

## Bioethica

Vol 6, No 2 (2020)

Bioethica



Η επανασύνδεση με ένα αγαπημένο πρόσωπο που έχει αποβιώσει, μέσω της εικονικής πραγματικότητας. Απόψεις και προβληματισμοί ενώπιον πρωτοφανούς προκλήσεως

*Niki Nikolaou (Νίκη Νικολάου)*

doi: [10.12681/bioeth.24851](https://doi.org/10.12681/bioeth.24851)

Copyright © 2020, Niki Nikolaou (Νίκη Νικολάου)



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

### To cite this article:

Nikolaou (Νίκη Νικολάου) N. (2020). Η επανασύνδεση με ένα αγαπημένο πρόσωπο που έχει αποβιώσει, μέσω της εικονικής πραγματικότητας. Απόψεις και προβληματισμοί ενώπιον πρωτοφανούς προκλήσεως. *Bioethica*, 6(2), 52–64. <https://doi.org/10.12681/bioeth.24851>

# Πρωτότυπη Εργασία

## Η επανασύνδεση με ένα αγαπημένο πρόσωπο που έχει αποβιώσει, μέσω της εικονικής πραγματικότητας. Απόψεις και προβληματισμοί ενώπιον πρωτοφανούς προκλήσεως

Νίκη Κ. Νικολάου

Υποψήφια Διδάκτορας, Τμήμα Κοινωνικής Θεολογίας και Θρησκευολογίας, Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών, Αθήνα, Ελλάδα.



[nickynicolaou@hotmail.com](mailto:nickynicolaou@hotmail.com)

### Περίληψη

Μία ομάδα, αποτελούμενη από παραγωγούς ντοκιμαντέρ και προγραμματιστές ηλεκτρονικών υπολογιστών, ενώ βρισκόταν σε ένα εργαστήριο και δημιουργούσε ένα περιβάλλον εικονικής πραγματικότητας, δεν θα μπορούσε ποτέ να φανταστεί πόση επίδραση θα είχε το εγχείρημά της όχι μόνο στην εμπλεκόμενη οικογένεια, αλλά και σε ένα μεγάλο ποσοστό της ανθρωπότητας και σε άλλους επιστημονικούς κλάδους. Συγκεκριμένα, δημιούργησε ένα εικονικό πάρκο και ένα εικονικό κοριτσάκι, το οποίο στην πραγματική ζωή είχε αποβιώσει, και, μέσω του ειδικού εξοπλισμού, τοποθέτησε σε αυτό το περιβάλλον τη μητέρα που βρίσκεται εν ζωή. Η μητέρα, «συναντήθηκε» με το κοριτσάκι της, την «άγγιξε», «συνομίλησαν», «γιόρτασαν μαζί τα γενέθλια της κόρης της» και στο τέλος «αποχαιρέτησαν» η μία την άλλη.

Αυτό το εγχείρημα, ήταν αποτέλεσμα σύζευξης τεχνικών και στοιχείων από διαφορετικές επιστήμες. Εύλογα προκαλεί θαυμασμό, αλλά παράλληλα αναδύει αμφιβολίες, έντονο προβληματισμό και πληθώρα ερωτημάτων, όπως: «Ποιά είναι τα όρια των τεχνολογικών εφαρμογών;», «Ποιές πτυχές και μέχρι ποιο σημείο της ανθρώπινης ύπαρξης μπορούν να άπτονται;», «Πώς επηρεάζεται η ανθρώπινη υπόσταση;», Μπορεί μία εφαρμογή να «παίζει» με τα ανθρώπινα συναισθήματα και, ειδικότερα, με τον πόνο και τη δυστυχία ενός ανθρώπου, στη συγκεκριμένη περίπτωση μίας μητέρας που θρηνεί το παιδί της;» Το ζήτημα είναι δύσκολο και ακόμη δυσκολότερα τα ηθικά και βιοηθικά διλήμματα τα οποία εγείρονται.

Όλα όσα προαναφέρθηκαν, θα παρουσιαστούν και θα μελετηθούν στο παρόν άρθρο. Συγκεκριμένα, αρχικά θα γίνει αναφορά στον ορισμό της εικονικής πραγματικότητας, στα μέσα που οδηγούν στην επίτευξη μίας πλήρους λειτουργίας ενός συστήματός της, καθώς και στους τομείς εφαρμογής των συστημάτων της. Στη συνέχεια, θα παρουσιαστεί ο τρόπος δημιουργίας και το περιεχόμενο του ντοκιμαντέρ, για να ακολουθήσει μία πολύ σύντομη αναφορά στις σκέψεις που εξέφρασε η μητέρα του κοριτσιού. Έπειτα, θα παρουσιαστούν διάφορες απόψεις, θα αναφερθούν και θα σχολιαστούν οι προβληματισμοί και τα διλήμματα τα οποία συνοδεύουν το ντοκιμαντέρ, ενώ παράλληλα θα τεθούν ερωτήματα προς αναστοχασμό. Τα συμπεράσματα θα ολοκληρώσουν το παρόν άρθρο.

**Λέξεις κλειδιά:** εικονική πραγματικότητα, ανθρώπινο πρόσωπο, θάνατος, πένθος, ηθική, βιοηθική.

## The reconnection with a deceased loved one through virtual reality. Opinions and concerns against an unprecedented challenge

**Niki K. Nikolaou**

PhD Candidate, Department of Social Theology and Study of Religion, National and Kapodistrian University of Athens, Athens, Greece.

### **Abstract**

A team of documentary producers and computer programmers, while they were in a laboratory creating a virtual reality environment, could never have imagined how much impact their project would have not only to the family involved but also to a large percentage of humanity and other scientific fields. In particular, they created a virtual park and a virtual girl, who in real life had died, and, through the special equipment, they placed the living mother in this environment. The mother “met” her daughter, “touched” her, “talked” to her, they celebrated her daughter’s birthday together” and, at the end, they “said goodbye” to each other.

This endeavor was the result of a combination of techniques and elements of various sciences. Of course it is admirable, but at the same time it raises doubts, intense concerns and many questions such as: “What are the limits of the technological applications?”; “What aspects and at what extent of the human existence can they involved?”; “How is the human existence affected?”; Can an application play with human emotions and, specifically, with the pain and misery of a human, in this case of a mother mourning her child?” The issue is difficult and even more difficult the moral and bioethical dilemmas that arise.

All the above-mentioned will be presented and studied in this present article. In particular, initially reference will be made to the definition of virtual reality, to the means which lead to the achievement of a completely operational system, as well as to the areas of application of its systems. Therefore, the way of creation and the context of the documentary will be presented, to be followed by a very short reference to the thoughts that the mother of the girl had expressed. Afterwards various opinions will be presented, questions and dilemmas arising by the documentary will be mentioned and commented and alongside some questions will be asked for reflection. The conclusions will complete this present article.

**Keywords:** virtual reality, human person, death, ethics, bioethics.

## 1. Εισαγωγή

Πρόσφατα, δημιουργήθηκε ένα περιβάλλον εικονικής πραγματικότητας και προβλήθηκε με τη μορφή ντοκιμαντέρ, στο οποίο μία μητέρα συναντήθηκε με την κόρη της. Υπό κανονικές συνθήκες μία συνάντηση μεταξύ μίας μητέρας και της κόρης της, δεν θα προκαλούσε οποιαδήποτε αντίδραση. Όταν, όμως, η συνάντηση πραγματοποιείται μεταξύ μίας μητέρας που βρίσκεται εν ζωή και της κόρης της που έχει αποβιώσει, τότε εύλογα προκαλείται σωρεία αντιδράσεων. Αυτό το εγχείρημα, δεν αποτελεί προϊόν φαντασίας, αλλά πραγματικό περιστατικό. Στο ντοκιμαντέρ, παρατηρείται μία μητέρα να στέκεται σε ένα στούντιο με πράσινο φόντο, να φοράει τον εξοπλισμό της εικονικής πραγματικότητας, ενώ οι στάχτες της κόρης της βρίσκονται μέσα σε ένα φυλακτό κρεμασμένο στο λαιμό της, και να περιμένει να συναντήσει την κόρη της. Την εικονική, ψεύτικη κόρη της.

