): 887-898.
- Costa, Paul T Jr. & McCrae, Robert R. 1989. «NEO five-factor inventory (NEO-FFI)». Odessa, FL: *Psychological Assessment Resources*, 3.
- Costa, Paul T Jr. & McCrae, Robert R. 1992. «Normal personality assessment in clinical practice: The NEO Personality Inventory». *Psychological Assessment* 4(1): 5.
- Δημητριάδου, Διοδώρα. & Αναστάσιος Σταλίκας. 2011. «Ερωτηματολόγιο Πέντε Παραγόντων Προσωπικότητας ΝΕΟ, Τύπος: Αυτοαναφορά (NEO Five-Factor Inventory, NEO- FFI, Form S)». Στο

- Ανθολόγιο: Α. Σταλίκας, Σ. Τριλίβα, & Π. Ρούσση (Επιμ., Τα Ψυχομετρικά Εργαλεία στην Ελλάδα (2^η έκδ.). Αθήνα: Πεδίο.
- Dowd, R. & Innes John. 1981a. «Sport and personality: Effects of type of sport and level of competition». *Perceptual and Motor skills* 53(1): 79-89.
- Dowd, R. & Innes John. 1981b. «Sport and personality: Effects of type of sport and level of competition». *Perceptual and Motor skills* 53(1): 79-89.
- Ellison, B. Nicole, Steinfield, Charles. & Lampe, Cliff. 2007. «The benefits of Facebook “friends:” Social capital and college students’ use of online social network sites». *Journal of Computer-Mediated Communication* 12(4): 1143-1168.
- Elphinston, Rachel A. & Noller, Patricia. 2011. «Time to face it! Facebook intrusion and the implications for romantic jealousy and relationship satisfaction». *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 14(11): 631-635.
- Encel, Kim. Mesagno, Christopher. & Brown, Helen. 2017. «Facebook use and its relationship with sport anxiety». *Journal of Sports Sciences* 35(8): 756-761.
- Eysenck, Hans J. 1970/2013. *The structure of human personality (Psychology Revivals)*. Routledge.
- Eysenck, Hans J. Nias, David K.B. & Cox, David N. 1982. «Sport and personality». *Advances in Behaviour Research and Therapy* 4(1): 1-56.
- Fernandez, C. Katya, Levinson, Cheri A. & Rodebauh, Thomas L. 2012. «Profiling: Predicting Social Anxiety From Facebook Profiles». *Social Psychological and Personality Science* 3(6): 706-713. <https://doi.org/10.1177/1948550611434967>
- Fitriana, Mimi. & Xin, Tan Yan. 2019. «The athlete performance management: An impact of self-integrity, family supports and social media». *Journal of Education and Social Science* 12(5): 54-63.
- Ζέρβας, Ιωάννης. & Κάκκος, Βασίλειος. 1990. «Εγκυρότητα και αξιοπιστία του ερωτηματολογίου αγωνιστικού χαρακτηριστικού άγχους (SCAT) σε ελληνικό πληθυσμό». *Αθλητική Ψυχολογία* 4: 3-24.
- Galli, Nick. & Vealey, Robin S. 2008. ««Bouncing back» from adversity: Athletes’ experiences of resilience». *The Sport Psychologist* 22(3): 316-335.
- Geurin, Andrea N. 2017. «Elite female athletes’ perceptions of new media use relating to their careers: A qualitative analysis». *Journal of Sport Management* 31(4): 345-359.
- Gil de Zúñiga, Homero. Diehl, Trevor. Huber, Briitte. & Liu, James. 2017. «Personality traits and social media use in 20 countries: How personality relates to frequency of social media use, social media news use, and social media use for social interaction». *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking* 20(9): 540-552.
- Gorrell, Elyse. 2018. «*The Impact of Social Media on Athletes’ Self-Efficacy*». (Unpublished master’s thesis). Brock University, Faculty of Applied Health Sciences, St. Catharines, Ontario. Available from https://dr.library.brocku.ca/bitstream/handle/10464/13673/brock_Gorrell_Elyse_2018.pdf?sequences=1
- Hanton, Sheldon. Mellalieu, Stephen D. & Hall, Ross. 2004. «Self-confidence and anxiety interpretation: A qualitative investigation». *Psychology of sport and exercise* 5(4): 477-495.
- Hawi, Nazir S. & Samaha Maya. 2017. «The relations among social media addiction, self-esteem, and life satisfaction in university students». *Social Science Computer Review* 35(5): 576-586.
- Hayes, Michelle. Filo, Kevin. Guerin, Andrea. Riot, Caroline. 2020. «An exploration of the distract-

