

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ

ΤΜΗΜΑ ΙΣΤΟΡΙΑΣ, ΑΡΧΑΙΟΛΟΓΙΑΣ ΚΑΙ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ
ΑΝΘΡΩΠΟΛΟΓΙΑΣ

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΑ ΔΙΑΛΟΓΟΥ. Η ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ
ΤΟΥ HELLAS CHATROOM · ΜΙΑ ΑΝΘΡΩΠΟΛΟΓΙΚΗ
ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ

ΕΠΟΠΤΕΣ ΚΑΘΗΓΗΤΕΣ:

ΔΡ. Π. ΠΑΠΑΗΛΙΑ

ΔΡ. Μ. ΜΠΙΛΑΛΗΣ

ΦΟΙΤΗΤΡΙΑ: ΧΑΡΟΥΛΗ ΜΑΡΙΑ

ΑΡΙΘΜΟΣ ΜΗΤΡΩΟΥ: 1100129

ΒΟΛΟΣ, 2004



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ
ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗΣ & ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ
ΕΙΔΙΚΗ ΣΥΛΛΟΓΗ «ΓΚΡΙΖΑ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ»

Αριθ. Εισ.: 4272/1
Ημερ. Εισ.: 30-12-2004
Δωρεά: Συγγραφέα
Ταξιθετικός Κωδικός: ΠΤ – ΙΑΚΑ
2004
ΧΑΡ

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ:

| | |
|--|--------------|
| ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ: | ΣΕΛ. 2 |
| ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ: | ΣΕΛ. 3 |
| ΠΡΟΛΟΓΟΣ: | ΣΕΛ. 4 – 5 |
| ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ: | ΣΕΛ. 6 – 9 |
| ΕΙΣΑΓΩΓΗ: | ΣΕΛ. 10 – 21 |
| ΤΑ CHATROOMS ΓΕΝΙΚΑ ΚΑΙ Η ΔΟΜΗ ΚΑΙ ΟΙ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΤΟΥ HELLAS CHATROOM . : | ΣΕΛ. 22 – 34 |
| Η ΣΥΜΒΟΛΙΚΗ ΑΓΟΡΑ ΤΟΥ HELLAS: | ΣΕΛ. 35 – 52 |
| ΤΑΥΤΟΤΗΤΑ ΚΑΙ ΦΥΛΟ ΣΤΟ HELLAS : | ΣΕΛ. 53 – 65 |
| ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ: | ΣΕΛ. 66 – 68 |
| ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ : | ΣΕΛ. 69 – 72 |

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ.

Οφείλω ιδιαίτερες ευχαριστίες στην δρ. Π. Παπαηλία και στον δρ. Μ. Μπιλάλη για την αμέριστη συνεργασία και υποστήριξη που μου παρείχαν, χωρίς τις οποίες θα ήταν αδύνατο να πραγματοποιηθεί αυτό το πόνημα. Οι πολύτιμες γνώσεις που μου μετέδωσαν στην διάρκεια αυτών των χρόνων, οι διορθώσεις, η υπομονή, η αγάπη και η πίστη τους σε μένα ήταν η αιτία της αρχής, της συνέχειας και του τέλους αυτής της εργασίας.

Θα πρέπει ακόμη να ευχαριστήσω και τους υπόλοιπους διδάσκοντες του τμήματος Ι.Α.Κ.Α. του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας για τις γνώσεις που απλόχερα μου πρόσφεραν, ώστε να βρίσκομαι στη θέση αυτή. Επίσης, ένα ακόμη μεγάλο ευχαριστώ στους δρ. Ρ. Δέλτσου, δρ. Α. Αθανασίου, κα. Γ. Ασπράκη και κ. Κ. Καλφούτζο για το ενδιαφέρον και την υπομονή τους.

Τέλος, αυτή η εργασία δημιουργήθηκε χάρη στην καλή θέληση όλων των χρηστών των chat · αυτών που μου αφιέρωσαν «εξωδικτυακό» χρόνο, εκείνων μέσα στο chat και ιδιαίτερα των operators που δέχτηκαν να μου δώσουν όλες τις δυνατές πληροφορίες που μπορούσαν.

Η εργασία είναι αφιερωμένη ειδικά στους δύο επόπτες μου και γενικά στους διδάσκοντες και φοιτητές του τμήματος Ιστορίας, Αρχαιολογίας και Κοινωνικής Ανθρωπολογίας του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας.

Χαρούλη Μαρία.

ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Ο λόγος συγγραφής αυτής της εργασίας ήταν το ενδιαφέρον για την «νέα» τεχνολογία που ονομάζεται «Internet» και τη συναντά κανείς καθημερινά. Πιο συγκεκριμένα, εστιάζει στην περίπτωση ενός ελληνικού ηλεκτρονικού περιβάλλοντος διαλόγων (chatroom), καθώς πιστεύω ότι τα chatrooms αποτελούν την πιο διαδραστική λειτουργία του Internet. Εκεί υπάρχει ένας κόσμος με τους δικούς του κανόνες και ιεραρχίες, που αποτελεί ένα κομμάτι του δικτυακού χώρου και κατ' επέκταση της δημόσιας σφαίρας. Η υπόθεση εργασίας μου είναι ότι τα chatrooms αποτελούν συμβολικές αγορές, που διέπονται από τυπικούς και άτυπους νόμους, οι οποίοι καθορίζουν την αξία των προϊόντων και το συμβολικό κεφάλαιο των αγοραστών – χρηστών. Προσπαθώ να το αποδείξω μέσα από την έρευνά μου, αναλύοντας τη δομή ενός συγκεκριμένου chatroom, του “hellas”, το οποίο επέλεξα από τα υπόλοιπα chatrooms, επειδή είναι το πρώτο ελληνικό κανάλι δικτυακών συζητήσεων που δημιουργήθηκε και έχει το μεγαλύτερο αριθμό χρηστών σε σχέση με τα υπόλοιπα (ελληνικά) κανάλια .

Στα κυρίως κεφάλαια που συγκροτούν τον πυρήνα της εργασίας προσπαθώ να δώσω μια όσο το δυνατόν πληρέστερη εικόνα του καναλιού αυτού : γίνεται λόγος για τη γλώσσα που χρησιμοποιείται στο Ίντερνετ γενικά, αλλά και στο hellas chatroom ειδικά, τις πρακτικές που συνδέονται με αυτή, παρατίθενται εικόνες από δικτυακές συνομιλίες, αποσπάσματα από συνεντεύξεις χρηστών εντός και εκτός των chatrooms συζητώντας τους κανόνες, τις ιεραρχίες και τα ζητήματα που ανακύπτουν από αυτό το χώρο. Θεωρητικά κείμενα με βοήθησαν να επεξεργαστώ τις έννοιες του χώρου, της σωματικότητας, της ταυτότητας και του φύλου, καθώς παρατήρησα ότι αποτελούν κεντρικά ζητήματα για τη μελέτη των chatrooms.

Πιστεύω ότι το Internet είναι ένα μέσο μαζικής ενημέρωσης και επικοινωνίας με πολλές δυνατότητες και λειτουργίες και αποτελεί μέρος του καθημερινού μας πολιτισμού. Εκτός, όμως, από αυτό, ως νέα τεχνολογία εντάσσεται στο ερευνητικό ενδιαφέρον ενός νέου κλάδου σπουδών, των Σπουδών Επιστήμης και Τεχνολογίας (Science and Technology Studies, STS). Οι Σπουδές Επιστήμης και Τεχνολογίας «επιχειρούν να ερμηνεύσουν τις κοινωνικές και πολιτισμικές συνδηλώσεις της συγκρότησης της επιστήμης και της τεχνολογίας ως κυρίαρχων μορφών γνώσης και

πράξης στο πλαίσιο του πολιτισμού της νεωτερικότητας»¹. Είναι, λοιπόν, καίριο να θέτουμε ερωτήματα σχετικά με τα νέα κοινωνικά συμφραζόμενα που προκύπτουν.

Όπως αναφέρεται στο έργο της Christine Hine, *Virtual Ethnography*², μια εθνογραφία στο διαδίκτυο μπορεί να εξετάσει λεπτομερώς τους τρόπους με τους οποίους η τεχνολογία βιώνεται κατά τη χρήση της, καθώς συνίσταται σε έναν ερευνητή, ο οποίος θα αφιερώσει κάποιο χρονικό διάστημα στο πεδίο, λαμβάνοντας υπ' όψη του τις σχέσεις, τις δραστηριότητες και τις προσλήψεις και όσων προετοιμάζουν τις διαδικασίες που συμβαίνουν στον κυβερνοχώρο, αλλά και εκείνων που συμμετέχουν σε αυτές. Ο εθνογράφος βρίσκεται στα όρια του κόσμου που μελετά, ντόπιος και ξένος μαζί, καθώς πρέπει να είναι αρκετά κοντά στην κουλτούρα που θέλει να εξετάσει, για να καταλάβει το πώς λειτουργεί, αλλά και να είναι ικανός να αποστασιοποιηθεί, για να μπορέσει να την καταγράψει. Στόχος της εθνογραφίας κατά τη Hine αποτελεί η διασαφήνιση των τακτικών που θεωρούνται δεδομένες και του τρόπου που οι άνθρωποι ζουν και κατανοούν τη ζωή τους μέσα σε κάποια συγκεκριμένα κοινωνικοπολιτικά συμφραζόμενα³. Στη συγκεκριμένη εργασία στόχος μου είναι η παρουσίαση και η κριτική σκέψη για τη ζωή σε ένα συγκεκριμένο κομμάτι του κυβερνοχώρου, στα ηλεκτρονικά περιβάλλοντα διαλόγου, ή αλλιώς chatrooms. Όσον αφορά το κατά πόσο οι χρήστες θεωρούν δεδομένες τις πρακτικές τους στα chatrooms, χαρακτηριστική ήταν η απορία της πλειοψηφίας των χρηστών που πήρα συνέντευξη: «γιατί να ενδιαφέρει κάποιον το τι γίνεται στα chatrooms, αφού είναι σαν να πηγαίνει κανείς για καφέ;».

¹ Απόσπασμα από το Arturo Escobar, "Welcome to Cyberia, Notes on the Anthropology of Cyberculture", στο *Current Anthropology*, V. 35, N. 3, Ιούνιος 1994, σελ. 212.

² Christine Hine, *Virtual Ethnography*, Sage Publications, 2002, σελ.5.

³ ο.π.

Η εργασία αυτή θα ερευνήσει τις πολιτικές των χρηστών του διαδικτύου στο hellas chatroom από ανθρωπολογική σκοπιά, γι' αυτό και στηρίχθηκα στα βασικά εθνογραφικά εργαλεία της ανθρωπολογίας: καταρχήν την επιτόπια έρευνα, προσαρμοσμένη στα δεδομένα του τόπου ή «μη – τόπου» που ονομάζεται κυβερνοχώρος, ή διαδικτυο ή κοινώς Internet, και πιο συγκεκριμένα στο πρόγραμμα "Mirc", όπου διατίθενται «κανάλια» για να βρεθεί κάποιος σε παγκόσμια «δωμάτια» συζητήσεων, στα επονομαζόμενα "chatrooms".