Το περιστατικό, δεν μπορεί να περάσει απαρατήρητο για αρκετούς λόγους. Κυρίως, επειδή εγείρονται ανησυχητικά ζητήματα, τα οποία συνοψίζονται σε δύο γραμμές μίας συνέντευξης που παραχώρησε ο καθηγητής Blay Whitby: «δεν γνωρίζει κανείς τις ψυχολογικές επιπτώσεις αυτής της επανένωσης... πολλοί ψυχίατροι το θεωρούν δυνητικά ανθυγιεινό... το πρόβλημα έγκειται στο ότι οι άνθρωποι θα το εκμεταλλευτούν με σκοπό το κέρδος ή κάτι χειρότερο.<sup>1</sup> Περαιτέρω, δεν μπορεί να περάσει απαρατήρητο για τα ηθικά και βιοηθικά διλήμματα που αναδύει. Για την αντιμετώπιση του θανάτου. Για την εισβολή της τεχνολογίας σε τόσο ευαίσθητα και προσωπικά ζητήματα. Για τους τρόπους με τους οποίους τα συστήματα της εικονικής πραγματικότητας άπτονται και

επηρεάζουν την καθημερινότητα του ανθρώπου. Προπάντων για τον ίδιο τον άνθρωπο, ο οποίος τις πλείστες φορές δεν αντιλαμβάνεται πλήρως ούτε τις επιπτώσεις της, ούτε και τα όριά της. Ειδικότερα, τα τελευταία φαίνονται να ξεπερνιούνται από την προαναφερόμενη εφαρμογή.

Υπό το πρίσμα των ανωτέρω, καθίσταται άκρως αναγκαία η ύπαρξη μίας θεωρητικής τουλάχιστον αντιμετώπισης και, ίσως, σύνταξης κάποιων κατευθυντήριων γραμμών για τη χρήση αυτού του είδους τεχνολογίας. Να εκφραστούν κάποιες απόψεις και ερωτήματα προς προβληματισμό και συζήτηση. Η εικονική πραγματικότητα, δεν είναι ένα εφήμερο πράγμα που θα ξεχαστεί εντός των επόμενων ετών. Αντιθέτως. Όσο εξελίσσεται η τεχνολογία, τόσο περισσότερο εξελίσσεται και με μαθηματική ακρίβεια θα εισδύσει σε περισσότερες πτυχές της ανθρώπινης υπόστασης. Το παρόν άρθρο, αποτελεί ένα μικρό βήμα προς όλες αυτές τις κατευθύνσεις και ένα μικρό άνοιγμα του δρόμου προς την ηθική θεώρηση των συστημάτων της εικονικής πραγματικότητας που αφορούν στο ανθρώπινο πρόσωπο.

## 2. Εικονική πραγματικότητα

Στην ιστορική πορεία της εικονικής πραγματικότητας, τα ουσιαστικότερα βήματα τα έκανε ο Janor Lanier. Κατά το έτος 1984 ίδρυσε την εταιρεία VPL Research, η οποία ασχολήθηκε αποκλειστικά με την εικονική πραγματικότητα, τα τρισδιάστατα γραφικά και τα πρώτα εργαλεία.<sup>2</sup> Ως επίσημος όρος, η εικονική πραγματικότητα, διατυπώθηκε από τον ίδιο, λίγα χρόνια αργότερα, το 1987, ο οποίος την όρισε ως την τεχνολογία η οποία χρησιμοποιεί ηλεκτρονικά ενδύματα για να συνθέσει μία

<sup>1</sup> Liberatore S. Curtis S. Korean TV show uses virtual reality to 'reunite' sorrow stricken mother with her seven-year-old daughter who died in 2016. 10.2.2020. Διαθέσιμο στο <https://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-7988645/TV-uses-virtual-reality-reunite-mother-7-year-old-daughter-died-2016.html>.

<sup>2</sup> VPL Research Jaron Lanier. Διαθέσιμο στο <https://www.vrs.org.uk/virtual-reality-profiles/vplresearch.html>.

κοινή πραγματικότητα.<sup>3</sup> Μία ομάδα επιστημόνων διατύπωσε ότι τα εικονικά περιβάλλοντα είναι αλληλεπιδραστικά γραφικά πραγματικού χρόνου μαζί με τρισδιάστατα μοντέλα, τα οποία συνδυάζονται με μία τεχνολογία απεικόνισης, η οποία δίνει τη δυνατότητα εμπύθισης του χρήστη στον μοντελοποιημένο κόσμο και τη δυνατότητα απευθείας χειρισμού.<sup>4</sup>

Τα συστήματα της εικονικής πραγματικότητας, διαχωρίζονται σε διάφορες κατηγορίες ανάλογα με την τεχνολογία και τον εξοπλισμό που θα χρησιμοποιηθεί, τις δυνατότητες αλληλεπίδρασης και διασύνδεσης και τον τρόπο που θα χρησιμοποιηθεί η ίδια η τεχνολογία της εικονικής πραγματικότητας.<sup>5</sup> Αντιλαμβάνεται κανείς ότι είναι αδύνατο να τεθούν όρια στο τι θα απεικονιστεί είτε είναι χώρος, είτε χρόνος, είτε πρόσωπο, είτε αντικείμενο. Όλα εναπόκεινται στον προγραμματιστή. Σε πρώτο στάδιο, μέσω της γλώσσας μοντελοποίησης Virtual Reality Modeling Language ή αλλιώς Virtual Reality Markup Language (VRML), δημιουργεί ένα αρχείο, το οποίο για να λειτουργήσει χρειάζεται ένα πρόγραμμα περιήγησης.<sup>6</sup> Στη δημιουργία του καθίστανται χρήσιμα τα συστήματα προβολής, τα φυσικά σκηνικά ή τα περιβάλλοντα, τα οποία βοηθούν τους προγραμματιστές στην παραγωγή εικόνων και ήχων. Έπειτα, με τη χρήση συγκεκριμένων μέσων (απτικά γάντια, κουστούμι δεδομένων, joystics, οθόνες κεφαλιού, ακουστικά, μικρόφωνο και άλλα) και ανάλογα με το είδος

της εφαρμογής, επιτυγχάνεται η λειτουργία του προγράμματος.

Προκειμένου να διεκπεραιωθούν τα ανωτέρω, η τεχνολογία της εικονικής πραγματικότητας αντλεί στοιχεία και συνεργάζεται με άλλους κλάδους. Ο κλάδος των γραφικών, την βοηθά στη δημιουργία των τρισδιάστατων γραφικών σε πραγματικό χρόνο.<sup>7</sup> Η επιστήμη της τεχνητής νοημοσύνης την βοηθά στην ανάπτυξη εικονικών ανθρώπινων ή όχι χαρακτήρων, ενώ η εργονομία βελτιστοποιεί την ευχρηστία και την απόδοση ενός συστήματος από τη μεριά της ανθρώπινης φυσιολογίας.<sup>8</sup> Επιπρόσθετα, η γνωσιακή επιστήμη, συνεισφέρει σε θέματα όπως είναι η σκέψη, η αντίληψη, η δυνατότητα εκμάθησης και η ικανότητα επίλυσης προβλημάτων του χρήστη, ενώ η ψυχολογία μπορεί να βοηθήσει στην πρόβλεψη της συμπεριφοράς του χρήστη εντός του εικονικού περιβάλλοντος.<sup>9</sup>

Ολοκληρώνοντας, πρέπει να αναφερθεί ότι όσο περισσότερο εξελίσσεται η τεχνολογία, τόσο σε περισσότερους τομείς εφαρμόζεται η εικονική πραγματικότητα. Είναι ήδη ευρέως εφαρμόσιμη στον κλάδο της ψυχαγωγίας (παιχνίδια εικονικής πραγματικότητας και εικονικά ταξίδια), στις τέχνες, όπως είναι το τρισδιάστατο θέατρο και στην εκπαίδευση. Παρέχεται, επιπλέον, η δυνατότητα επίσκεψης μνημείων, μουσείων και χώρων που δεν υπάρχουν πια ή που ο χρήστης δεν έχει τη δυνατότητα επίσκεψής τους. Σημαντικό ρόλο κατέχει, επίσης, στον τομέα της υγείας και της ιατρικής. Ήδη πραγματώνονται εικονικές χειρουργικές επεμβάσεις για την εξάσκηση των χειρουργών και τηλεχειρουργικές επεμβάσεις και δημιουργία τρισδιάστατων μοντέλων, μέσω αγγειογραφημάτων και μαγνητικών και αξονικών τομογραφιών, που

<sup>3</sup> Heilbrun A. An interview with Jaron Lanier. *Whole Earth Review*. Fall 1989, 108-119 (110).