- tions inherent to social media use among athletes». *Sport Management Review* 23(5): 852-868. <https://doi.org/10.1016/j.smr.2019.12.006>
- John, Oliver P. & Srivastava, Sanjay. 1999. «The Big-Five trait taxonomy: History, measurement, and theoretical perspectives» (τ. 2). *University of California*: Berkeley.
- Kavanagh, Emma. Jones, Ian. & Marks, Lucy - Sheppard. 2016. «Towards typologies of virtual maltreatment: Sport, digital cultures & dark leisure». *Leisure Studies* 35(6): 783-796.
- Lanzante, John R. 1996. «Resistant, robust and non-parametric techniques for the analysis of climate data: Theory and examples, including applications to historical radiosonde station data». *International Journal of Climatology: A Journal of the Royal Meteorological Society* 16(11): 1197-1226.
- Leary, Mark R. 1992. «Self-presentational processes in exercise and sport». *Journal of Sport and Exercise Psychology* 14(4): 339-351.
- Lettenmaier, Dennis P. 1976. «Detection of trends in water quality data from records with dependent observations». *Water Resources Research* 12(5): 1037-1046.
- Lundqvist, Carolina. & Hassmén, Peter. 2005. «Competitive State Anxiety Inventory-2 (CSAI-2): Evaluating the Swedish version by confirmatory factor analyses». *Journal of Sports Sciences* 23(7): 727-736.
- Magnusson, David. 1999. «Holistic interactionism: A perspective for research on personality development». In L.A. Pervin & O. P. John (Eds.), *Handbook of personality: Theory and research*, 219-247: Guilford Press.
- Martens, Rainer. 1977. «Sport competition anxiety test». *Champaign, IL: Human Kinetics*.
- Masten, Robert. TusaK, Matej. & Faganel, Manca. 2006. «Impact of identity on anxiety in athletes». *Kinesiology* 38(2): 126-134.
- McAuley, Edward. 1985. «Modeling and self-efficacy: A test of Bandura's model». *Journal of Sport Psychology* 8: 283-295.
- McCrae, Robert R. 2002. «The maturation of personality psychology: Adult personality development and psychological well-being». *Journal of Research in Personality* 36(4): 307-317.
- McCrae, Robert R. Costa, Paul T. de Lima, Margarida Pedroso. Simoes, António. Ostendorf, Fritz. Angleitner, Alois. Marusic, Iris. Bratko, Denis. Caprara, Gian Vittorio. Barbaranelli, Claudio. Chae, Joon - Ho & Piedmont, Ralph L. 1999. «Age differences in personality across the adult life span: Parallels in five cultures». *Developmental Psychology* 35(2): 466.
- Mesagno, Christopher. Harvey, Jack T. & Janelle Christopher M. 2012. «Choking under pressure: The role of fear of negative evaluation». *Psychology of Sport and Exercise* 13(1): 60-68.
- Nicholls, R. Adam. Polman, Remco. & Levy Andrew R. 2010. «Coping self-efficacy, pre-competitive anxiety, and subjective performance among athletes». *European Journal of Sport Science* 10(2): 97-102.
- Özgüven, Nihan. & Mucan, Burcu. 2013. «The relationship between personality traits and social media use». *Social Behavior and Personality: an International Journal* 41(3): 517-528.
- Piepiora, Pawel. Kazimierz, Witkowski. & Piepiora Zbigniew. 2018. «Personality Profiles of Karate Masters Practising Different Kumite Styles». *Archives of Budo* 14: 247-257.
- Piepiora, Pawel. & Kazimierz, Witkowski. 2020a. «Personality Profile of Combat Sports Champions against Neo-gladiators». *Archives of Budo* 16: 281-293.