Ίσως περιμένει κανείς η "net – anthropology" να διαφέρει από την «κλασσική» ανθρωπολογία. Όμως είναι περισσότερο διαφορετικό από την κλασσική ανθρωπολογία το να κάνει κανείς ανθρωπολογία στο Διαδίκτυο ή να κάνει κανείς εθνογραφία γραφειοκρατών περιορισμένη σε έναν συγκεκριμένο χώρο; Τα εθνογραφικά εργαλεία λειτούργησαν με τον ίδιο τρόπο που θα λειτουργούσαν σε μια έρευνα στον εξω-δικτυακό χώρο. Όπως και σε μια εθνογραφική έρευνα σε «πραγματικό χρόνο», έτσι και εδώ διενεργήθηκε επιτόπια έρευνα, διάρκειας τεσσάρων μηνών, από τους οποίους ο ένας ήταν μέσα στο chatroom που παρέχει η ιστοσελίδα του www.in.gr και οι υπόλοιποι στην δικτυακή κοινότητα του καναλιού «hellas». Διαπίστωσα ότι οι έννοιες του «τόπου», της «κοινότητας», του διαλόγου με τους «κατοίκους της κοινότητας» και της «συμμετοχικής παρατήρησης» όπως ορίζονται στην εθνογραφία μεταφέρονται στα διαδικτυακά συμφραζόμενα χωρίς αυτό να σημαίνει ότι επειδή αλλάζει η μορφή τους αλλάζει και η ουσία τους.

Έτσι, κρατήθηκε ημερολόγιο με παρατηρήσεις, αναφορά και σχολιασμό των ψευδωνύμων (nicknames) που επιλέγουν να χρησιμοποιήσουν οι συνομιλητές, όπως επίσης και με αποσπάσματα συνομιλιών από συνεντεύξεις με διάφορους χρήστες εκτός chatroom, αλλά και μέσα στο δωμάτιο. Ιδιαίτερη βοήθεια μου παρείχαν χρήστες που συνδέονταν από παλιά στο χώρο, καθώς είχαν να μου δώσουν περισσότερες πληροφορίες σχετικά με την ιστορία και τη δομή του συγκεκριμένου chatroom (hellas).

Ακόμη, έπρεπε να περάσω κάποιο χρόνο μέσα στην υπό μελέτη κοινότητα, στο hellas chatroom σε αυτή την περίπτωση, ώστε να εξοικειωθούν οι άλλοι χρήστες με μένα και εγώ με τον τρόπο που λειτουργεί το chatroom. Έπρεπε να συνδέομαι συχνά, για να γίνω γνωστή και να μπορέσουν να με εμπιστευθούν οι χρήστες, οι «κάτοικοι της κοινότητας». Γι' αυτό το λόγο χρησιμοποιούσα για αρκετό διάστημα

ένα nickname ουδέτερο φυλετικών συνδηλώσεων. Αργότερα άλλαξα ψευδώνυμο, επιλέγοντας κάποια που υποδήλωναν άλλο φύλο από αυτό που είμαι, για να διαπιστώσω τον ισχυρισμό των Turkle και Stone ότι το διαδίκτυο έχει μια «αποδομητική επίδραση και στην ταυτότητα και στην κουλτούρα»⁴, καθώς αποτελεί σημαντικό «εργαστήρι ταυτοτήτων».

Τελευταίο «εργαλείο» ήταν η σχετική βιβλιογραφία, άρθρα και έργα σχετικά με το Internet, και γενικότερα για τη σχέση του ανθρώπου με τον υπολογιστή και τις διάφορες λειτουργίες που αυτός παρέχει, που βρίσκονται τόσο μέσα στο ίδιο το διαδίκτυο όσο και σε «συμβατικές» βιβλιοθήκες εκτός διαδικτύου.

Πρέπει να σημειωθεί πως όμοια ρίσκα που παίρνει κανείς σε μια «κλασσική» ανθρωπολογική έρευνα παίρνει και εδώ και υπάρχουν εξίσου πρακτικές δυσκολίες και ανακύπτουν ηθικά προβλήματα. Ωστόσο, ειδικά για τον χώρο της «κυβερνοανθρωπολογίας» (cyberanthropology), δεν έχουν οριστεί κάποιοι κανόνες εθνογραφικής συμπεριφοράς. Όπως σημειώνει η Turkle⁵, «η εικονική πραγματικότητα θέτει μια νέα μεθοδολογική πρόκληση για τον ερευνητή: τι να κάνει με τις δικτυακές συνεντεύξεις και, μάλιστα, πώς να τις χειριστεί». Οι Wilson και Peterson⁶ υποστηρίζουν πως η ουσία της κυβερνοανθρωπολογίας είναι ίδια με αυτή της οποιουδήποτε είδους ανθρωπολογικής έρευνας. Ο ανθρωπολόγος οφείλει να σέβεται τους ανθρώπους τη ζωή των οποίων εξετάζει και να απευθύνεται σε αυτούς online με τον ίδιο τρόπο που θα το έκανε σε πλαίσια επικοινωνίας «προσώπου με πρόσωπο».

Ξεκίνησα την έρευνά μου μιλώντας με άλλους ως απλός χρήστης – όχι ως ερευνήτρια – και προσπάθησα να βγάλω μέσα από απλές συζητήσεις και “lurking” (παρατήρηση του κοινού δωματίου, χωρίς να συμμετέχω) συμπεράσματα. Γρήγορα εγκατέλειψα αυτή τη μέθοδο, διότι ήταν λίγες οι φορές που αναπτύσσονταν συζήτηση στο κοινό δωμάτιο. Αργότερα και με αρκετή επιφύλαξη εξήγησα τους λόγους που βρίσκομαι εκεί σε κάποιους παλιούς χρήστες / operators οι οποίοι αρχικά έδειξαν έκπληξη και δυσπιστία ενίοτε, αλλά στη συνέχεια ήταν πρόθυμοι να με πληροφορήσουν για τα περισσότερα θέματα που ρωτούσα. Έτσι, μπόρεσα να κάνω «φιλίες», να με εμπιστευθούν κάποιοι χρήστες και να καταφέρουμε να ξεπεράσουμε

⁴ Αναφέρεται στο Robert Burnett και P. David Marshall, *Web Theory, An introduction*, Routledge 2003, σελ. 62.

⁵ Αναφέρεται στο Wilson, Peterson, “The Anthropology of online communities”, στο *Annual Review Anthropology*, 2002. 31:449 – 67.

⁶ Ο.π.

το επίπεδο του να συζητούμε με σκοπό να προχωρήσει η γνωριμία σε σχέση και να μπορέσω να κάνω κι άλλες ερωτήσεις.

Ωστόσο, είναι δύσκολο να ξεφύγει κανείς από αυτό και αρκετές φορές οι χρήστες δεν επιθυμούσαν τίποτε άλλο από το να ανταλλάξουμε αριθμούς τηλεφώνων και να συναντηθούμε και μάλιστα αρκετές φορές με πειστικό τρόπο. Επίσης, αρκετά άτομα τελείωναν απότομα τη συζήτηση αν διαπίστωναν ότι οι τοποθεσίες μας είναι μακριά. Άλλαξα φύλο σε συζητήσεις, και πάλι, διαπίστωνα ότι κορίτσια και αγόρια επιθυμούν να βρίσκονται και άλλες φορές με τον χρήστη με στόχο αφού μιλήσουν κάποιες φορές σύντομα να συναντηθούν και να συνάψουν κάποια σχέση και γι' αυτό το λόγο λίγες κοπέλες δεχόταν να μου μιλήσουν, μόλις μάθαιναν το φύλο μου.

Αρχικά, δεν ήταν εύκολο να έχω κάποια συνέντευξη «δικτυακή» έχοντας αποκαλύψει ότι έχω σκοπό να ερευνήσω το chatroom και αυτούς που μιλούν σε αυτό, γιατί δεν «περιφερόμουν» αρκετά συχνά στο «δωμάτιο», ώστε να είμαι ένας γνωστός χρήστης. Επιχείρησα μια φορά να αποκαλύψω τις προθέσεις και την ταυτότητά μου με κάποιον που μιλούσαμε για λίγο διάστημα και αντίδραση ήταν μάλλον αναμενόμενη, αφού ο χρήστης ενοχλήθηκε, λέγοντας πως νιώθει «πειραματόζωο και αντικείμενο προς μελέτη» και ζήτησε να συναντηθούμε. Με αρκετή επιφύλαξη όντως συναντηθήκαμε και συζητήσαμε. Ο Γ., 33 ετών, εργαζόταν στο πανεπιστήμιο και έμπαινε ενίοτε για chatting για να σπάσει τη μονοτονία της δουλειάς. Αργότερα, αφού συζητήσαμε αρκετά, παραδέχτηκε ότι, πράγματι, τα chatrooms είναι χώροι με ιδιαίτερο ενδιαφέρον, που αξίζει να μελετηθούν, αλλά από τότε σπάνια ξαναμιλήσαμε. Ένας ακόμη χρήστης, που μου έδωσε αρκετές πληροφορίες, αρχικά παρουσίασε κάποια ένσταση ως προς τη χρησιμοποίηση του ψευδωνύμου του στην εργασία αυτή, αλλά στη συνέχεια συμφώνησε πως δεν πρόκειται για κάτι επιζήμιο και έτσι μου το επέτρεψε.

Οι συνεντεύξεις που διενεργήθηκαν εκτός chatroom ήταν μια ξεχωριστή εμπειρία, καθώς οι συγκεκριμένοι χρήστες μιλούσαν με ιδιαίτερο ενθουσιασμό για τις συζητήσεις τους στα chat. Οι εκφράσεις που χρησιμοποιούσαν όλοι ήταν καθαρά σωματικές · μέσα στο chat οι χρήστες «κινούνται», «λένε», «μιλούνε», ενοχλούν, εκφράζουν συναισθήματα, γίνονται αποδεκτοί ή όχι από τους άλλους και η εικόνα τους μπροστά από την οθόνη δε μοιάζει καθόλου παθητική. Από παρατήρηση χρηστών ηλεκτρονικών περιβαλλόντων διαλόγου σε Internet Cafés κατά την διάρκεια της συγγραφής της εργασίας διαπίστωσα πως οι χρήστες κάνουν γκριμάτσες με το πρόσωπό τους, γελούν, θυμώνουν, πολλές φορές σχολιάζουν μόνοι τους αυτά που

βλέπουν γραμμένα στις οθόνες που βρίσκονταν μπροστά τους. Με λίγα λόγια, δεν πρόκειται για μια διαδικασία όπου κάποιος βλέπει κάτι «άψυχο» γραμμένο στον υπολογιστή, αλλά για μια πολύ διαδραστική διεργασία.