<sup>4</sup> Bishop G *et al.* Research Directions in Virtual Environments, Report of an NSF Invitational Workshop. University of North Carolina at Chapel Hill, 23-24.3.1992: 1-35 (2).

<sup>5</sup> Δημητρόπουλος Κ.Σ. Εικονική πραγματικότητα και μοντέλα παραμόρφωσης στην ιατρική εκπαίδευση μέσω διαδικτύου. Θεσσαλονίκη, 2006: 15.

<sup>6</sup> Λέπουρας Γ, Αντωνίου Κ, Πλατής Ν, Χαρίτος Δ. Ανάπτυξη συστημάτων εικονικής πραγματικότητας. Αθήνα, ΣΕΑΒ, 2015: 10.

<sup>7</sup> *Idem*, σ. 4-5.

<sup>8</sup> *Ibidem*.

<sup>9</sup> *Ibidem*.

μπορούν να δουν και να χειριστούν οι γιατροί και οι ασθενείς.<sup>10</sup>

### 3. Το ντοκιμαντέρ

Το περιστατικό εικονικής πραγματικότητας, παρουσιάστηκε σε ένα ντοκιμαντέρ με τίτλο «Συναντώντας σε».<sup>11</sup> Προβλήθηκε από το τηλεοπτικό δίκτυο Munhwa Broadcasting Corporation (MBC) στη Νότια Κορέα και μέρος του είχε κοινοποιηθεί σε γνωστό ιστοχώρο ψηφιακών βίντεο στις αρχές Φεβρουαρίου του τρέχοντος έτους. Εντός μίας εβδομάδας προβολής, το είχαν παρακολουθήσει δεκατρία εκατομμύρια άνθρωποι και μέχρι και σήμερα, ο αριθμός ξεπέρασε τα είκοσι ένα εκατομμύρια. Αφορμή για τη δημιουργία του, όπως προαναφέρθηκε, ήταν η τραγική ιστορία μίας οικογένειας, η οποία το 2016 απώλεσε το κοριτσάκι της στην ηλικία των επτά ετών. Το κοριτσάκι, η Nayeon, διαγνώστηκε με αιμοφαγοκυτταρική λεμφοϊστοκυττάρωση, μία απειλητική για τη ζωή ασθένεια υπερδραστικών ανοσοκυττάρων, και πέθανε ένα μήνα μετά, κατά την πρώτη ημέρα της χημειοθεραπείας.<sup>12</sup>

Η ομάδα, δημιούργησε το ντοκιμαντέρ σε διάστημα οκτώ μηνών και έχει διάρκεια σχεδόν εξήντα λεπτά. Χρησιμοποίησε την τεχνική της φωτογραμμετρίας, βίντεο και φωτογραφίες από διαφορετικές οπτικές γωνίες του κοριτσιού ενόσω ήταν εν ζωή, έτσι ώστε να την προσομοιώσει όταν ήταν στην ηλικία των επτά

ετών. Με τη χρήση της τεχνητής νοημοσύνης και των αισθητήρων κίνησης, κατέγραψε τις κινήσεις, τις εκφράσεις του προσώπου και τη φωνή της. Με τη μέθοδο της motion-capture τεχνολογίας κατέγραψε τις κινήσεις ενός παιδιού-ηθοποιού, τις οποίες στη συνέχεια χρησιμοποίησε για να εισάγει ρεαλισμό στην ψηφιακή Nayeon.<sup>13</sup>

Περαιτέρω, οι απαντήσεις που δίνονταν από το κοριτσάκι καθ' όλη τη διάρκεια του ντοκιμαντέρ, καταγράφηκαν μετά από πολύωρες συνεντεύξεις με τα μέλη της οικογένειάς της.<sup>14</sup> Στο ντοκιμαντέρ, επομένως, ακολουθείτο ένα προσχεδιασμένο σενάριο. Το αποτέλεσμα ήταν η δημιουργία ενός τρισδιάστατου πιστού αντιγράφου της Nayeon, το οποίο όχι μόνο της έμοιαζε καταπληκτικά, αλλά μπορούσε να κινηθεί και να μιλήσει σε πραγματικό χρόνο ανάλογα με τις κινήσεις και τα λόγια της μητέρας.

Το περιστατικό πραγματοποιείται σε ένα εικονικό πάρκο, το οποίο αποτελεί αντιγραφή ενός πάρκου της πραγματικής ζωής που είχαν επισκεφθεί μητέρα και κόρη λίγο πριν το θάνατο της τελευταίας. Η Jang Ji-sung, η μητέρα, φοράει τον εξοπλισμό της εικονικής πραγματικότητας και τοποθετείται σε μία αίθουσα με πράσινο σκηνικό. Αναμένει να συναντήσει το κοριτσάκι της. Τα συναισθήματα, η αγωνία και η ένταση που διαφαίνεται στο πρόσωπο και τις κινήσεις της μητέρας, δίνουν την εντύπωση ότι πρόκειται να την συναντήσει στην πραγματικότητα. Ξαφνικά, η θέση του πράσινου φόντου αντικαθιστάται από το ψηφιακό περιβάλλον και η μητέρα αρχίζει να αναζητά την κόρη της, η οποία εμφανίζεται να τρέχει και να σταματά μπροστά της. Ευθύς την

<sup>10</sup> Erickson M. Virtual reality system helps surgeons, reassures patients. Stanford, 11.7.2017. Διαθέσιμο στο <https://med.stanford.edu/news/all-news/2017/07/virtual-reality-system-helps-surgeons-reassures-patients.html>.

<sup>11</sup> Ντοκιμαντέρ "Meeting you." Διαθέσιμο στο [https://www.youtube.com/watch?v=ufITK8c4w0c&t=12shttp://content.mbc.co.kr/program/documentary/3479845\\_64342.html#](https://www.youtube.com/watch?v=ufITK8c4w0c&t=12shttp://content.mbc.co.kr/program/documentary/3479845_64342.html#) και με υπότιτλους στην αγγλική γλώσσα στο <https://www.youtube.com/watch?v=ufITK8c4w0c&t=12s>.

<sup>12</sup> Eun-byel I. Mom meets late child through VR. 9.2.2020. Διαθέσιμο στο <http://www.koreaherald.com/view.php?ud=2020020900022>.

<sup>13</sup> Chang-won L. Sorrow-stricken mother reunites with deceased daughter in virtual world. 7.2.2020. Διαθέσιμο στο <https://www.ajudaily.com/view/20200207175148638>.

<sup>14</sup> Kim V. Virtual Reality, Real Grief. A South Korean documentary reunited a grieving mother with her dead daughter-in VR. Διαθέσιμο στο <https://slate.com/technology/2020/05/meeting-you-virtual-realitydocumentary-mbc.html>.