- Piepiora, Pawel. 2021a. «Personality Profile of Individual Sports Champions». *Brain and Behavior* 11(6).
- Piepiora, Pawel. 2021b. «Assessment of Personality Traits Influencing the Performance of Men in Team Sports in Terms of the Big Five». *Frontiers in Psychology* 12.
- Ρούσσοσ, Πέτροσ, Ανδριανός, Παναγιώτης, Βέβα, Λουκία, Γιαννοπούλου, Γεωργία, Γουρέλη, Μαρία Ελένη, Ζουρίδη, Γεωργία Σεμέλη, Κακλαμάνης, Λάζαρος, Λαδοπούλου, Κωνσταντίνα, Λαμπροπούλου, Σοφία, Μπεκιάρη, Μαρίνα, Νικολακάκη, Ραφαέλα, & Σιαφαρικά, Χρυσή. 2021, Ιούνιος 10. «Παθολογική χρήση του διαδικτύου κατά την πανδημία από παιδιά και εφήβους» [Προφορική Παρουσίαση]. Κέντρο Αριστείας του Εθνικού και Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών, Αθήνα, Ελλάδα.
- Raacke, John. & Bonds-Raacke, Jennifer. 2008. «MySpace and Facebook: Applying the uses and gratifications theory to exploring friend-networking sites». *Cyberpsychology & Behavior* 11(2): 169-174.
- Rimé, Bernard. 2009. «Emotion elicits the social sharing of emotion: Theory and empirical review». *Emotion Review* 1(1): 60-85.
- Ruffer, William A. 1976a. «Three studies of personality: Undergraduate students in physical education». *Perceptual and Motor Skills* 43(2): 671-677.
- Ruffer, William A. 1976b. «Two studies of personality: Female graduate students in physical education». *Perceptual and Motor Skill*, 42(3_suppl): 1268-1270.
- Ruggiero, Thomas E. 2000. «Uses and gratifications theory in the 21st century». *Mass Communication & Society* 3(1): 3-37.
- Sanderson, Jimmy. & Truax, Carrie. 2014. «“I hate you man!”: Exploring maladaptive parasocial interaction expressions to college athletes via Twitter». *Journal of Issues in Intercollegiate Athletics* 7: 333-351.
- Smith, Matthew J. Arnold, Rachel. & Thelwell, Richard C. 2018. «“There’s no place to hide”: Exploring the stressors encountered by elite cricket captains». *Journal of Applied Sport Psychology* 30(2): 150-170.
- Somer, Oya. & Goldberg, Lewis R. 1999. «The structure of Turkish trait-descriptive adjectives». *Journal of Personality and Social Psychology* 76(3): 431.
- Spielberger, Charles D. 1983. «*State-Trait Anxiety Inventory for Adults*». Palo Alto, CA: Mind Garden.
- Vealey, Robin S. 2002. «*Personality and sport behavior*». In T. S. Horn (Ed.), *Advances in sport psychology*, 43-74. Human Kinetics.
- Williams, Matthew. Hudson, Joanne, Lawson, Romy J. 1999. «Self-Presentation In Sport: Initial Development Of A Scale For Measuring Athletes competitive Self-Presentation Concerns». *Social Behavior and Personality: an International Journal* 27(5): 487-502.
- Woodman, Tim. & Hardy, Lew. 2003. «The relative impact of cognitive anxiety and self-confidence upon sport performance: A meta-analysis». *Journal of Sports Sciences* 21(6): 443-457.
- Ψυχουντάκη, Μαρία. 1998. «Αυτοπεποίθηση: Ένα εννοιολογικό μοντέλο μελέτης της απόδοσης νεαρών αθλητών». Διδακτορική διατριβή: ΤΕΦΑΑ Πανεπιστημίου Αθηνών.
- Ψυχουντάκη, Μαρία. & Ζέρβας, Ιωάννης. 1998. «Δημιουργία και έλεγχος των ψυχομετρικών χαρακτηριστικών του ερωτηματολογίου αθλητικής αυτοπεποίθησης νεαρών αθλητών». Στο Ι. Θεοδωράκης, Μ. Γούδας & Κ. Μπαγιάτης (Επιμ.), *Πρακτικά 2ου Διεθνούς/5ου Πανελληνίου Συνεδρίου Αθλητικής Ψυχολογίας*, 234-236: Τρίκαλα.
- Zaki, Jamil. & Williams, Craig W. 2013. «Interpersonal emotion regulation». *Emotion* 13(5): 803.