Η θέση μου ήταν δύσκολη και στις συνεντεύξεις σε πραγματικό χρόνο, καθώς προσπαθούσα να μην είμαι πειστική, αφού πολλές φορές οι χρήστες είχαν ποικίλες εμπειρίες από τις συζητήσεις τους σε chatrooms, που ίσως δεν ήθελαν να μοιραστούν με κάποιον που θέλει να τις χρησιμοποιήσει για να εκπονήσει μια εργασία. Εξάλλου, είναι πολύ διαφορετικό να κάνεις chatting μη βλέποντας με ποιους μιλάς και έπειτα να συζητάς με κάποιον που σε κοιτά, κάνει ερωτήσεις και περιμένει να ακούσει κρατώντας σημειώσεις. Γι' αυτό το λόγο, αποφάσισα για τα άτομα που αισθάνονται άβολα με αυτόν τον τρόπο, να τους κάνω απλές ερωτήσεις, όπως για παράδειγμα αν έχουν καιρό που μπαίνουν, πόση ώρα ξοδεύουν εκεί κλπ. Έπειτα, αφού είχε γίνει η αρχή, προτιμούσα να τους αφήνω να λένε μόνοι τους, ό,τι νομίζουν χωρίς να κρατώ σημειώσεις μπροστά τους, ώστε να μοιάζει περισσότερο σαν συζήτηση και όχι σαν εξέταση, χρησιμοποιώντας τον «βιωματικό τρόπο συνέντευξης» που προτείνει η L. Abu – Lughod, ο οποίος συνίσταται σε έναν τύπο εθνογραφίας που στοχεύει στις αφηγήσεις, τις συνομιλίες και τις προσωπικές ιστορίες (life stories)⁷.

Για τα υπόλοιπα άτομα που ήταν πιο άνετα, παρατήρησα ότι από μόνοι τους ξεκινούσαν να λένε ιστορίες που τους έτυχαν στα chatrooms, γελούσαν αναφέροντάς τα, και κατάλαβα ότι γι' αυτούς είναι μια ξεχωριστή εμπειρία που την απολαμβάνουν. Η αρχική αμηχανία για τις συνεντεύξεις προκαλούνταν επειδή το chatting θεωρείται κάπως «σαν να πηγαίνει κανείς για καφέ», και ως εκ τούτου τι απορία θα μπορούσε να δημιουργηθεί από αυτό; Είναι κάτι απλό, μια διασκέδαση και μοιάζει παράξενο κάποιος να ρωτά γι' αυτό. Όμως, πιστεύω ότι τα chatrooms είναι σίγουρα ένα ακόμη κοινωνικό φαινόμενο που έχει να δηλώσει κάτι για την εποχή που διανύουμε.

⁷ Αναφέρεται στο Δήμητρα Γκέφου – Μαδιανού, *Πολιτισμός και Εθνογραφία. Από τον εθνογραφικό ρεαλισμό στην πολιτισμική κριτική*, ελληνικά γράμματα, β' έκδοση, Αθήνα, 1999, σελ.347.

Ο χώρος του Διαδικτύου ονομάζεται «κυβερνοχώρος». Τον όρο αυτό εισήγαγε το 1980 ο William Gibson, πρωτοπόρος ενός ρεύματος της φανταστικής λογοτεχνίας, του «κυβερνοπάνκ» (cyberpunk). Ο κυβερνοχώρος για τον Gibson είναι μια «συναινετική παραίσθηση» (“consensual hallucination”). Αν ισχύει αυτή η θέση, τότε πώς μπορεί κάποιος να μιλά και να υπάρχει στον κυβερνοχώρο; Ο «κυβερνοχώρος» είναι μια έννοια αρκετά αόριστη, που πραγματοποιείται με το που θα ανοίξουμε τον ηλεκτρονικό μας υπολογιστή και θα επιλέξουμε να «μπούμε» σε μια συγκεκριμένη ιστοσελίδα ή σε μια μηχανή αναζήτησης, που θα είναι ο οδηγός της πλοήγησής μας στον δικτυακό χώρο. Από αυτό το σημείο και έπειτα ξεκινά μια θεωρητική συζήτηση σχετικά με τον επιστημονικό ορισμό του κυβερνοχώρου και τις προεκτάσεις που του προσδίδονται στην εξω-δικτυακή ζωή. Θα αναλυθούν κριτικά οι θέσεις διάφορων θεωρητικών, όπως του Lévy, της Turkle, της Stone και άλλων, προκειμένου να αναλυθούν οι κατηγοριοποιήσεις των επιδράσεων του κυβερνοχώρου στην κοινωνική ζωή που προτείνει Hine.

Πιο συγκεκριμένα, η Hine⁸ υποστηρίζει ότι οι επιδράσεις αυτές συνοψίζονται σε τρεις κατηγορίες: α) στο πώς αλλάζουν οι ρόλοι του χρόνου και του χώρου, β) στο πώς αλλάζει ο ρόλος της μαζικής επικοινωνίας και γ) στην κριτική δυϊσμών όπως «πραγματικό – εικονικό», «αληθινό – τεχνητό», «τεχνολογία – φύση» και «αναπαράσταση – πραγματικότητα». Θα ξεκινήσω το θέμα μου προσπαθώντας να εξηγήσω την έννοια του κυβερνοχώρου και τις χρήσεις του, εξετάζοντας αρχικά κάποιους επιστημολογικούς δυϊσμούς που χρησιμοποιούνται προκειμένου να ορίσουν και να αναλύσουν το ζήτημα του κυβερνοχώρου και τη σχέση του με το χρόνο, το χώρο και το σώμα και θα συνεχίσω με τις θεωρητικές απόψεις που υπάρχουν για την αλλαγή του ρόλου των μεσών μαζικής ενημέρωσης στη δημόσια σφαίρα, έτσι ώστε να αναλυθεί σαφέστερα το δικτυακό περιβάλλον που επέλεξα και να καταστεί δυνατό να διαπιστωθεί το κατά πόσο οι θεωρητικοί ισχυρισμοί που προηγήθηκαν βρίσκουν την εφαρμογή τους στο πεδίο.

Το ζήτημα που τίθεται καταρχήν είναι το κατά πόσον είναι «αληθινός» ή όχι ο κυβερνοχώρος. Κατά τον Pierre Lévy η «πραγματικότητα» που παρέχει ο

⁸ Christine Hine, *Virtual Ethnography*, Sage Publications, 2002, σελ.5.

κυβερνοχώρος είναι δυνητική⁹, όμως αδιαμφισβήτητα υπάρχει και μάλιστα με έναν πολύ διαδραστικό τρόπο. Σύμφωνα με το Lévy, το δυνητικό δεν είναι το αντίθετο του πραγματικού, αλλά μια γόνιμη και ισχυρή διαδικασία που προσφέρει έδαφος στις διεργασίες της δημιουργίας. Άρα το *δυναμικό* δεν είναι σε καμία περίπτωση το *φανταστικό*, αφού η «δυναμικοποίηση» έγκειται στο εν ενεργεία υπαρκτό (actuel), μέσα σε μια ενότητα χώρου, αλλά όχι τόπου, καθώς το «δυναμικό» δεν είναι κάτι το στατικό και συγκεκριμένο, αλλά μεταβαίνει στην εν ενεργεία ύπαρξη (actualisation). Η εν ενεργεία ύπαρξη είναι η δημιουργία, η επινόηση μιας μορφής που παράγει νέες ποιότητες, μετασηματίζοντας ιδέες, δημιουργώντας ένα γίνεσθαι που τροφοδοτεί το πραγματικό. Με αυτόν τον τρόπο συγκροτείται η οντότητα, άρα και η πραγματικότητα. Η «δυναμικοποίηση» (virtualisation) είναι, λοιπόν, μια γενικευμένη δυναμική που επηρεάζει την πληροφόρηση, την επικοινωνία, το σώμα, την οικονομική λειτουργία, τους τρόπους κοινωνικής συνύπαρξης και τη συγκρότηση του «εμείς» μέσα από δυνητικές κοινότητες¹⁰. Ωστόσο, το ενδιαφέρον της ανθρωπολογίας που μελετά την κουλτούρα που διέπει τον κυβερνοχώρο δεν βρίσκεται στις έννοιες του «τόπου» ή «μη – τόπου», αλλά στις χρήσεις του και στις πολιτισμικές πρακτικές που δίνουν ζωή στο χώρο αυτό. Αυτό που αφορά τον εθνογράφο σε αυτό το πεδίο είναι η έννοια του “space” κατά τον Michel de Certeau, δηλαδή η χρήση ενός χώρου που ορίζεται από την κυκλοφορία και τις διασταυρώσεις κινουμένων στοιχείων, καταστάσεων, κατευθύνσεων, ταχυτήτων και μεταβλητών χρόνου¹¹.

Η «κυβερνοκουλτούρα», κατά τους Burnett και Marshall¹², έχει μια «ελαστική» ποιότητα, αφού ο «Ιστός» (Web) δεν μπορεί να προσδιοριστεί επακριβώς. Βρίσκεται μέσα σε ένα μεταβλητό συνεχές, από το πολύ απλό (π.χ. απλές προσωπικές ιστοσελίδες, personal home pages) σε κάτι πολύπλοκο (π.χ. ιστοσελίδες εταιριών, corporate Web sites). Επιπλέον, είναι δίκτυα που συνέχεια παραπέμπουν σε άλλα δίκτυα υπονοώντας πως οτιδήποτε δεν βρίσκεται εκεί, μπορεί κανείς να το βρει ακολουθώντας τις συνδέσεις στις οποίες παραπέμπονται. Οι μεταφορές που έχουν ειπωθεί για τον κυβερνοχώρο είναι αρκετές · «λαβύρινθος», «ανάγνωση μέσα στη ανάγνωση», ακόμη και «ολόκληρος ο κόσμος μέσα σε ένα ατέρμονο βιβλίο».

⁹ Pierre Levy, *Δυνητική πραγματικότητα, η φιλοσοφία του πολιτισμού του κυβερνοχώρου*, μτφρ: Μιχάλης Καραχάλιος, Κριτική, Αθήνα 1999, σελ. 15 – 17, 21 – 33.

¹⁰ Ο.π.

¹¹ Αναφέρεται στο Αθηνά Αθανασίου, *Εθνογραφία στο Διαδίκτυο ή το Διαδίκτυο ως εθνογραφία : Ψηφιακή τεχνολογία, δυνητική / εικονική πραγματικότητα και πολιτισμική κριτική*, Υπό δημοσίευση στην «Επιθεώρηση Κοινωνικών Ερευνών», σελ. 11 του άρθρου.

¹² Robert Burnett και P. David Marshall, *Web Theory, An introduction*, Routledge 2003, σελ.59.

Πρόκειται, λοιπόν, για μια ιδιαίτερη κουλτούρα, όσον αφορά στον τρόπο που γίνεται αντιληπτή και βιώνεται αυτή η τεχνολογία · ακόμη και στα μέσα μαζικής ενημέρωσης / επικοινωνίας η λέξη «τεχνολογία» έχει ιδιαίτερη βαρύτητα, καθώς ακούγονται κατά κόρον εκφράσεις, λέξεις και καταστάσεις που έχουν συνάφεια με ηλεκτρονικούς υπολογιστές. Για παράδειγμα, οι πρώτες προσωπικές ηλεκτρονικές σελίδες ήταν θέμα ειδήσεων, όπως επίσης και αναφέρθηκαν συχνά στην τηλεόραση φόβοι αλλά και αποδείξεις ότι το Internet είναι ένας χώρος που υποβοηθά - με την α - γεωγραφικότητά του την ανάπτυξη παιδικής και όχι μόνο πορνογραφίας¹³.