ρωτά «Που ήσουν μαμά; Με σκεφτόσουν;» Η μητέρα, ξεσπά με λυγμούς σε κλάματα και, ενώ προσπαθεί με τα ειδικά γάντια που φοράει να αγγίξει το κοριτσάκι της στα μαλλιά, της απαντά: «Αυτό κάνω πάντα». Ακολουθώντας, το κοριτσάκι της λέει ότι της λείπει πολύ, με τη μητέρα να αποκρίνεται: «Κι εμένα, μου λείπεις τόσο.» Κατά την υπόλοιπη διάρκεια του ντοκιμαντέρ, εκτυλίσσονται διάφορες σκηνές μέσα στο πάρκο. Γιορτάζουν τα γενέθλια της Nayeon σβήνοντας κεράκια σε μία τούρτα, τρώνε την αγαπημένη σούπα της Nayeon και η μητέρα την παρακολουθεί να τρέχει και να παίζει. Σε κάποιο στιγμιότυπο, το κοριτσάκι τρέχει προς τη μητέρα του, της δίνει ένα λουλούδι και της λέει: «Μαμά, όπως βλέπεις δεν είμαι άρρωστη πλέον.» Καθώς το βίντεο συνεχίζεται, η Jang γίνεται ακόμη πιο συναισθηματική. Μαζί της και τα υπόλοιπα μέλη της οικογένειας που παρακολουθούν τα γεγονότα από το ακροατήριο.

Ειδικότερα δε στο σημείο που η Nayeon της διαβάζει ένα γράμμα που έγραψε στο οποίο αναφερόταν ότι θα είναι για πάντα μαζί, όταν συναντηθούν ξανά θα παίζουν πιο πολύ και ότι θα την θυμάται πάντα. Προς το τέλος, το κορίτσι ξαπλώνει σε ένα κρεβάτι για να κοιμηθεί και η μητέρα της την αποχαιρετά. Αμέσως μετά, το κοριτσάκι μεταμορφώνεται σε μία πεταλούδα και πετά μακριά. Πληροφοριακά και σε συνάρτηση με το ως άνω ντοκιμαντέρ, δημοσιεύθηκαν κάποια συμπληρωματικά βίντεο, τα οποία παρουσιάζουν στιγμιότυπα από την κατασκευή του εικονικού περιβάλλοντος, τα γυρίσματα του ντοκιμαντέρ, φωτογραφίες και βίντεο της πραγματικής Nayeon.

#### 4. Οι σκέψεις και τα συναισθήματα της μητέρας

Λίγο πριν συναντήσει την Nayeon, η Jang είπε ότι (η συνάντησή τους) ίσως να είναι ένας

πραγματικός παράδεισος.<sup>15</sup> Μετά την προβολή του ντοκιμαντέρ, η Jang έφτιαξε ένα ιστολόγιο στο οποίο μοιράστηκε τα εξής: «συνάντησα την Nayeon για πολύ σύντομο χρονικό διάστημα, η οποία με κάλεσε με ένα χαμόγελο. Ήταν μία πολύ χαρούμενη στιγμή και νομίζω ότι είχα το όνειρο που ήθελα πάντα.»<sup>16</sup> Τρία χρόνια μετά, αισθάνεται ότι θα έπρεπε να την αγαπά περισσότερο από ότι να την πεθυμά, έτσι ώστε να είναι γεμάτη αυτοπεποίθηση όταν θα την συναντήσει ξανά.<sup>17</sup> Επιπρόσθετα, έγραψε ότι αποφάσισε να συμμετάσχει στο ντοκιμαντέρ με σκοπό να παρηγορήσει και να βοηθήσει τους ανθρώπους, οι οποίοι έχασαν ένα παιδί, όπως και η ίδια, ή ένα αδελφό ή ένα γονέα.<sup>18</sup> Ευχή της ήταν οι άνθρωποι να θυμούνται την Nayeon μετά την παρακολούθηση του ντοκιμαντέρ.<sup>19</sup> Αργότερα, διέγραψε το ιστολόγιο.

#### 5. Μία προσωπική θέαση και προσέγγιση του ντοκιμαντέρ

Η αποκαρδιωτική συνάντηση της μητέρας με την ψηφιακή απεικόνιση της κόρης της και η μετέπειτα προβολή της συνάντησής τους στον παγκόσμιο ιστό, έγινε η αφορμή για να πλημμυρίσει το διαδίκτυο με εκ διαμέτρου αντίθετες απόψεις. Υπήρξαν αντιδράσεις αφενός θετικές, αφετέρου, και στην πλειοψηφία τους, με αρνητικό περιεχόμενο. Όλες σχετίζονται με την ανθρώπινη υπόσταση, την ηθική, τη βιοηθική, την αντιμετώπιση του θανάτου και του πένθους, τη χρήση και τα όρια της τεχνολογίας, την εμπορευματοποίηση του ανθρώπινου πόνου και την οικονομική εκμετάλλευση του ανθρώπου. Κατωτέρω, θα παρουσιαστούν ορισμένες απόψεις και ερωτήματα που προκύπτουν ως

<sup>15</sup> Chang-won L. Sorrow-stricken mother reunites with deceased daughter in virtual world. 7.2.2020. Διαθέσιμο στο <https://www.ajudaily.com/view/20200207175148638>.

<sup>16</sup> Ibidem.

<sup>17</sup> Ibidem.

<sup>18</sup> Ibidem.

<sup>19</sup> Ibidem.

φυσικά επακόλουθα από το υπό εξέταση σύστημα εικονικής πραγματικότητας.

### 5.1. Μία ευκαιρία αποχαιρετισμού

Η μητέρα, απώλεσε την κόρη της σε διάστημα ενός μηνός από την ημέρα διάγνωσης της ασθένειας και δεν είχε την ευκαιρία να την αποχαιρετήσει. Με τη συμμετοχή της στο εικονικό περιβάλλον, της δόθηκε κατά κάποιο τρόπο η ευκαιρία να την αντικρύσει για τελευταία φορά, να της εκφράσει όλα όσα ήθελε και να την αποχαιρετήσει, ακόμη και εάν η ίδια είχε πλήρη συναίσθηση ότι δεν απευθυνόταν στην πραγματική Nayeon. Ίσως αυτό το γεγονός να είχε θεραπευτικές και καθαρκτικές επιδράσεις στην ψυχολογία τόσο της μητέρας, όσο και των υπόλοιπων μελών της οικογένειας. Ίσως αυτό να είναι η μόνη θετική απόρροια του όλου εγχειρήματος.

### 5.2. Επαναφορά συναισθημάτων που καταπολεμήθηκαν

Στα μάτια του θεατή, ξεδιπλώνεται η αναβίωση των συναισθημάτων του χαμού της κόρης της Jang. Όλα εκείνα τα συναισθήματα που καταπολεμήθηκαν, ο αγώνας που έδινε για να μάθει να ζει χωρίς την κόρη της και να επιστρέψει στην κανονική ροή της ζωής της, επανήλθαν. Τα θετικά συναισθήματα, τα οποία δημιούργησε το εικονικό περιβάλλον, ήταν ψεύτικα. Δεν μπορούσαν να εφαρμοστούν στην πραγματική ζωή. Δεν θα την αντικρύσει ξανά. Δεν θα την αγγίξει. Δεν θα σβήσουν μαζί τα κεράκια των επόμενων γενεθλίων της. Μπορεί η μητέρα για εκείνο το μικρό χρονικό διάστημα να ένοιωσε πως ζούσε η κόρη της, αλλά με το πάτημα ενός πλήκτρου η κόρη της εξαφανίστηκε και η ίδια επέστρεψε στην σκληρή πραγματικότητα. Η κόρη της δεν επέστρεψε μαζί της και το αίσθημα της ευτυχίας που την διακατείχε εξαφανίστηκε, ενώ την κατακυριεύσαν όλα τα αρνητικά συναισθήματα που βίωσε. Έζησε για δεύτερη φορά το χαμό της αγαπημένης κόρης της. Επομένως, η εφαρμογή της εικονικής πραγματικότητας έπαιξε με τα συναισθήματά της και της δημιούργησε σκέψεις που πιθανόν να την βασάνιζαν περισσότερο από πριν.