Βιβλιοκριτική

Βασιλική Λαλιώτη (επιμ.)
Ψηφιακές Τεχνολογίες και Τέχνες,
Εκδόσεις ΡΟΠΗ, 2022.

Νίκος Πουλάκης*

Τέχνη και τεχνολογία στον ψηφιακό κόσμο

Μπορεί, ενδεχομένως, να φαντάζει περίεργο αλλά, σε παλαιότερες κοινωνίες, τέχνη και τεχνολογία συνδέονταν άμεσα. Καθώς η τέχνη σχετιζόταν με την πρακτική και εμπειρική γνώση, αποτελούσε μια εφαρμογή που οδηγούσε στην παραγωγή νέων δημιουργημάτων για τη βελτίωση της ανθρώπινης ζωής, χωρίς να διαχωρίζει το τεχνικό από το πνευματικό έργο. Ωστόσο, τα αποτελέσματα αυτής της διαδικασίας δεν ήταν απλές αντανακλάσεις της στάθμης των πολιτισμικών μετασχηματισμών, αλλά –παράλληλα– ουσιαστικές διαμεσολαβήσεις και ερμηνείες της κοινωνικής πραγματικότητας. Σύγχρονοι φιλόσοφοι υποστηρίζουν ότι, από τον 18ο αιώνα και μετά, τέχνη στον δυτικό κόσμο θεωρείται η ανώτερη ή/και επαναστατική έκφραση της αστικής τάξης. Πρόκειται για την εποχή κατά την οποία οι φυσικές επιστήμες διαχωρίζονται από τις κοινωνικές και τις ανθρωπιστικές σπουδές. Η δυτική αυτή αντίληψη περί τέχνης έρχεται σε αντιδιαστολή με την προϋπάρχουσα σημασία του όρου: η τέχνη ως δεξιότητα, ως χρησιμότητα και ως

λειτουργικότητα. Ακολουθώντας τις ηθικές και τις αισθητικές προτεραιότητες της νεοτερικότητας και του μοντερνισμού, τόσο στη συντηρητική όσο και στην προοδευτική τους μορφή, η τέχνη αποκόπτεται από τις υπόλοιπες εκφάνσεις της ανθρώπινης κουλτούρας και μετατρέπεται σε Τέχνη (με Τ κεφαλαίο, ως «υψηλή» καλλιτεχνική έκφραση), δηλαδή σε μια ορθολογική αναζήτηση της Αλήθειας (με Α κεφαλαίο, ως μοναδική και αυθεντική εξήγηση), σε μια τυπολατρική απεικόνιση του Ωραίου (και αυτό με κεφαλαίο αρχικό, ως αντικείμενο αισθητικής απόλαυσης).

Κατ' ουσίαν, η τέχνη ποτέ δεν αποχωρίστηκε την τεχνολογία και, συνεπώς, τέχνη και τεχνολογία υπήρξαν πάντοτε αλληλοδι-απλεκόμενες. Βέβαια, στη σημερινή εποχή η εν λόγω σύνδεση λαμβάνει, πλέον, αρκετά διαφορετικές εκφάνσεις σε σύγκριση με το παρελθόν, ενώ συνεχίζει να διατηρείται, κατά κάποιο τρόπο, η διαφοροποίηση ανάμεσα στην καλλιτεχνική και την τεχνολογική διάσταση της ανθρώπινης δημιουργίας. Από τη μια μεριά, η τεχνολογία περιορίζεται στην

* Εργαστηριακό Διδακτικό Προσωπικό, Τμήμα Μουσικών Σπουδών, ΕΚΠΑ, nick.poulakis@music.uoa.gr.



αξιοποίηση της επιστήμης (γνώσεις, εργαλεία, δεξιότητες) για την πρακτική επίλυση καθημερινών και εξειδικευμένων προβλημάτων. Από την άλλη, η τέχνη λογίζεται ως μια μορφή αναπαράστασης και επαναπροσέγγισης της πραγματικότητας που έχει –κατά κύριο λόγο– πνευματικές και συναισθηματικές επιρροές στην ανθρώπινη φύση.