Το Ίντερνετ κεντρίζει το ενδιαφέρον αρκετών θεωρητικών και όχι μόνο, καθώς παρουσιάζεται ως ο μόνιμα «νέος» χώρος από τον οποίο προσδοκούνται πολλά, πιθανώς ουτοπικά. Ο Rheingold πιστεύει στη βελτίωση της δημοκρατίας μέσω των δικτυακών κοινοτήτων¹⁴ και ότι η δικτυακή δημόσια σφαίρα αποτελεί ένα είδος τεχνολογικού ουτοπισμού, κάτι σαν την αρχαία ελληνική Αγορά των Αθηναίων. Μια πιο ορθολογική θέση είναι το ότι η «συμμετοχική δημοκρατία» του κυβερνοχώρου είναι αρκετά συζητήσιμη, καθώς εκλείπει η «άμεση σωματικότητα» και οι ευθύνες που αυτή επιφέρει. Ακόμη, είναι έντονο το φαινόμενο της επιτήρησης στον κυβερνοχώρο και αυτό φαίνεται και μέσα από τα chatrooms, αλλά και μέσα από τις διάφορες ιστοσελίδες που αυτόματα καταγράφουν στα δεδομένα τον αριθμό των χρηστών που τις επισκέπτονται. Έτσι, από τη μια πλευρά το Internet μπορεί να μας κρατά συνεχώς ενήμερους, εντούτοις, δεν παύουμε να βρισκόμαστε σε μια ασφαλής θέση, πίσω από τις οθόνες μας, όπως όταν βλέπουμε ένα έργο στην τηλεόραση ή στον κινηματογράφο. Μπορούμε να αισθανόμαστε «εκτός κινδύνου» και σβήνοντας τον υπολογιστή μας απαλλασσόμαστε από κάθε είδους δέσμευση · δεν είναι απαραίτητο ότι θα υποστούμε τις συνέπειες των πράξεών μας. Σε αυτό το σημείο τίθεται το ερώτημα του κατά πόσο ένας κόσμος που στερείται της σωματικότητας και όλων των συμπαραδηλούμενων της αποτελεί μόνο μια «παραίσθηση», μια ασφαλιστική δικλείδα για να δραπετεύει κανείς από τις ευθύνες που φέρει η σωματικότητα στην εξωδικτυακή ζωή.

Σύμφωνα με μια άλλη άποψη, το Ίντερνετ δεν είναι παρά η νιοστή απόδειξη της οικονομικής, πνευματικής και τεχνολογικής υπεροχής της Δύσης έναντι στον Τρίτο κόσμο, κάτι που καταλύει εντελώς την υποτιθέμενη δημοκρατία της

¹³ βλ. Robert Burnett και P. David Marshall, *Web Theory. An introduction*, Routledge 2003, σελ. 114-5.

¹⁴ Howard Rheingold, *The Virtual Community. Homesteading on the electronic frontier*, MIT Press, 2000.

πληροφορίας, του Λόγου και του εμπορίου¹⁵. Αφού αποτελεί μια μεταφορά της πραγματικότητας επί της οθόνης, συνεπάγεται και τις «πραγματικές» διαστάσεις της, άρα και τους πολιτικούς, πολιτιστικούς και οικονομικούς αποκλεισμούς της, έστω κι αν αυτοί είναι συγκαλυμμένοι πίσω από την «αορατότητα» των «κυβερνοναυτών» και την ιδεολογία του “global village”.

Μια – ίσως – παρακινδυνευμένη θέση είναι αυτή που υποστηρίζει το μηδενισμό της δημόσιας σφαίρας εξαιτίας του μηδενισμού του πολιτικού λόγου (discourse) μέσω του Τύπου και, ευρύτερα, των Μ.Μ.Ε. Η δημόσια σφαίρα κατά τον Κίρκεγκορ είναι «νέο και επικίνδυνο πολιτιστικό φαινόμενο», χωρίς περιθώρια διάσωσής της. Από το Διαφωτισμό και έπειτα η δημόσια σφαίρα εκδημοκρατικοποιήθηκε και επεκτάθηκε προς το ευρύτερο κοινό. Από εκείνο το σημείο και έπειτα για το Χάμπερμας (ο οποίος χαρακτηρίζει ως Σφαίρα του δημοσίου το χώρο όπου πραγματοποιείται το επικοινωνιακό πράττειν) έπαψε ο πολιτικός και πολιτιστικός ελιτισμός, ενώ για τον Κίρκεγκορ αυτό σήμανε το μηδενισμό της, καθώς ο καθένας μπορούσε να εκφέρεται περί πάντων ζητημάτων εκ του ασφαλούς, χωρίς να μπαίνει στη ρισκώδη θέση της ευθύνης της – πολιτικής – ρήσης του. Αυτό συμβαίνει γιατί δεν εκλαμβάνεται η θέση του ως πολιτική, καθώς δεν πηγάζει πάντα από πολιτικές προθέσεις¹⁶.

Ενδιαφέρουσα είναι και η οπτική του ότι τα μέσα επικοινωνίας κάθε εποχής διαμορφώνουν αντίστοιχα και τους αποδέκτες τους. Δηλαδή, οι δέκτες είναι παράγωγο των πομπών, καθώς ισχυρίζεται ο John Quarterman λέγοντας πως το ραδιόφωνο και η τηλεόραση παρήγαγαν μια διαφορετική κοινωνία και το ίδιο θα συμβεί και με τα δίκτυα των υπολογιστών και ίσως έτσι αποφύγουμε λάθη του παρελθόντος.¹⁷ Εδώ εκφράζεται από τη μια η πεποίθηση ότι η κοινωνία είναι αυτή που προσαρμόζεται στην τεχνολογία και διαμορφώνεται κατάλληλα σε όλους τους τομείς της, από τις διαπροσωπικές σχέσεις μέχρι την οικονομία και, εν γένει, τη δημόσια σφαίρα και από την άλλη η ελπίδα ότι με την τεχνολογική εξέλιξη θα προκύψει κάτι καλύτερο.

Επίσης, υπάρχει και η θέση ότι με την έναρξη αυτής της εποχής, της (μετά -) νεωτερικής ή «μετά – μετά –βιομηχανικής» και την έκρηξη των «νέων» τεχνολογιών

¹⁵ Γιάννης Σκαρπέλος, *Terra Virtualis, Η κατασκευή του κυβερνοχώρου*, Νεφέλη, Αθήνα, 1999.

¹⁶ Αναφέρεται στο *Cyberspace/Cyberbodies/ Cyberpunk, Cultures of Technological Embodiment*, επιμ. Mike Featherstone και Roger Burrows, εκδ. Sage Publications, 1996, σελ. 140 – 143.

¹⁷ ο.π.

αλλάζει ο τρόπος σύμφωνα με τον οποίο προσλαμβάνουμε τον όρο «μέσα μαζικής επικοινωνίας/ ενημέρωσης». Το ραδιόφωνο, η τηλεόραση, οι εφημερίδες και τα περιοδικά ανήκουν στην εποχή που ο Mark Poster ονομάζει «Πρώτη εποχή των Μέσων» (First Media Age)¹⁸. Σε αυτά τα μέσα επικοινωνίας, ή μάλλον ενημέρωσης, το Μέσο είναι ο πομπός και ο ακροατής, ο τηλεθεατής ή ο αναγνώστης ο δέκτης. Δεν υπάρχει άμεση διαδραστικότητα. Σε αντίθεση με αυτά, το Ίντερνετ είναι κατεξοχήν διαδραστικό, καθώς όχι μόνο επιτρέπει στους δέκτες να ενημερωθούν για κάποιο γεγονός – πράγμα που μπορεί να παρέχει και η τηλεόραση, αλλά μπορούν οι χρήστες να συζητήσουν γι' αυτό την ώρα που συμβαίνει με άλλους που, πιθανότατα, βρίσκονται μίλια μακριά. Με λίγα λόγια, καταρρίπτεται η «τοπικότητα» και, όπως διακηρύττουν οι Ngyuyen και Alexander¹⁹, ο κυβερνοχώρος είναι ένα κατεξοχήν «αποκεντρωτικό» μέσο, σε αντίθεση με τα παλιά «ενοποιητικά» (unifying) λοιπά μέσα. Δεν υπάρχει κάποιο κεντρικό σημείο διάγνωσης, η πληροφορία διαδίδεται, εμπλουτίζεται και κριτικάρεται από διαφορετικούς ανθρώπους και με διαφορετικούς τρόπους σε όλη τη γη. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί το δικτυακό «μνημείο» για τα θύματα των Δίδυμων Πύργων. Σε ταχύτατο χρονικό διάστημα, δημιουργήθηκαν δικτυακές ομάδες συζητήσεων, όπου συμμετείχαν άτομα από πολλά μέρη του κόσμου.

Ίσως θα έπρεπε να σταθούμε με μια πιο κριτική ματιά απέναντι στο διαχωρισμό των Μέσων σε «Πρώτη» και «Δεύτερη» εποχή. Χωρίς αμφιβολία, η τεχνολογία εξελίσσεται συνεχώς και μας εκπλήσσει όλο και περισσότερο, όμως, δεν μπορούμε να ισχυριστούμε ότι το ραδιόφωνο, η τηλεόραση και ο Τύπος είναι τόσο μονολιθικά, ώστε να αποτελούν έναν απομακρυσμένο πομπό. Ας μην ξεχνάμε ότι τα κύρια ερεθίσματα των Μ.Μ.Ε. τα οποία επεξεργάζονται και στέλνουν πίσω στους αποδέκτες τους δεν είναι παρά απαιτήσεις, προβλήματα και ερεθίσματα της ίδιας της κοινωνίας, άρα και πάλι υπάρχει διαδραστικότητα. Αποτελούν και παράγουν εν μέρει και μια μορφή τέχνης, άρα είναι σίγουρα προϊόντα μιας διαδραστικής κοινωνίας που επεξεργάζεται τα μηνύματα που λαμβάνει. Εξάλλου, ειδικά το ραδιόφωνο είναι αρκετά διαδραστικό, εφόσον για να «γίνει ραδιόφωνο» πρέπει να υπάρχει κάποιος απαιτητικός ακροατής που θα επεμβαίνει και θα ζητά και θα αισθάνεται ότι ανήκει

¹⁸ Mark Poster, *The Second Media Age*, Polity Press, 1995.

¹⁹ Steven G. Jones, "Information, Internet and Community: Notes Toward an Understanding of Community in the Information Age" στο *Cybersociety 2.0, Revisiting Computer – Mediated Communication and Community*, επιμ. Steven G. Jones. Sage Publications, 1998, σελ. 6.

άμεσα σε μια ευρύτερη ραδιοφωνική «φανταστική» κοινότητα. Όμοια και ο Τύπος επεξεργάζεται κοινωνικοπολιτικά προβλήματα και διαμορφώνεται ανάλογα με τις απαιτήσεις του αναγνωστικού κοινού και όπως και η τηλεόραση, παρέχει ενημέρωση σε άμεσο χρόνο.