### 5.3. Έχει συναισθήματα ο ψηφιακός άνθρωπος;

Είχε αναφερθεί ανωτέρω, ότι οι κινήσεις και τα λόγια της Nayeon ακολουθούσαν ένα σενάριο, ήταν δηλαδή προσχεδιασμένες. Παρατηρείται, συνεπώς, ένα κορίτσι, το οποίο ενεργεί, κινείται και μιλάει, με βάση τον τρόπο που κατασκευάστηκε και προγραμματίστηκε. Υπάρχει έστω και η παραμικρή πιθανότητα να νοιώσει χαρά, αγάπη και πόνο όπως νοιώθει μία ανθρώπινη ψυχή ή όπως, στην προκειμένη περίπτωση, ένοιωσε η μητέρα της; Μπορεί ένα εικονικό κορίτσι και κατ' επέκταση ένας τεχνητός άνθρωπος ή μία μηχανή, να κατανοήσει ή έστω να αναγνωρίσει τα περίπλοκα ανθρώπινα συναισθήματα; Οι απαντήσεις σε αυτά τα ερωτήματα, είναι αρνητικές. Η ψηφιακή απεικόνιση ενός ανθρώπου, είναι απλά ψηφιακή και δεν ταυτίζεται με το αληθινό άνθρωπο. Δεν έχει ψυχή, δεν έχει σώμα, δεν ενεργεί αυτόνομα, δεν έχει αισθήματα και, προπάντων, δεν είναι ο ίδιος άνθρωπος. Πρόκειται για ένα αρχείο που είναι αποθηκευμένο στο σκληρό δίσκο ενός ηλεκτρονικού υπολογιστή.

### 5.4. Το πρόσωπο του νεκρού κοριτσιού

Η δημιουργία της εικονικής Nayeon, θα μπορούσε να θεωρηθεί ως ασέβεια προς το πρόσωπο και τη μνήμη της πραγματικής. Στο μυαλό της οικογένειάς της, είχε καταγράψει όπως ήταν στην πραγματικότητα. Με το ντοκιμαντέρ, δημιουργήθηκε μία νέα εικόνα της, η οποία θα διατηρηθεί στη μνήμη των οικείων της και θα επισκιάζει το πραγματικό πρόσωπό της. Κάποια ερωτήματα προκύπτουν, επιπλέον, αναφορικά με το ρόλο που θα διαδραμάτιζε το ίδιο το κορίτσι στη δημιουργία της ψηφιακής απεικόνισής της. Όσο βρισκόταν στη ζωή, θα είχε το δικαίωμα να επιλέξει ή όχι τη δημιουργία του εικονικού αντιγράφου της μετά το θάνατό της; Θα είχε το δικαίωμα να επιλέξει τι θα έλεγε και τι θα έπραττε στο εικονικό περιβάλλον; Τέλος, εάν έβλεπε τον τεχνητό εαυτό της, θα τον ενέκρινε; Εννοείται ότι ο κάθε άνθρωπος έχει δικαιώματα από τη γέννηση έως το θάνατό του, αλλά τι θα ίσχυε μετά θάνατον και, ιδιαίτερα,

στην περίπτωση της Nayeon ή κάποιου άλλου προσώπου είτε βρίσκεται στην ηλικία των επτά ετών είτε σε μεγαλύτερη; Τα δικαιώματα σχετικά με την ελευθερία των επιλογών της Nayeon, ίσως, καταπατούνται.

### 5.5. Θεατές τα αδέρφια της Nayeon

Ανάμεσα στους θεατές του εγχειρήματος, βρίσκονταν τα τρία ανήλικα αδέρφια της. Μόνο ερωτήματα προκύπτουν από αυτό το γεγονός. Υπάρχει πιθανότητα δημιουργίας παιδικών ψυχικών τραυμάτων; Οι γονείς τους συμβουλευτήκαν κάποιον ψυχολόγο για τις επιπτώσεις που υπάρχει πιθανότητα να προκύψουν από την παρακολούθηση του ντοκιμαντέρ από τα παιδιά; Πώς μπορούν τα παιδιά να διαχειριστούν μία τέτοια κατάσταση στην τρυφερή ηλικία που βρίσκονται; Τί επιπτώσεις έχει στην καθημερινότητά τους το γεγονός ότι «είδαν» την αδελφή τους, αλλά δεν μπόρεσαν να την προσεγγίσουν, να την αγγίξουν, να παίξουν μαζί της; Πώς ένοιωσαν που είδαν την μητέρα τους στην κατάσταση που βρισκόταν; Πώς θα το διαχειριστούν αυτό στο μέλλον; Αυτά αποτελούν, ερωτήματα τα οποία μόνο τα παιδιά μπορούν να απαντήσουν και οι απαντήσεις τους θα φανερωθούν συν τω χρόνω.

### 5.6. Παγκόσμια προβολή του ντοκιμαντέρ

Ανησυχητικά ζητήματα προκύπτουν από το γεγονός της προβολής του ντοκιμαντέρ σε διαδικτυακό ιστοχώρο με αποδέκτη ολόκληρη την υφήλιο. Στη σύγχρονη διαδικτυακή εποχή, οποιοσδήποτε και οποτεδήποτε μπορεί να πατήσει τα πλήκτρα ενός ηλεκτρονικού υπολογιστή και στην οθόνη του να εκτυλιχθεί η ιστορία. Οι θεατές παρακολουθούν παθητικά και αμέτοχα τα γεγονότα. Εγείρεται το θέμα της παραβίασης ευαίσθητων προσωπικών δεδομένων. Μήπως προηγήθηκε κατάλληλη ενημέρωση της οικογένειας για την έκθεση του γεγονότος και των προσώπων της οικογένειας στον υπόλοιπο κόσμο; Ενημερώθηκαν για τις διαστάσεις και τις επιπτώσεις που θα λάμβανε η προβολή του, στη ζωή τους; Η έκθεση τόσο προσωπικών ζητημάτων, έχει ως λογικές συνέπειες την εύκολη κριτική, αλλά και την εκμετάλλευσή τους από αγνώστους.

Προκύπτει δε το φλέγον θέμα της προβολής και της εκμετάλλευσης του ανθρώπινου πόνου για χάρη των «κλικ.» Όσο πιο πολλά είναι τα «κλικ», δηλαδή η παρακολούθηση του ντοκιμαντέρ από τους χρήστες του διαδικτύου, τόσο περισσότερο κέρδος έχει η εταιρεία που κατέχει τα δικαιώματά του. Σε αυτό τον κατευνασμό βίντεο και εικόνων που προβάλλονται στο διαδίκτυο, ο ανθρώπινος πόνος «πουλάει» περισσότερο από την ανθρώπινη ευτυχία. Σε τελευταία ανάλυση, ίσως, πρόκειται για την εκμετάλλευση του πόνου μίας μητέρας που έχασε το παιδί της, προκειμένου να δημιουργηθεί ένα τηλεοπτικό σόου που αποφέρει οικονομικά κέρδη και αποσκοπεί στη δημιουργία περισσότερων ντοκιμαντέρ με αυτή τη θεματική.

### 5.7. Η χρήση της τεχνολογίας

Σε συνάφεια με τα ανωτέρω, επανέρχεται στο προσκήνιο μία σειρά ηθικών ζητημάτων, τα οποία σχετίζονται με την τεχνολογία και τη χρήση της στη ζωή του ανθρώπου. Ο άνθρωπος τυφλωμένος από τα θαυμαστά επιτεύγματά της, αγνοεί τι κρύβεται πίσω από αυτά με αποτέλεσμα να καθίσταται υπόδουλος της. Είναι άγνωστο εάν οι δημιουργοί του ντοκιμαντέρ, έχουν αναλογιστεί τις επιπτώσεις που επιφέρει αυτού του είδους τεχνολογίας στον άνθρωπο και στην κοινωνία γενικότερα. Το κυρίως ερώτημα που τίθεται είναι εάν θα μπορούσε εκ των πραγμάτων η τεχνολογία να συνδράμει στην αντιμετώπιση του πένθους, της θλίψης, και στην παρηγόρηση του πενθούντα. Χωρίς αμφιβολία, η αντιμετώπιση του θανάτου ενός αγαπημένου προσώπου, είναι πάρα πολύ δύσκολη υπόθεση και ο κάθε άνθρωπος προσεγγίζει το θλιβερό γεγονός και βιώνει το πένθος με διαφορετικό τρόπο.