Ένα νέο δημιούργημα, το οποίο εμφανίστηκε στα τέλη του 19ου αιώνα και μέσα σε λίγα χρόνια είχε κατακτήσει σχεδόν ολόκληρη την υφήλιο (Δύση και Ανατολή), έμελλε να αλλάξει το πώς οι άνθρωποι προσλαμβάνουν και ερμηνεύουν τον κόσμο γύρω τους. Ο κινηματογράφος ως τέχνη και τεχνική, ως πράξη και πρακτική, ως πολιτισμικό μόρφωμα και τρόπος ζωής αποτελεί ίσως το βασικότερο στοιχείο που χαρακτηρίζει το πέρασμα από την εποχή της νεοτερικότητας σε αυτή της μετανεοτερικότητας. Έτσι, πρώτα διαδόθηκε ως μαζικό μέσο και μετά αναγνωρίστηκε

ως τέχνη. Ειδικότερα, αν εξαιρέσουμε τις αρχικές προσπάθειες, ο κινηματογράφος ακολούθησε μια πορεία στην οποία ήταν ιδιαίτερα δυσχερές να διακρίνει κανείς ανάμεσα στην καθαρά καλλιτεχνική, τεχνολογική, επικοινωνιακή και πολιτικοοικονομική διάσταση του φαινομένου. Παραχωρώντας τη σκυτάλη, στη συνέχεια, σε άλλα πιο εξελιγμένα οπτικοακουστικά μέσα (όπως την τηλεόραση, το βίντεο και το διαδίκτυο), ο κινηματογράφος ποτέ δεν αποκόπηκε ως αυτόνομο καλλιτεχνικό μέσο από την τεχνολογία και την οικονομία. Αντιθέτως, βρισκόταν πάντοτε σε εξάρτηση από την τεχνολογική πρωτοπορία, ενσωματώνοντας καινοτόμα εργαλεία και ακολουθώντας τις οικονομικές παραδοχές του ευρύτερου συστήματος οργάνωσης της παραγωγής και διανομής των προϊόντων του. Υπήρξε, με λίγα λόγια, κόμβος μετάβασης προς μια διαφορετική κατανόηση του χωροχρόνου, στο πλαίσιο της μεταμοντέρνας εποχής, όπου ρεαλιστική αναπαράσταση, καλλιτεχνική ελευθερία και μαζική ψυχαγωγία βρήκαν κοινά σημεία έκφρασης, σχεδόν πάντοτε με την εμπλοκή της οικονομίας και της τεχνολογίας.

Στη συζήτηση αυτή για τη σχέση τέχνης και τεχνολογίας έρχεται να προστεθεί ο συλλογικός τόμος που επιμελείται η Βασιλική Λαλιώτη, Μόνιμη Επίκουρη Καθηγήτρια Ανθρωπολογίας της Επιτέλεσης στο *Τμήμα Μουσικών Σπουδών* του Εθνικού και Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών, όπου παρουσιάζονται σε μετάφραση, για πρώτη φορά στο ελληνικό (επιστημονικό) κοινό, αξιοσημείωτα κείμενα, τα οποία –με τον ένα ή τον άλλο τρόπο– αναφέρονται στη σχέση τέχνης-τεχνολογίας στον σύγχρονο κόσμο. Ειδικότερα, δίνεται έμφαση στην ψηφιακή τεχνολογία και στις ψηφιακές τέχνες, ενώ η εστίαση βρίσκεται κυρίως στο πώς η ψηφιακή τεχνολογία έχει μεταπλά-

σει σε μεγάλο βαθμό τη μορφή, τη λειτουργία και την πρόσληψη της σύγχρονης τέχνης, οδηγώντας πολύ συχνά σε έναν μετασχηματισμό της ίδιας της τέχνης εν γένει, όπως τουλάχιστον αυτή εννοούνταν έως σήμερα. Στο βιβλίο έχουν περιληφθεί κείμενα σημαντικών καλλιτεχνών και επιστημόνων (Christiane Paul, Michael J. Apter, Roy Ascott, Christina Dunbar-Hester, Rainer Usselman, Patrick Lichty, Steve Dixon, Matthew Causey, Donna J. Cox, Richard Grusin, Margot Lovejoy, Diane J. Gromala και Yacov Sharir, Mark Poster, Ihab Hassan, Susan Broadhurst, Guillermo Gómez-Peña, Niamh Thornton, Eduardo Kac, Ralf Remshardt), προερχόμενων από κλάδους που μπορεί να φαντάζουν ακόμα και ασύμβατοι.