Ωστόσο, η εστίαση των περισσότερων θεωρητικών πονημάτων δεν βρίσκεται τόσο στη λειτουργία του διαδικτύου ως μέσο μαζικής ενημέρωσης στη δημόσια σφαίρα, όσο στην έννοια του ότι με αυτό το μέσο αλλάζουν η καθημερινότητά, οι εαυτοί και η κοινωνικότητά μας · «μεταλλασσόμαστε» σε «κυβερνο – οργανισμούς» (cyborgs), δηλαδή σε υβρίδια που έχουν ως προεκτάσεις των σωμάτων τους τεχνολογικά υποβοηθήματα και ζουν σε συνθήκες όπου συμπύσσονται το ανθρώπινο μυαλό, το ανθρώπινο σώμα και ο κόσμος των «αυτόματων» σε έναν κοινό παρονομαστή ελέγχου και επικοινωνίας. Απλούστερα, cyborg είναι η μίξη ζώντος ανθρώπινου οργανισμού με μηχανή. Υπό αυτές τις συνθήκες η Donna Haraway υπογραμμίζει το γεγονός ότι, πλέον, τα όρια μεταξύ υποκειμένου, σώματος και «έξω κόσμου» χρήζουν αναστοχασμού²⁰. Όταν, όμως, αναφέρεται στα cyborgs εκτός από πλάσματα της λογοτεχνίας δεν εννοεί απλά και μόνο κάποια υβριδικά φανταστικά πλάσματα που βρίσκονται ανάμεσα στον άνθρωπο και τη μηχανή, αλλά όντα τα οποία είναι αποτελέσματα της κοινωνικής πραγματικότητας που βιώνουν τον μετα – αποικιοκρατικό – πολυεθνικό καπιταλισμό, μια εποχή μετά το φύλο²¹, όπου σημασία δεν έχει το φύλο, αλλά οι χειρισμοί του λόγου σε νέα κοινωνικά δεδομένα.

Το Ίντερνετ, ως «νέα» τεχνολογία δεν μπορεί να ειδωθεί ως «ουδέτερη», αλλά έχει αποκτήσει μια ιδεολογική χροιά που του έχει προσδώσει διάφορες εννοιολογήσεις και διάφορα μελλοντικά ουτοπικά ή δυστοπικά σενάρια, που παραπέμπουν σε λογοτεχνία του είδους του κυβερνοπάνκ. Το κυβερνοπάνκ, ως λογοτεχνικό είδος έχει κατεξοχήν πολιτικές διαστάσεις. Η πρώτη «εικόνα» που δίνει είναι η συρρίκνωση της δημόσιας σφαίρας και η ολοένα και μεγαλύτερη ιδιωτικοποίηση των πλείστων πλευρών της ζωής. Εδώ οι άνθρωποι απομονώνονται όλο και περισσότερο και καθίσταται δύσκολο έως αδύνατο να συναφθούν άμεσες διαπροσωπικές σχέσεις, «πρόσωπο – με – πρόσωπο», αφού το σώμα, για τους συγγραφείς του κυβερνοπάνκ είναι ένα λάθος, ένα «ατύχημα», έχει αποχωριστεί από

²⁰ Donna Haraway, “ A Cyborg’s Manifesto” στο Barbara M. Kenedy, *The Cyberculture’s Reader*, εκδ. Routledge, 2000, σελ. 291 – 319.

²¹ Mike Featherstone και Roger Burrows *Cyberspace/Cyberbodies/ Cyberpunk, Cultures of Technological Embodiment*, επιμ. Mike Featherstone και Roger Burrows, εκδ. Sage Publications, 1996, σελ.36 – 37.

το πνεύμα και είναι περισσότερο μηχανικό – τεχνητό παρά οργανικό²². Υπάρχουν και θεωρητικοί που βρίσκονται κοντά σε αυτή τη νοοτροπία, υποστηρίζοντας ότι στο Διαδίκτυο τα σώματα δεν έχουν υλικότητα, καθώς «η εικόνα μιλά για τον εαυτό της» και το σώμα του «άλλου» αποτελεί και το πεδίο της αφήγησης και το πεδίο όπου θα αποδοθεί η υποκειμενικότητα²³.

Το διαδίκτυο ενέχει μια ρευστή δημόσια σφαίρα, όπου υπάρχουν εναλλασσόμενοι χαρακτήρες προσώπων και συμπεριφορές. Το παράδοξο είναι ότι παρόλο που οι άνθρωποι υποτίθεται ότι απελευθερώνονται από την σωματική τους διάσταση, σύμφωνα με κάποια θεωρητικά έργα και υποτίθεται ότι θα έπρεπε να έρχονται πιο κοντά, στην ουσία απομακρύνονται και εγκλωβίζονται σε ένα συνεχές «καρναβάλι ταυτοτήτων»²⁴. Στην πραγματικότητα, όμως, δεν γίνεται να υποστηρίξουμε ότι αυτό ισχύει απόλυτα. Υπάρχει ένα σημαντικό ποσοστό, τουλάχιστον στην περίπτωση του hellas chatroom, το οποίο δε δείχνει τόση διστακτικότητα απέναντι στους υπόλοιπους χρήστες, επιδιώκει γνωριμίες και, επιπρόσθετα, δεν αισθάνεται ότι εγκλωβίζεται, αλλά ότι με αυτόν τον τρόπο μπορεί να επικοινωνεί με άλλους πιο εύκολα, από οποιαδήποτε απόσταση. Εξάλλου, όπως παρατήρησα και από αντίστοιχα θεωρητικά κείμενα, αλλά και από τη δική μου έρευνα, δεν μπορεί κάποιος για πολύ καιρό να υποδύεται μια ταυτότητα που δεν είναι χαρακτηριστική της ιδιοσυγκρασίας του και οι περισσότεροι που συνδέονται συχνά δεν επιδιώκουν να αλλάζουν συνεχώς ταυτότητες, γιατί ειδάλλως δεν θα μπορούσαν να δημιουργήσουν έναν «εαυτό» στο κανάλι.

Θα μπορούσε κανείς να υποστηρίξει ότι την υποτιθέμενη «έλλειψη σωματικότητας» μέσα στον κυβερνοχώρο αντισταθμίζει η διαλεκτική περί αυτού. Ο υπολογιστής μπορεί να «έχει ιούς», να αποτελείται από το «σώμα» / πύργο του. Με λίγα λόγια, περιγράφεται με στοιχεία ζώντων πλασμάτων και έχει παθολογία που προσιδιάζει σε αυτή των ανθρώπων. Σχετικά άρθρα σε εφημερίδες και περιοδικά, γραμμένα κατά την περίοδο 1995 – 1997 χρησιμοποιούσαν λεξιλόγιο που παρέπεμπε

²² Kevin Mc Caroon, “Corpses, Animals, Machines and Mannequins: The Body and Cyberpunk” στο *Cyberspace/Cyberbodies/ Cyberpunk, Cultures of Technological Embodiment*, επιμ. Mike Featherstone και Roger Burrows, εκδ. Sage Publications, 1996, σελ. 261.

²³ Pamela Gilbert, “On space, Sex and Stalkers” στο *Women & Performance: A journal of feminist theory*, 17.

²⁴ Brenda Danet, “Text as Mask: Gender, Play, and Performance on the Internet” στο *Cybersociety 2.0, Revisiting Computer – Mediated Communication and Community*, επιμ. Steven G. Jones, Sage Publications, 1998, σελ. 129 – 152.

σε ανθρώπινη ανατομία και παθολογία · οι υπολογιστές μπορούν να έχουν ιούς, το δίκτυο αποτελείται από ιστούς, με αρτηρίες από όπου «ρέουν» οι πληροφορίες²⁵.

Σε αυτό το σημείο καίρια είναι η επισήμανση της Stone²⁶, η οποία υπογραμμίζει ότι υπάρχει πρόβλημα στο εννοιολογικό διαχωρισμό του κόσμου σε «φυσικό» - βιολογικό και τεχνητό. Πλέον, τα όρια ανάμεσα στο μηχανικό και το βιολογικό είναι δυσδιάκριτα και τα υποκείμενα βρίσκονται σε μια σύγχυση εβρισκόμενα όχι πίσω από τις διαχωριστικές γραμμές του φυσικού και του τεχνητού, αλλά πάνω σε αυτές. Ο επαναπροσδιορισμός των κατηγοριών του «φυσικού» επανορίζει τον τεχνολογικό στους λόγους (discourses) του φυσικού (natural). Το «φυσικό» είναι το τεχνολογικό για τον 20^ο αιώνα, και για τη Stone οι έννοιες της κουλτούρας και της φύσης έχουν καταρρεύσει και συγχωνευτεί δια μέσου του τεχνολογικού. Αν, όμως, ισχύει αυτή η θέση, τότε πώς μπορεί να η οντολογική κατάσταση του σώματος να είναι ενταγμένη στην κατηγορία του «φυσικού»; Το «σώμα» σε αυτό το πλαίσιο δεν χαρακτηρίζεται ως «ανθρώπινο», αλλά μετατρέπεται σε μια υβριδική - μηχανική σύμπτυξη φύσης / κουλτούρας και τεχνολογίας.

Η Deborah Lupton²⁷ υποστηρίζει ότι οι υπολογιστές έχουν γίνει «σημαντικοί άλλοι» με τους οποίους επικοινωνούμε, συνδεόμαστε και κατανοούμε τους εαυτούς μας συναισθηματικά, διανοητικά και κοινωνικά, μέσα από την καθημερινή μας «πρόσωπο – με – πρόσωπο» επικοινωνία με την οθόνη και το ίδιο το μηχάνημα, ή «οθόνη – με – οθόνη» επικοινωνία με άλλους χρήστες. Ο υπολογιστής «σωματοποιείται», παίρνοντας ανθρωπομορφικά χαρακτηριστικά. Έτσι, δημιουργούνται και συναισθηματικές ανταποκρίσεις από την ανθρώπινη πλευρά προς τον υπολογιστή, όπως, για παράδειγμα φόβος ή θυμός όταν κάτι δεν πηγαίνει καλά με τον υπολογιστή.

Η τεχνολογία, λοιπόν, αποτελεί «ολικό γεγονός»²⁸, αναπαριστά το σύνολο των καθημερινών δραστηριοτήτων μας και εξαπλώνεται σε βαθμό που να παρεισφρύει στον εξω – δικτυακό κόσμο και να υπερισχύει – σε κάποιες περιπτώσεις

²⁵ Mitsos Bilalis, "The Internet as a Cultural Object: Perceiving the new and the technological in Greece during the 90's", στο Spassov, O. και Todorov H. (επιμ.), *New Media in Southeast Europe*, European University "Viadrina" (Frankfurt – Oder) και Sofia University "Kliment Ohridsky", 2002.

²⁶ Αναφέρεται στην "Εισαγωγή" της Barbara Kenedy, στο Barbara M. Kenedy, *The Cyberculture's Reader*, εκδ. Routledge, 2000, σελ 473.