Στην περίπτωση της εικονικής απεικόνισης της Nayeon, επιχειρείται μία προσπάθεια διατήρησής της στη ζωή και παγίδευσής της στην ηλικία που αποβίωσε. Ελλοχεύει, επιπλέον, ο κίνδυνος προσκόλλησης της μητέρας στην εικονική Nayeon. Η τεχνολογία της παρέχει τη δυνατότητα να επισκέπτεται και να αλληλεπιδρά με την κόρη της, όποτε το επιθυμεί. Είναι προς όφελος του ανθρώπου να νοιώθει ότι επικοινωνεί με κάποιον που έχει πεθάνει, ενώ

εκείνος είναι ψεύτικος; Πως θα ήταν η ζωή σε ένα ψεύτικο κόσμο μαζί ένα αγαπημένο πρόσωπο που έφυγε από τη ζωή; Τίθεται και το εξής ερώτημα: μέχρι ποιο σημείο θα διατηρηθεί ζωντανή αυτή η ψεύτικη σχέση; Τέλος, θα ακολουθήσει και η δημιουργία άλλων τέτοιων ντοκιμαντέρ με την εμπλοκή περισσότερων ανθρώπων;

### 5.8. Η δημιουργία εικονικών προσώπων εις αντικατάσταση των φωτογραφιών και των βίντεο προσώπων που αποβίωσαν

Όταν πρωτοεμφανίστηκε η φωτογραφία, γύρω στο 1826<sup>20</sup> και όταν παρουσιάστηκε στον κόσμο το 1839,<sup>21</sup> προκάλεσε θετικές αντιδράσεις και το κοινό την υποδέχθηκε με ενθουσιασμό.<sup>22</sup> Όταν το 1841 δημιουργήθηκε ένα δημόσιο στούντιο για φωτογράφιση πορτρέτων, δημιουργήθηκε τόσος ενθουσιασμός από τον κόσμο, ο οποίος συσσωρευόταν για να φωτογραφηθεί.<sup>23</sup> Εννοείται ότι φωτογραφίες και τα βίντεο, αποτελούν τα καλύτερα μέσα για να θυμάται κανείς τους ανθρώπους που αποβίωσαν. Διατηρούν αναμνήσεις, προκαλούν γέλιο και δάκρυα και επαναφέρουν στη μνήμη πρόσωπα και στιγμές που ο εγκέφαλος ξέχασε.

Ενδιαφέρουσα υπήρξε η θεώρηση της φωτογραφίας από τον Dubois. Αποκάλεσε τη φωτογραφία ως θανατογραφία,<sup>24</sup> γιατί θεώρησε ότι συνδέεται με το θάνατο, εφόσον αποτελεί ένα τρόπο διατήρησης των προσώπων που αποβίωσαν στη μνήμη των αγαπημένων τους.<sup>25</sup> Στη σχέση φωτογραφίας και βίντεο, παρατηρείται ότι μία φωτογραφία διατηρεί τη μνήμη του νεκρού ως νεκρού<sup>26</sup> εφόσον σε αυτή

κυριαρχεί η ακινησία και η σιωπή<sup>27</sup>, ενώ αντίθετα ένα βίντεο, δίνει ζωή στον νεκρό<sup>28</sup>, εφόσον σε αυτό κυριαρχούν πέντε τάξεις αντίληψης - οπτικές και ακουστικές.<sup>29</sup>

Προκύπτει το εξής ερώτημα: θα μπορούσε να θεωρηθεί ότι η δημιουργία ενός ψηφιακού ανθρώπου στο πρότυπο ενός αποβιώσαντος ανθρώπου, αποτελεί μία προέκταση της φωτογραφίας και του βίντεο και κατ' επέκταση τρόπο διατήρησης της εικόνας του αγαπημένου αποβιώσαντος προσώπου στη μνήμη των οικείων του; Σαφώς υπάρχουν διαφορές μεταξύ τους. Αρχικά στις αντιδράσεις που παρατηρήθηκαν όταν πρωτοεμφανίστηκε το κάθε ένα. Με ενθουσιασμό αγκάλιασαν τη φωτογραφία, με σκεπτικισμό το σύστημα της εικονικής πραγματικότητας. Επιπλέον, στις φωτογραφίες και τα βίντεο, αναπαρίσταται το πραγματικό πρόσωπο, ενώ σε ένα σύστημα εικονικής πραγματικότητας ένα αντίγραφο του προσώπου. Όσο πιστό αντίγραφο του ανθρώπου και εάν είναι το εικονικό πρόσωπο, ποτέ δεν θα μπορέσει να αναπαραστήσει πλήρως έναν άνθρωπο, τόσο σωματικά, αλλά κυρίως ψυχικά.

### 5.9. Μία Ορθόδοξη θεολογική προσέγγιση

Με γνώμονα τη χριστιανική ηθική, υπάρχει η δυνατότητα για μία βαθύτερη προσέγγιση των ζητημάτων που εγείρονται από το ντοκιμαντέρ. Πρωταρχικά, στη γλώσσα της Ορθόδοξης Θεολογίας, ο κόσμος δημιουργήθηκε «εξ ουκ όντων» δηλαδή εκ του μηδενός, από τον «ἀπ' ἀρχής ών», τον Τριαδικό Θεό. Γίνεται μία πρώτη διάκριση μεταξύ Δημιουργού και δημιουργίας, άκτιστου και κτιστού αντίστοιχα. Οι Πατέρες της Εκκλησίας, επισημαίνουν μία ακόμη σημαντική διάκριση, το γεγονός ότι ολόκληρη η κτίση οφείλει την ύπαρξή της στον Δημιουργό της και εάν δεν είχε σχέση με Αυτόν, τότε θα έτεινε προς την ανυπαρξία. Περαιτέρω,

<sup>20</sup> Gernsheim, H. A concise history of photography. New York: Dover Publications Inc. 1965<sup>3</sup>: 9.

<sup>21</sup> Idem, σ. 13.

<sup>22</sup> Idem, σ. 11.

<sup>23</sup> Idem, σ. 33.

<sup>24</sup> Metz, C. Photography and Fetish. October, Vol. 34 Autumn 1985, 81-90 (83).

<sup>25</sup> Idem, σ. 84.

<sup>26</sup> Ibidem.

<sup>27</sup> Ibidem. σ. 83.

<sup>28</sup> Ibidem, σ. 84.

<sup>29</sup> Ibidem, σ. 83.

η κτίση τελεί κάτω από μια διαρκή απειλή επιστροφής στο μηδέν, την οποία όλα τα δημιουργήματα την βιώνουν ως φθορά και θάνατο. Όλα τα προαναφερόμενα βρίσκονται σε αντιδιαστολή με τα συστήματα της εικονικής πραγματικότητας.

Σε αυτά, παρατηρείται η κατασκευή ενός κόσμου από τον ίδιο τον άνθρωπο. Ενός κόσμου στον οποίο μπορεί να αποτυπωθεί οτιδήποτε, είτε αυτό είναι ένα πραγματικό περιβάλλον ή ένας εξωπραγματικός κόσμος, είτε είναι οποιοδήποτε πραγματικό ή φανταστικό ον και αντικείμενο. Αρνείται, συνεπώς, τον κόσμο όπως τον έχει δημιουργήσει ο Θεός και μεταφέρει τον άνθρωπο σε έναν τεχνητό κόσμο ο οποίος ούτε σχετίζεται με τον Θεό, ούτε υπόκειται στους νόμους της φθαρτότητας και του θανάτου. Περαιτέρω, με τα «ενδύματα» της εικονικής πραγματικότητας, ο άνθρωπος έχει τη δυνατότητα διαφυγής από τον κόσμο όπως τον δημιούργησε ο Θεός και εισόδου στον ψεύτικο κόσμο.