Στο εκτενές αυτό έργο, τα επιμέρους κεφάλαια έχουν οργανωθεί σε ενότητες που υπογραμμίζουν τη βασική επιστημολογική στόχευση του εγχειρήματος. Εκτός της ενδιαφέρουσας εισαγωγής, η οποία περιλαμβάνει δύο κείμενα (μια πρωτότυπη συμβολή της επιμελήτριας και μια κριτική-ιστορική επισκόπηση του πεδίου από την Christiane Paul), ο τόμος χωρίζεται σε τρία μέρη. Το πρώτο μέρος του βιβλίου περιέχει 7 κείμενα που αναφέρονται στην κυβερνητική, δηλαδή στη μελέτη των συστημάτων ελέγχου και επικοινωνίας σε βιολογικούς οργανισμούς ή μηχανές. Το δεύτερο μέρος περιλαμβάνει 6 κείμενα για τη σχέση του μεταμοντερνισμού με την τεχνοϊστορία, στο πλαίσιο της δυναμικής πραγματικότητας που εισάγουν οι ψηφιακές τεχνολογίες, ενώ το τρίτο και τελευταίο μέρος αποτελείται από 6 κείμενα που προβάλλουν την έννοια του μεταανθρωπισμού στις ψηφιακές τέχνες, με έμφαση στις

επιτελεστικές και βιοηθικές διαστάσεις τους, όπως επίσης και στις νέες ερμηνευτικές προσεγγίσεις του ανθρώπινου σώματος, της συνείδησης και της μνήμης.

Στη μετα-COVID συνθήκη, η (ψηφιακή) τεχνολογία φέρνει στην τέχνη καινούργιες προκλήσεις αλλά και περιορισμούς. Και η (ψηφιακή) τέχνη, βέβαια, μπορεί με τη σειρά της να αναδείξει τόσο τις ενδιαφέρουσες όσο και τις προβληματικές διαστάσεις της σύγχρονης τεχνολογίας. Διαβάζοντας το βιβλίο, οι αναγνώστες θα περιηγηθούν σε μια σειρά εμβληματικών κειμένων πάνω στα σχετικά αντικείμενα, κινούμενοι κάποιες φορές ανάμεσα σε διιστάμενες απόψεις, αμφίσημες τοποθετήσεις και σύνθετες διαδρομές, οι οποίες, ωστόσο, δεν στοχεύουν σε έναν ολοκληρωτικό αφορισμό αλλά στον αναστοχασμό για τη σχέση του ανθρώπου σήμερα με την τέχνη, την τεχνολογία και τη μεταξύ τους διάδραση. Σε αυτή την (ενδεχομένως) πρωτόγνωρη, οριστική και μεταβαλλόμενη κατάσταση, αναδύονται συνεχώς ερωτήματα και ο τόμος *Ψηφιακές Τεχνολογίες και Τέχνες* συμμετέχει σε αυτό τον διάλογο, καλύπτοντας ένα κενό στην ελληνική βιβλιογραφία των ψηφιακών ανθρωπιστικών σπουδών: Μήπως έχει έρθει η ώρα να αναθεωρήσουμε βασικά στοιχεία των τρόπων με τους οποίους εμπλεκόμαστε στη δημιουργία και κατανόηση των σύγχρονων μορφών τέχνης; Μήπως έχει φτάσει η στιγμή να επαναπροσδιορίσουμε την ίδια τη φύση, την ουσία της τέχνης; Μήπως, τελικά, η ψηφιακότητα αποτελεί αυτόν τον συγκεκριμένο διαμεσολαβητικό παράγοντα που μπορεί να μας οδηγήσει σε καίριες διαπιστώσεις που απαντούν στα ανωτέρω ερωτήματα;