²⁷ Αναφέρεται στην "Εισαγωγή" της Barbara Kenedy, στο Barbara M. Kenedy, *The Cyberculture's Reader*, εκδ. Routledge, 2000, σελ. 469 – 476.

²⁸ Γιάννης Σκαρπέλος, *Terra Virtualis, Η κατασκευή του κυβερνοχώρου*, Νεφέλη, Αθήνα, 1999, σελ. 58 – 65.

– αυτού (π.χ. έναντι των βιβλιοθηκών για αναζήτηση υλικού κλπ). Αυτό, επαγωγικά, μας οδηγεί σε διαφορετικό τρόπο θεώρησης των πραγμάτων, της καθημερινής ζωής, του κόσμου που μας περιβάλλει. Αυτή η διαδικασία δεν γίνεται αυτόματα, αλλά μεταφορικά και οντολογικά συντελείται σε πολλά επίπεδα και καθώς με την πάροδο του καιρού παγιώνεται, επιφέρει αυτή την αλλαγή προσφέροντας μια εναλλακτική πραγματικότητα. Ο Σκαρπέλος²⁹ αναφέρει τα εξής επίπεδα διαδραστικότητας και αλλαγής στην τεχνολογία : το άμεσο επίπεδο της γραφής και της αναπαράστασης, που αλλάζει μορφή μέσω της ψηφιοποίησης και γίνεται δυνητικό, το επίπεδο του φαντασιακού, που εντάσσει τους χρήστες σε μια παγκόσμια ηλεκτρονική κοινότητα, το επίπεδο της οικονομίας και βιοηθικής, που μεταφράζεται στην ηλεκτρονική αγορά και στα cyborgs αντίστοιχα και, τέλος, το επίπεδο της παγκοσμιοποίησης, το αποτέλεσμα, δηλαδή, της ολιστικής αυτής «νέας τεχνολογίας».

Όπως αναφέρουν και οι Wilson και Peterson³⁰ το Ίντερνετ δεν αναπτύσσεται ξεχωριστά από τον υπόλοιπο κόσμο, αλλά, βρίσκεται μέσα σε αυτόν και εξελίσσεται μαζί του. Αυτό φαίνεται και από τη μορφή που έχουν, πλέον τα chatrooms: από ένα κεντρικό κανάλι που δημιουργήθηκε για ανταλλαγή πληροφοριών εξελίχθηκε σε πλέγμα καναλιών με ποικίλης θεματολογίας «δωμάτια» και συνεχίζει να υφίσταται με την πλέον «επικοινωνιακή» του μορφή με κάμερες και μικρόφωνα ή ακόμη και σε κανάλια στην τηλεόραση. Οπότε, δεν αποτελεί έναν μονολιθικό ή έναν αφηρημένο «μη – τόπο» ή γενικά και αφηρημένα κάτι που ονομάζεται «κυβερνοχώρος». Το διαδίκτυο είναι πολλές νέες τεχνολογίες που χρησιμοποιούνται από διάφορους ανθρώπους, οι οποίοι βρίσκονται σε διάφορες εξω-δικτυακές και όχι “virtual”³¹ τοποθεσίες και το ζήτημα είναι να διερευνηθεί το πώς αυτές προσλαμβάνονται, γίνονται αντιληπτές και αφομοιώνονται ως καθημερινές διαδικασίες, «φυσικοποιούνται», γίνονται έξεις³². Το Internet είναι μια πολύπλοκη εθνογραφική εμπειρία και αυτό το οποίο παρέχει, ίσως αμεσότερα από οποιαδήποτε άλλο τεχνολογικό μέσο, είναι η επικοινωνία.

²⁹ Ο.π.

³⁰ Wilson, Peterson. “The Anthropology of online communities”, στο *Annual Revue Anthropology*, 2002, 31:449 – 67.

³¹ Virtual και υπό την έννοια του «εικονικού» αλλά και υπό την έννοια του «δυνητικού» κατά τον Pierre Levy (*Δυνητική πραγματικότητα*).

³² Για την έννοια της «έξης» (habitus) βλ. Pierre Bourdieu. *Η Διάκριση*, εκδ. Πατάκη, 2002, σελ. 214-5, 217-8, 218,222,244, 256-7.

Ο Michael Heim στο άρθρο του «Η ερωτική οντολογία του κυβερνοχώρου»³³ σημειώνει ότι υπάρχει κάτι περισσότερο από κάποιον αισθητικό ενθουσιασμό στην ενασχόληση με τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές. Η χρήση τους παραπέμπει σε μια επιθυμία για ένα «σπίτι για το νου και την καρδιά». Υπογραμμίζει ότι η επιθυμία και ο ερωτισμός είναι σημαντικά στοιχεία στη θεώρηση της μηχανής ως σώμα και στον ενθουσιασμό μας για αυτή. Η ανθρωπόμορφη μηχανή παράγει το στοιχείο του ρίσκου του ανθρώπου απέναντι στα ηθικά ζητήματα επιθυμίας που ανακύπτουν. Οι Mike Featherstone και Roger Burrows³⁴ υποστηρίζουν ότι ο κυβερνοχώρος είναι «ένας ψηφιοποιημένος παράλληλος κόσμος και είναι πολύ ενδιαφέρον το γεγονός ότι μέσω αυτού του κόσμου παράγεται μια συγχώνευση ανθρώπου και μηχανής». Επίσης, και η Balsamo³⁵ συζητά το θέμα αυτού του «ανθρωπόμορφου σώματος» σε συνάρτηση με τον «ασώματο» χώρο του διαδικτύου και θέτει το ζήτημα της ταυτότητας και του σώματος. Αν η εικονική πραγματικότητα συμβάλλει στη δημιουργία νέων ταυτοτήτων, αποδεσμευμένων από την σωματική τους υπόσταση τότε που βρίσκεται το σώμα στον κυβερνοχώρο; Η A. R. Stone³⁶ απαντά λέγοντας πως οι ίδιες σωματικές και φυλετικές συμπεριφορές που υπάρχουν γενικά, υπάρχουν και στον κυβερνοχώρο. Ειδικά εκεί το σώμα «πραγματικά» βιώνεται σαν «φυσικό», μέσα από έναν νέο κοινωνικό χώρο, σε μια εικονική πραγματικότητα.

Στις συνεντεύξεις που πραγματοποιήθηκαν εκτός διαδικτύου, ο Χ, ο οποίος αποφεύγει πλέον τα chatrooms, αλλά είναι περίπου εννέα ώρες καθημερινά σε ένα MUD παιχνίδι, παραδέχτηκε πόσο η ψηφιακή του υπόσταση επηρεάζει την καθημερινότητά του:

«Όταν κερδίζω κάποιο jewel (κάτι σαν λάφυρα μάχης) μετά από μάχες με άλλα κλανς (ομάδες, που στο παιχνίδι μάχονται με άλλες γειτονικές ομάδες) νιώθω πιο δυνατός γενικά...είμαι πολύ χαρούμενος. Είμαι αρχηγός ενός κλαν και αυτό με κάνει ακόμη πιο περήφανο».

Ο ηλεκτρονικός υπολογιστής, λοιπόν, είναι κατά βάση ένα «ψυχολογικό αντικείμενο» που, χάρη στην αμφίδρομη λειτουργία του, ωθεί τους χρήστες στην

³³ Αναφέρεται στην “Εισαγωγή” της Barbara Kenedy, στο Barbara M. Kenedy, *The Cyberculture's Reader*, εκδ. Routledge, 2000, σελ. 469 – 476.

³⁴ Mike Featherstone και Roger Burrows, “Cultures of technological embodiment: an introduction” στο *Cyberspace/Cyberbodies/ Cyberpunk, Cultures of Technological Embodiment*, Sage Publications, 1996, σελ. 11

³⁵ Αναφέρεται στην “Εισαγωγή” της Barbara Kenedy, στο Barbara M. Kenedy, *The Cyberculture's Reader*, εκδ. Routledge, 2000, σελ. 469 – 476.

³⁶ ο.π.

εξερεύνηση της ταυτότητας ή των – πολλαπλών τους – ταυτοτήτων. Έχει χαρακτηριστεί και ως «καθρέφτης των ανεπαρκειών της πραγματικής ζωής», από ψυχολογική άποψη, ωστόσο μια τέτοια άποψη παραπέμπει στις ουτοπικές θεωρήσεις και προσδοκίες από τον κυβερνοχώρο, θεωρήσεις, όμως, που δεν ευσταθούν απόλυτα. Ο κυβερνοχώρος αφήνει την ψευδαίσθηση ότι είναι ένας πληροφοριακός χώρος πάνω στον οποίο ο χρήστης έχει τον απόλυτο έλεγχο της διακίνησης και απόκτησης των πληροφοριών και απολαμβάνει το προνόμιο να «τριγυρνά» αόρατος σε κοινότητες, αγορές και προσωπικές ιστοσελίδες. Υποτίθεται ότι εξαιτίας αυτής ακριβώς της «μεταιχμιακής» ύπαρξης των χρηστών, ότι δηλαδή υπάρχουν χωρίς να φαίνονται, ο κυβερνοχώρος καταρρίπτει ιεραρχίες και όρια, αφού, θεωρητικά, είναι προσβάσιμος στην πλειοψηφία του καπιταλιστικού – και όχι μόνο – κόσμου.

Όμως, παρόλο που το Δίκτυο μοιάζει άναρχο, υπό μια άλλη οπτική μοιάζει αρκετά κατατημημένο, με την πληροφοριακή ελίτ να βρίσκεται στην κορυφή της πληροφοριακής πυραμίδας καθώς το βασικό κεφάλαιο του κυβερνοχώρου πίσω από την πληροφορία είναι η γνώση. Στα chatrooms, η πληροφοριακή αυτή ελίτ αποτελείται από την ομάδα διαχείρισης του chatroom και κάποιους παλιούς χρήστες. Ο Andrew Ross φαίνεται ότι ενισχύει τη θέση αυτή, υποστηρίζοντας ότι πολύ εύκολα κατασκευάζονται σύνορα, καθώς η τεχνολογία αυτή αποσκοπεί στο να κατασκευάσει «πληροφοριακές ελίτ» αναπτύσσοντας αναβαθμισμένες τεχνολογίες που θα ενισχύουν την ιδιωτικότητα. Θα είναι προσβάσιμες σε όσους έχουν τη γνώση και την οικονομική δυνατότητα και θα προωθούν το μοντέλο του «ήρωα – hacker».