Όπως η κτίση, έτσι και ο άνθρωπος είναι δημιούργημα του Θεού και οφείλει την ύπαρξή του σε Αυτόν. Δημιουργήθηκε καθ' εικόνα και καθ' ομοίωσιν<sup>30</sup> του Θεού λαμβάνοντας σώμα και ψυχή. Το μεν σώμα υπόκειται στη φθαρτότητα και στο θάνατο, ενώ η δε ψυχή είναι αθάνατη και αιώνια. Ανάμεσα σε άλλα, ο άνθρωπος κατέχει το αυτεξούσιο, έχει συνείδηση, έχει ως σκοπό της ζωής του τη θέωση και πορεύεται προς τα έσχατα. Ενέχει, επίσης, τη δική του ηθική ήτοι το σύνολο βασικών προτύπων και τρόπων συμπεριφοράς και δράσης και ένα σύστημα ηθικών αξιών.<sup>31</sup> Το σπουδαιότερο όλων, είναι η περί προσώπου προσέγγιση του ανθρώπου. Ο άνθρωπος είναι πρόσωπο και, ως πρόσωπο, είναι μοναδικός, ανεπανάληπτος και ελεύθερος, αγαπά και

αγαπιέται.<sup>32</sup> Ζωή έξω από αυτή την κοινωνία αγάπης μεταξύ Δημιουργού, αλλά και πλησίων, δεν υφίσταται. Στην περίπτωση του ντοκιμαντέρ, μία ομάδα ανθρώπων κατασκεύασε το εικονικό ομοίωμα ενός άλλου ανθρώπου. Έναν άνθρωπο χωρίς ψυχή και σώμα, με ό,τι αυτό συνεπάγεται αναφορικά με την ανθρώπινη ύπαρξη. Έναν ψεύτικο άνθρωπο που δεν έχει σχέση με τον ίδιο τον άνθρωπο, τον Θεό, δεν έχει αυτεξούσιο, δεν έχει συνείδηση, δεν υπόκειται στη φθαρτότητα, δεν θα πεθάνει. Συνεπακόλουθα, αντιτίθεται και δεν σχετίζεται με την Ορθόδοξη θεολογική θεώρηση του ανθρώπου.

Σημαίνοντα ρόλο στην Ορθόδοξη θεολογία κατέχει η αξιοπρέπεια του ανθρώπινου προσώπου, η οποία σε αυτήν αποκτά άλλη προοπτική. Ο άνθρωπος ως εικόνα του Θεού έχει έμφυτη την αξιοπρέπεια και καθώς πορεύεται προς το καθ' ομοίωσιν μπορεί να την καλλιεργεί και να την αναπτύσσει. Η αξιοπρέπεια ως αξία συνδέεται, ακόμη, με τις ηθικές και τις ανήθικες πράξεις του ανθρώπου. Ο σεβασμός προς τον συνάνθρωπο, αποτελεί το κυριότερο χαρακτηριστικό του αξιοπρεπούς ανθρώπου, ενώ η αξιοπρέπεια του ανθρώπου διασώζεται μόνο στην ικανότητα και την αντοχή του να υπομένει τον πόνο και τα παθήματα.<sup>33</sup> Επιπρόσθετα, ο σεβασμός προς την προσωπικότητά του κάθε ανθρώπου είναι το πλέον σημαντικό ιδεώδες της εποχής.<sup>34</sup> Στο ντοκιμαντέρ, απουσιάζει ο σεβασμός προς την Νayeon, το πρόσωπό της, το

<sup>30</sup> Η Παλαιά Διαθήκη. Αθήνα: Ελληνική Βιβλική Εταιρεία, 2003: Γένεσις 1,26.

<sup>31</sup> Φανάρας Β. Ηθικά διλήμματα της τεχνητής νοημοσύνης: ηθικό μηχανήμα ή ηθική χρήση. Εκκλησιαστικός Κύρηκας, 2020, 220-234 (223).

<sup>32</sup> Ζηζιούλας ΙΔ. Από το προσωπίον εις το πρόσωπο. Η συμβολή της πατερικής θεολογίας εις την έννοιαν του προσώπου στο Χαριστήρια εις τιμήν του Μητροπολίτου Γέροντος Χαλκηδόνας Μελίτωνος. Θεσσαλονίκη, Πατριαρχικό Ίδρυμα Πατερικών Μελετών, 1977: 287-323 (308).

<sup>33</sup> Μαντζαρίδης Γ.Ι. Οδοιπορικό θεολογικής ανθρωπολογίας. Ιερά Μέγιστη Μονή Βατοπεδίου, 2005: 14.

<sup>34</sup> Ζηζιούλας ΙΔ. Από το προσωπίον εις το πρόσωπο. Η συμβολή της πατερικής θεολογίας εις την έννοιαν του προσώπου στο Χαριστήρια εις τιμήν του Μητροπολίτου Γέροντος Χαλκηδόνας Μελίτωνος. Θεσσαλονίκη, Πατριαρχικό Ίδρυμα Πατερικών Μελετών, 1977: 287-323 (287).

θάνατο και τη μνήμη της. Δημιουργήθηκε μία νέα Nayeon, τρόπο τινά εις αντικατάσταση της πραγματικής.

Επιπρόσθετα, ο άνθρωπος τοποθετήθηκε από τον Θεό στον κόσμο ως ιερέας της κτίσεως, με σκοπό να την κυριαρχεί και να την χρησιμοποιεί προς όφελός του δίχως να την καταστρέφει. Η δημιουργία ενός εικονικού περιβάλλοντος, όπως προαναφέρθηκε, δεν έχει καμία σχέση με τον πραγματικό κόσμο. Επομένως, δεν μπορούν να εφαρμοστούν οι ως άνω αρχές της Ορθόδοξης θεολογίας. Ο άνθρωπος δεν μπορεί να έχει μία πραγματική σχέση με το ιδεατό περιβάλλον.

Μία αξιοσημείωτη οπτική θεώρηση από την πλευρά της Ορθόδοξης Θεολογίας, αφορά στην αντιμετώπιση του θανάτου, του πένθους και, συνακόλουθα, του ανθρώπινου πόνου. Βασισμένη στη μακραίωνη και ψυχοφελή διδασκαλία της, έχει τα κατάλληλα μέσα για να ανακουφίσει τον άνθρωπο που έρχεται αντιμέτωπος με ένα περιστατικό θανάτου. Στη σφαίρα της Ορθόδοξης θεολογίας, ο θάνατος είναι ο βιολογικός χωρισμός της ψυχής από το σώμα και η μετέπειτα μετάβαση από τον υλικό κόσμο στην αιώνια ζωή. Η είσοδος σε ένα εικονικό κόσμο και η συνάντηση με ένα εικονικό αντίγραφο του αγαπημένου προσώπου που απεβίωσε, δεν είναι λύση για την αντιμετώπιση του θανάτου και των παρεπόμενων επιπτώσεών του. Τίθεται το θέμα της άρνησης της φθαρτότητας και της θνητότητας της ανθρώπινης ύπαρξης και, ταυτόχρονα, της ανεπιτυχούς αντιμετώπισης και διαχείρισης του θανάτου. Όλα αυτά είναι βιώματα με καθαρά προσωπικό χαρακτήρα. Ο χριστιανός οφείλει να αντιμετωπίζει το θάνατο, το πένθος και τον πόνο με δύναμη, με σκοπό την πνευματική προκοπή και, παράλληλα, προσδοκώντας την ανάσταση.

Η διδασκαλία για την ανάσταση του ανθρώπου κατά την ημέρα της Κρίσεως, είναι ύψιστης σημασίας και ο ακρογωνιαίος λίθος της Ορθοδοξίας. Κατά την ανάσταση, θα αναστηθούν τα νεκρά σώματα, θα ενωθούν με τις ψυχές τους και θα γίνουν άφθαρτα. Υπάρχει, επομένως, ανάσταση και αφθαρτοποίηση των πάντων. Στο ντοκιμαντέρ, παρατηρήθηκε η κατά κάποιον τρόπο ανάσταση ενός αποβιώσαντος κοριτσιού, η οποία είναι εικονική και όχι απτή πραγματικότητα όπως πιστεύουν οι Χριστιανοί.