Στο Internet, λοιπόν, υποβόσκει η έννοια της χωρικής ισοπέδωσης, καθώς όλος ο κόσμος συμπιέζεται σε μια οθόνη και είναι μπροστά μας. Καθισμένοι στις καρέκλες μας, τον διαχειριζόμαστε με ένα απλό κλικ του ποντικού. Υπάρχει η υποψία ότι με αυτόν τον τρόπο σκέψης χάνουμε την αμεσότητα και μένουμε εγκλωβισμένοι σε οθόνες. Με την ίδια λογική, όμως, ανάκαθεν η μετάδοση της πληροφορίας είχε κάτι το καταναγκαστικό μέσα της, που επέβαλλε την αποδοχή της, είτε αυτή διδάσκονταν υποχρεωτικά στα σχολεία μέσα από βιβλία, είτε παρουσιαζόταν στα μέσα μαζικής ενημέρωσης. Αυτό που αλλάζει αφορά τον τομέα της επικοινωνίας. Παρ' όλα αυτά, δεν υπάρχει μη – διαμεσολαβημένη μορφή επικοινωνίας. Και η ίδια η γλώσσα ακόμη, είναι ένα μέσο το οποίο μας βοηθά να εκφραζόμαστε, να επικοινωνούμε, με λίγα λόγια να κατανοούμε τον κόσμο που μας περιβάλλει και να σχηματίζουμε στο φαντασιακό μας τα μεταφορικά μας πολιτισμικά συστήματα. Οι ηλεκτρονικές αυτές πλοηγήσεις ίσως σημάνουν την έλευση ενός μετά

– συμβολικού τρόπου επικοινωνίας, όπου σημασία δεν έχει τόσο η γλωσσική διάσταση, όσο η οπτική, οι εικόνες και τα σύμβολα³⁷.

Εδώ τίθεται το ερώτημα του αν όλα αυτά είναι υπερβολικά, καθώς η τεχνολογία ανέκαθεν συνόδευε τον άνθρωπο. Για ποιο λόγο, λοιπόν, να ανακαλύπτουμε σε αυτή τη χρονική στιγμή ότι αλλάζει η υπόστασή μας εξαιτίας της τεχνολογίας και, ακόμη περισσότερο, γιατί να φοβόμαστε για κάποια ενδεχόμενη κατάλυση της επικυριαρχίας του ανθρώπου πάνω στη μηχανή με αποτέλεσμα την αυτονόμηση των τελευταίων και την αντιστροφή της ισχύος; Η απάντηση ίσως κρύβεται πίσω από τις τραυματικές εμπειρίες που άφησαν οι τεχνολογίες της μεταβιομηχανικής και μεταπολεμικής κοινωνίας και ιδιαίτερα οι τεχνολογίες του Ψυχρού Πολέμου, που άφησαν πίσω τους τεράστιο αριθμό νεκρών και τρόπο για τις δυνατότητες αυτών των νέων τεχνολογιών.

³⁷ Mike Featherstone και Roger Burrows. "Cultures of Technological Embodiment" στο *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk*, επιμ. Mike Featherstone και Roger Burrows, εκδ. Sage Publications, 1996, σελ. 16.

Στηριζόμενη στην υπόθεση εργασίας ότι ο κυβερνοχώρος αποτελεί ένας τόπος ή μη – τόπος, όπου ο,τιδήποτε συμβαίνει εκεί βιώνεται από τους χρήστες με την ίδια ένταση που αυτοί αντιλαμβάνονται και βιώνουν τα γεγονότα εκτός διαδικτύου, η εργασία αυτή θα επιχειρήσει να επικεντρωθεί σε μια δικτυακή κοινότητα chatrooms. Τα chatrooms είναι ιστοσελίδες του διαδικτύου που προσφέρουν τη λειτουργία της συζήτησης μεταξύ των χρηστών σε «πραγματικό χρόνο». Λέγοντας «πραγματικό χρόνο» στα chatrooms εννοώ ότι την ίδια στιγμή που ο χρήστης γράφει ότι θα ήθελε να πει στο συνομιλητή του, τότε ακριβώς λαμβάνει ο συνομιλητής του το μήνυμα, ενώ στο ηλεκτρονικό ταχυδρομείο (email) κάποιος γράφει ένα (ηλεκτρονικό) γράμμα και ο παραλήπτης το λαμβάνει όταν ανοίξει το λογαριασμό με τα email του.

Επέλεξα τα chatrooms, γιατί, κατά τη γνώμη μου, επειδή ήδη από τη δεκαετία του '90, όταν οι υπολογιστές ήταν το πλέον νεοφερμένο τεχνολογικό επίτευγμα που προκαλούσε δέος και θαυμασμό, το να μιλά κανείς και να περνά χρόνο «σερφάροντας» εκεί, θεωρούνταν ό,τι πιο «νεωτερικό», σύγχρονο και μέσα στις τάσεις του καιρού. Το να συνδεθεί κάποιος σε μια ηλεκτρονική κοινότητα στον ελεύθερό του χρόνο είναι ένας άλλος τρόπος του να «πηγαίνει κανείς για καφέ» σήμερα. Πράγματι, είναι μοναδική η λειτουργία των chatrooms · παρέχουν τη δυνατότητα επικοινωνίας με άτομα από κάθε γωνιά του πλανήτη με ελάχιστο κόστος, σε σύγκριση με αυτό μιας τηλεφωνικής συνδιάλεξης.

Το πρόγραμμα που υποστηρίζει τη δικτυακή συνομιλία ονομάζεται το “IRC”, δηλαδή Internet Relay Chat και βασίζεται εξολοκλήρου σε κείμενο (“text – based”)³⁸. Το “IRC” ξεκίνησε από τη Φινλανδία το 1988, από τον φοιτητή Jarkko Oikarinen³⁹ για να βελτιώσει τον τρόπο επικοινωνίας στα πανεπιστήμια με κάποια συστήματα⁴⁰. Αργότερα, διαδόθηκε ευρέως, καθώς άνθρωποι, σε παγκόσμια κλίμακα, συνδέονταν στο Internet για να ενημερωθούν ακριβώς την ίδια στιγμή που τα γεγονότα αυτά λάμβαναν χώρα και αποτελούσαν κοινό θέμα συζήτησης. Με αυτόν τον τρόπο καθιερώθηκε στην κοινωνία των χρηστών του Ίντερνετ το chatting ως ο καλύτερος τρόπος ενημέρωσης και ανταλλαγής απόψεων σε άμεσο χρόνο.



³⁸ www.internet.gr/support/firststeps/irc/gr/2.htm και www.mirc.com/index.html

³⁹ www.internet.gr

⁴⁰ www.chat.in.gr/irchelp.htm

Ασφαλώς γι' αυτήν την λειτουργία δεν υπάρχουν μόνο τα chatrooms, αλλά και τα newsgroups, τα οποία είναι σαν τα chatrooms, χώροι δικτυακής συνομιλίας, όπου μπορεί κάποιος να επιλέξει θέματα που τον ενδιαφέρουν μέσα από τις παγκόσμιες λίστες τους και να συζητήσει γι' αυτά με τους υπόλοιπους χρήστες. Η διαφορά έγκειται στο ότι στα newsgroups η ηλεκτρονική διεύθυνση του χρήστη εκτίθεται σε κοινή θέα, ενώ στα chatrooms μπορεί κάποιος να την παραποιήσει, καθώς στην πλειοψηφία των chatrooms το να συμπληρώσει κάποιος το email του στη λίστα που του εμφανίζεται πριν συνδεθεί είναι μια διαδικασία εντελώς τυπική, χωρίς να μπορεί να εξακριβωθεί η αλήθεια των δεδομένων και χωρίς να συντρέχει και ιδιαίτερος λόγος να γράψει κάποιος την αληθινή του ηλεκτρονική διεύθυνση. Στα newsgroups μπορούν τα επιχειρήματα των χρηστών να τεκμηριωθούν πιο εύκολα, ώστε να πείσουν τους συνομιλητές τους, καθώς για ό,τι θέλουν να προβάλλουν στους άλλους μπορούν να χρησιμοποιήσουν αρχεία που περιέχουν βίντεο ή φωτογραφίες. Βέβαια, από τότε έχουν εξελιχθεί ακόμη περισσότερο τα τεχνολογικά μέσα και το chatting μπορεί να γίνει ακόμη πιο επικοινωνιακό, με τη χρήση κάμερας και μικροφώνου, έτσι ώστε οι χρήστες να έχουν τη δυνατότητα να βλέπουν και να ακούν ο ένας τον άλλο την ώρα που συνομιλούν ή απλά να στέλνουν τη φωτογραφία τους σε άλλους χρήστες. Ο καθένας από τους χρήστες έχει μια ψηφιακή υπόσταση στο chatroom και αλληλεπιδρά με τους άλλους. Να σημειώσουμε ότι τη δεκαετία το '80 με αρχές '90 η συζήτηση σε τέτοια μορφή υπήρχε μόνο στις ταινίες επιστημονικής φαντασίας.

Ο κυβερνοχώρος στα chatrooms αποτελείται από άτομα που συγκροτούν την προσωπικότητά τους μέσα από κείμενα, από αυτά που οι συνομιλητές γράφουν ο ένας στον άλλο. Η γλώσσα η οποία χρησιμοποιείται για να περιγράψουμε τη «ζωή» αυτού του χώρου είναι εκείνη της φυσικής ζωής, γιατί ό,τι συμβαίνει στο Internet βιώνεται με την ίδια ένταση που βιώνει κανείς ένα γεγονός στην ζωή εκτός διαδικτύου. Οι άνθρωποι στα chatrooms συζητούν, ανταλλάσσουν απόψεις, χρησιμοποιούν με ποικίλους τρόπους αυτήν την τεράστια «αποθήκη πληροφοριών», γνωρίζονται, συνάπτουν σχέσεις, μάλιστα έχουν αναφερθεί ακόμη και πράξεις βίας. Μοιάζει περισσότερο σαν ένας οργανικός χώρος με δική του ζωή, παρά σαν μέσο για επικοινωνία. Τα chatrooms προσλαμβάνονται σαν *πραγματικοί* χώροι, όπου *συναντιούνται* άτομα, συνομιλούν και συνάπτουν σχέσεις. Διαπιστώνουμε, λοιπόν, ότι μπορεί κανείς να έχει πρόσβαση σε πολλούς δικτυακούς τόπους χωρίς να μετακινηθεί

από την καρέκλα του, να ανήκει σε πολλές δικτυακές κοινότητες – “nonplace” κοινότητες – χωρίς να αποτελεί απαραίτητη προϋπόθεση να γνωρίζει τα μέλη τους. Ο Bender⁴¹ δεν ορίζει τις κοινότητες με όρους τόπου, αλλά ως κοινωνικά δίκτυα όπου διαδραματίζονται παιχνίδια σχέσεων, ταυτοτήτων και ισχύος και νομίζω ότι αυτός ο ορισμός δίνει την ακριβή τους εικόνα.