Με την ανάσταση, σχετίζεται η αιωνιότητα και η αθανασία. Η αιωνιότητα που παρέχει η εικονική πραγματικότητα, αποκτά μία διαφορετική έννοια και εδώ βρίσκεται μία ειδοποιός διαφορά με την Ορθόδοξη διδασκαλία. Αιώνιο θα παραμείνει στα εικονικά συστήματα το εικονικό κορίτσι, όπως ήταν τρία χρόνια πριν από το θάνατό του. Στην Ορθόδοξη θεολογία, άφθαρτη, αιώνια και αθάνατη είναι μόνο η ψυχή του ανθρώπου.

Ολοκληρώνοντας, στη χριστιανική ηθική δεν υπάρχει ένα σύστημα ηθικών κανόνων. Με το πέρασμα του χρόνου, όμως, το περιεχόμενο της κατέληξε να ορίζεται από το περιεχόμενο τεσσάρων σχέσεων: του ανθρώπου προς τον Θεό (θεολογική ηθική), του ανθρώπου προς τον εαυτό του (ανθρωπολογική ηθική), του ανθρώπου προς το συνάνθρωπο (κοινωνική ηθική) και του ανθρώπου προς το φυσικό κόσμο (οικολογική ηθική).<sup>35</sup> Στο υπό εξέταση θέμα της εικονικής πραγματικότητας, παρατηρείται ότι απουσιάζει οποιαδήποτε ουσιαστική σχέση του εικονικού προσώπου με τον Θεό, τον εαυτό του, τον άνθρωπο και τον κόσμο.

## 6. Συμπεράσματα

Τα συστήματα της εικονικής πραγματικότητας αποτελούν μία συνεχώς αναπτυσσόμενη και καινοτόμο τεχνολογία, η οποία σταδιακά γίνεται μέρος της ανθρώπινης ζωής, γοητεύει και παράλληλα προκαλεί ατέρμονες συζητήσεις. Το δε ντοκιμαντέρ, αποτελεί την πρώτη απόπειρα της τεχνολογίας της εικονικής πραγματικότητας να «αναστήσει» έναν άνθρωπο που έφυγε από τη ζωή. Αν και κατασκεύασε ένα ψεύτικο περιβάλλον και ένα εικονικό κορίτσι, εντούτοις προκάλεσε ερεθίσματα τα οποία δημιούργησαν πραγματικά συναισθήματα, όπως είναι η αγωνία, η χαρά, η ευτυχία και η θλίψη. Μαζί με αυτά προκάλεσε πληθώρα ερωτημάτων, ανησυχιών, ηθικών και βιοηθικών διλημμάτων.

<sup>35</sup> Νικολαΐδης, Α.Β. Προβληματισμοί Χριστιανικού Ήθους. Αθήνα: Γρηγόρης, 2002: 35.

Σε γενικότερο πλαίσιο, οι προβληματισμοί και τα διλήμματα που δημιούργησε δεν σχετίζονται με την ύπαρξη και τη χρήση των συστημάτων της εικονικής πραγματικότητας, αλλά με τους τομείς που άπτονται, όπως είναι στην προκειμένη περίπτωση ο θάνατος ενός ανθρώπου. Ηθικά δεν είναι ορθό να χρησιμοποιείται ως καταφύγιο και λύση για την αντιμετώπιση του θανάτου. Οι εφαρμογές της εικονικής πραγματικότητας στο σύνολό της, δεν πρέπει ούτε να δημιουργούν περισσότερα προβλήματα και πόνο, ούτε και να εκμεταλλεύονται τον άνθρωπο με οποιοδήποτε τρόπο. Η επέμβαση της τεχνολογίας στην ανθρώπινη ζωή, οφείλει να χρησιμοποιείται με σεβασμό προς το ανθρώπινο πρόσωπο και προς όφελός του.

### Ευχαριστίες

Θερμές ευχαριστίες προς τον καθηγητή μου Δρ. Βασίλειο Φανάρα για την ευκαιρία που μου έδωσε να συγγράψω το παρόν άρθρο, καθώς επίσης και για τις πολύτιμες συμβουλές του.

### Βιβλιογραφία

1. Liberatore S. Curtis S. Korean TV show uses virtual reality to 'reunite' sorrow stricken mother with her seven-year-old daughter who died in 2016. 10.2.2020. Διαθέσιμο στο <https://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-7988645/TV-uses-virtual-reality-reunite-mother-7-year-old-daughter-died-2016.html>.
2. VPL Research Jaron Lanier. Διαθέσιμο στο <https://www.vrs.org.uk/virtual-reality-profiles/vplresearch.html>.
3. Heilbrun A. An interview with Jaron Lanier. Whole Earth Review. Fall 1989, 108-119.
4. Bishop G and others. Research Directions in Virtual Environments, Report of an NSF Invitational Workshop. University of North Carolina at Chapel Hill, 23-24.3.1992: 1-35.
5. Δημητρόπουλος Κ.Σ. Εικονική πραγματικότητα και μοντέλα παραμόρφωσης στην ιατρική εκπαίδευση μέσω διαδικτύου. Θεσσαλονίκη, 2006.
6. Λέπουρας Γ, Αντωνίου Κ, Πλατής Ν, Χαρίτος Δ. Ανάπτυξη συστημάτων εικονικής πραγματικότητας. Αθήνα, ΣΕΑΒ, 2015.
7. Erickson M. Virtual reality system helps surgeons, reassures patients. Stanford, 11.7.2017. Διαθέσιμο στο <https://med.stanford.edu/news/all-news/2017/07/virtual-reality-system-helps-surgeons-reassures-patients.html>.
8. Ντοκιμαντέρ "Meeting you." Διαθέσιμο στο <https://www.youtube.com/watch?v=ufITK8c4w0c&t=12s> και με υπότιτλους στην αγγλική γλώσσα στο [http://content.mbc.co.kr/program/documentary/3479845\\_64342.html#](http://content.mbc.co.kr/program/documentary/3479845_64342.html#) και με υπότιτλους στην αγγλική γλώσσα στο <https://www.youtube.com/watch?v=ufITK8c4w0c&t=12s>.
9. Eun-byel I. Mom meets late child through VR. 9.2.2020. Διαθέσιμο στο <http://www.koreaherald.com/view.php?ud=2020020900022>.
10. Chang-won L. Sorrow-stricken mother reunites with deceased daughter in virtual world. 7.2.2020. Διαθέσιμο στο <https://www.ajudaily.com/view/20200207175148638>.
11. Kim V. Virtual Reality, Real Grief. A South Korean documentary reunited a grieving mother with her dead daughter-in VR. Διαθέσιμο στο <https://slate.com/technology/2020/05/meeting-you-virtual-realitydocumentary-mbc.html>.
12. Gernsheim, H. A concise history of photography. New York: Dover Publications Inc. 1965<sup>3</sup>.
13. Metz, C. Photography and Fetish. October, Vol. 34 Autumn 1985, 81-90.
14. Η Παλαιά Διαθήκη. Αθήνα: Ελληνική Βιβλική Εταιρία, 2003
15. Φανάρας Β. Ηθικά διλήμματα της τεχνητής νοημοσύνης: ηθικό μηχάνημα ή ηθική χρήση. Εκκλησιαστικός Κύρηκας, 2020, 220-234.
16. Ζηζιούλας ΙΔ. Από το προσωπίον εις το πρόσωπο. Η συμβολή της πατερικής θεολογίας εις την έννοιαν του προσώπου στο Χαριστήρια εις τιμήν του Μητροπολίτου

Γέροντος Χαλκηδόνος Μελίτωνος.  
Θεσσαλονίκη, Πατριαρχικό Ίδρυμα  
Πατερικών Μελετών, 1977: 287-323.

17. Μαντζαρίδης Γ.Ι. Οδοιπορικό θεολογικής  
ανθρωπολογίας. Ιερά Μέγιστη Μονή  
Βατοπεδίου, 2005.
18. Νικολαΐδης, Α.Β. Προβληματισμοί  
Χριστιανικού Ήθους. Αθήνα: Γρηγόρης,  
2002.