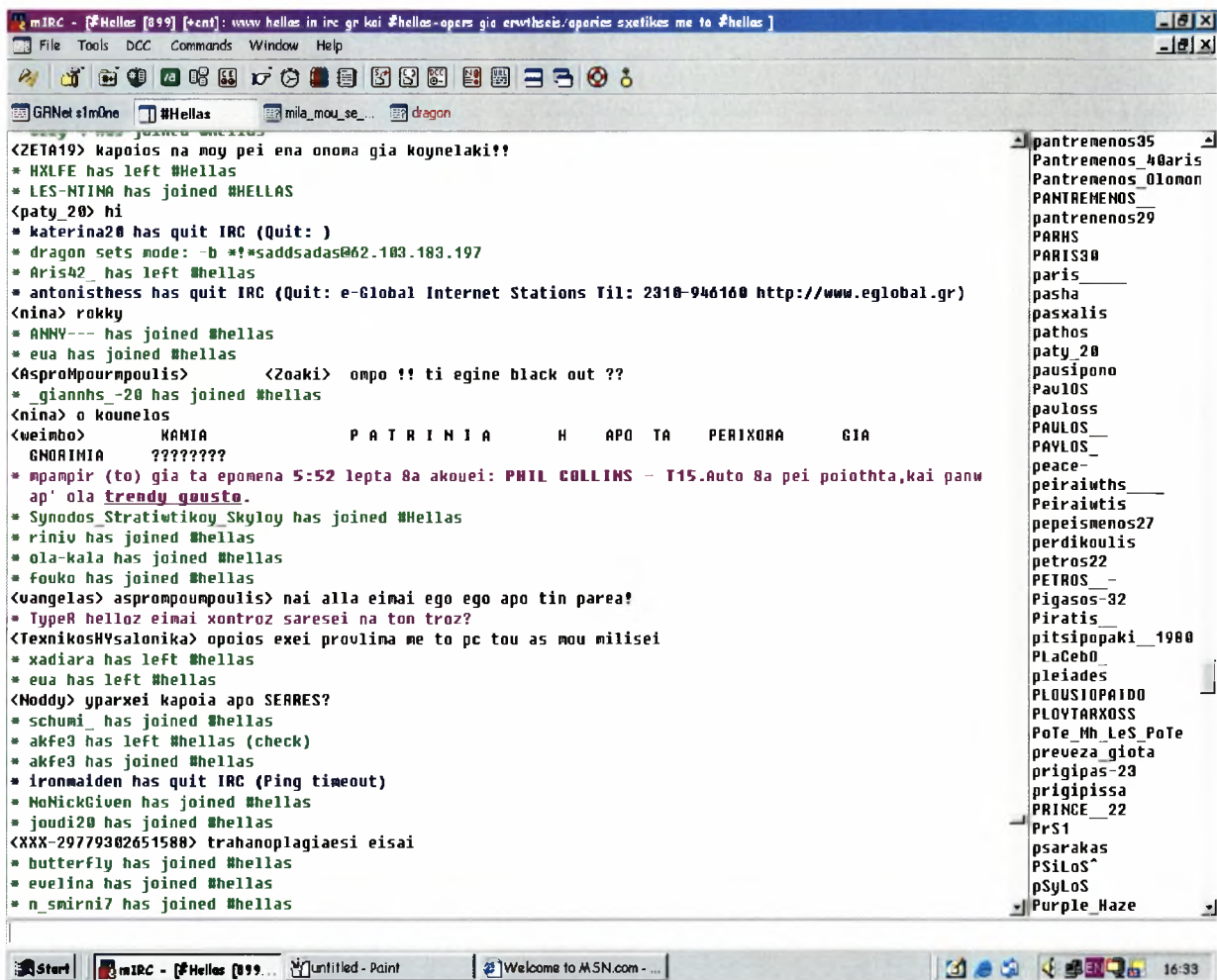
Η οπτική εικόνα ενός chatroom συνίσταται κυρίως σε τρία μέρη:

Το κυρίως μέρος είναι το γενικό κανάλι, το “common”, όπου ό,τι και αν γράψει κάποιος εκτίθεται σε κοινή θέα για το σύνολο των χρηστών και εκεί φαίνεται ποιος χρήστης μόλις συνδέθηκε ή αποσυνδέθηκε, ή σε ποιόν γίνεται “kick”/ “ban” (κάποιος από την ομάδα διαχείρισης του chatroom διώχνει κάποιον χρήστη από το κοινό δωμάτιο) και από ποιόν. Επίσης, στην κεφαλίδα του chatroom, που βρίσκεται σε μια οριζόντια λωρίδα πάνω στο κοινό δωμάτιο, αναγράφεται το προτεινόμενο θέμα για συζήτηση (topic) για τη συγκεκριμένη ημέρα. Τα topics ποικίλλουν · είναι εμπνευσμένα από την κοινωνική και πολιτική επικαιρότητα, από εθνικές επετείους, αλλά, συχνά, από ανακοινώσεις για χρεία μιας ομάδας αίματος σε κάποιο νοσοκομείο. Όταν δεν υπάρχει κάποιο ζήτημα, απλά αναγράφεται ότι για οποιαδήποτε δυσκολία των χρηστών σχετικά με τη λειτουργία του καναλιού η ομάδα υπεύθυνων του hellas (operators) είναι πρόθυμη να βοηθήσει. Ωστόσο, μάλλον σπάνια οι χρήστες συζητούν σχετικά με το προτεινόμενο θέμα, εκτός κι αν πρόκειται για κάποιο πολύ σημαντικό κοινωνικοπολιτικό ζήτημα, όπως εκλογές ή κάποιο θέμα της ειδησεογραφίας που τους κεντρίζει το ενδιαφέρον.

Στο κοινό «δωμάτιο» μπορεί κανείς να συμμετέχει σε μια συζήτηση που πραγματοποιείται μεταξύ πολλών ατόμων και είναι φανερό σε όλους τους χρήστες, να ζητά πληροφορίες για κάτι ή ακόμη και να θέτει μια πρόταση για αγοραπωλησία κάποιου αντικειμένου (συνήθως έχει σχέση με υπολογιστές). Ασφαλώς, υπάρχει η δυνατότητα να μιλήσει κάποιος ξεχωριστά με κάποιον χρήστη, που θα επιλέξει από τη λίστα των ψευδωνύμων, η οποία βρίσκεται σε μια κάθετη λωρίδα στα δεξιά της οθόνης και περιλαμβάνει όλα τους χρήστες που είναι συνδεδεμένοι τη συγκεκριμένη χρονική στιγμή. Με αυτόν τον τρόπο μπορεί κάποιος να συνομιλήσει με το χρήστη που θα επιλέξει, χωρίς να γίνεται ορατός ο διάλογος τους στα υπόλοιπα άτομα στο κοινό δωμάτιο. Με αυτόν τον τρόπο δημιουργούν ένα δικό τους «υποδωμάτιο» μέσα

⁴¹ Παραπέμπεται στο Steven G. Jones “Information, Internet and community: Notes towards an understanding of community in the Information Age” στο *Cybersociety 2.0, Revisiting Computer – Mediated Communication and Community*, επιμ. Steven G. Jones, Sage Publications, 1998, σελ. 20.

στο κανάλι και συνομιλούν “prive”. Ακολουθεί ένα παράδειγμα του «κοινού δωματίου» του hellas chatroom:

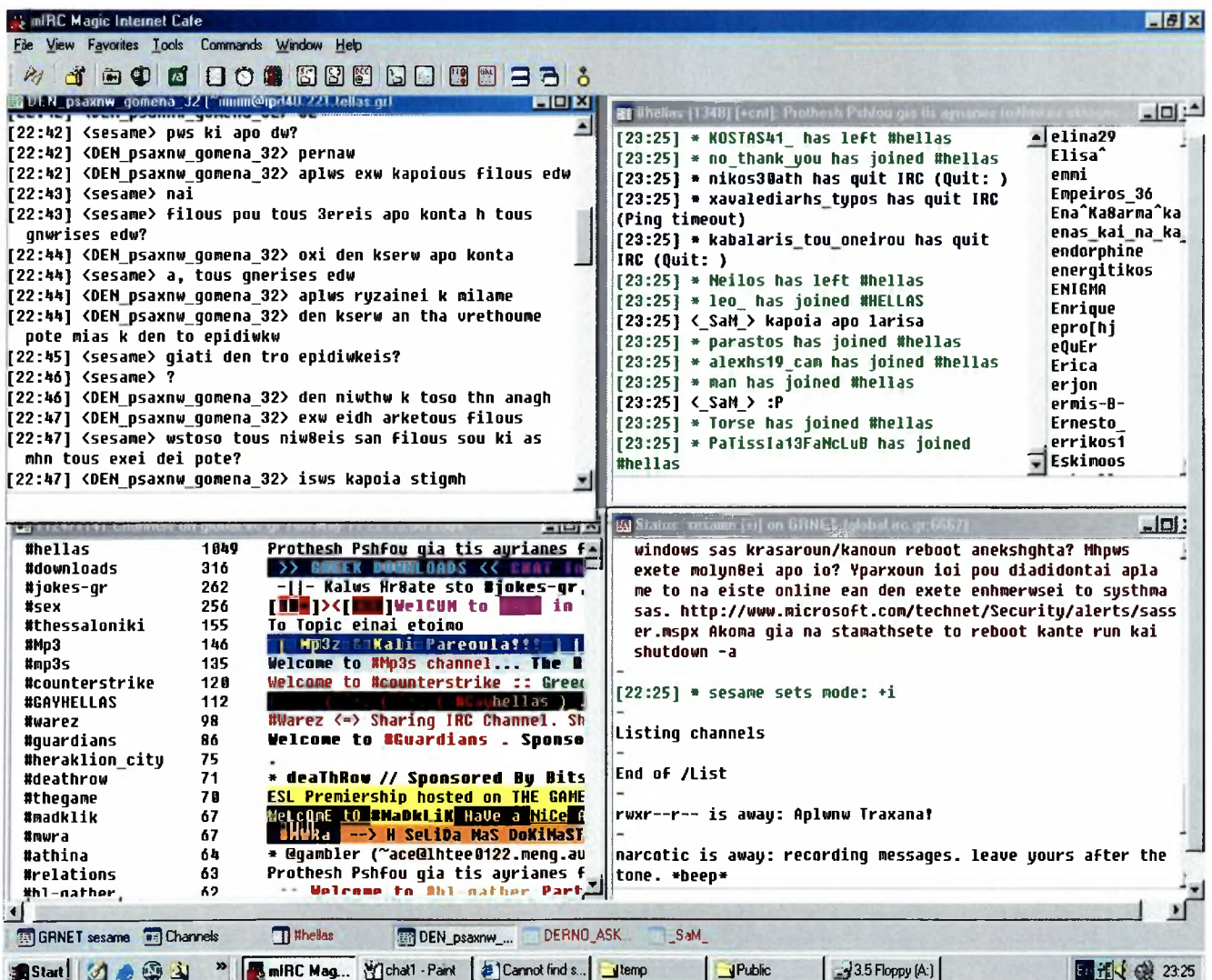


Ένα άλλο «δωμάτιο» που υπάρχει είναι η λίστα των chatrooms (channel's list) και δείχνει πόσα κανάλια (chatrooms) υπάρχουν και πόσους χρήστες περιέχει το καθένα. Κάθε κανάλι έχει διαφορετική ονομασία, που συνήθως προσδιορίζει το χαρακτήρα και τη θεματολογία του καναλιού, π.χ. “Mr3”, “Downloads”, “gayhellas”, “sex”, ή τοπικότητες όπως “heraklion city”, “athina”, “thessaloniki” κ.α. Από όσο παρατήρησα, το κανάλι “hellas” έχει πάντα το μεγαλύτερο αριθμό χρηστών.

Το τρίτο δωμάτιο δείχνει την προσωπική κατάσταση του χρήστη σε σχέση με το server. Ο server είναι ο κεντρικός υπολογιστής που εξυπηρετεί όλους τους υπόλοιπους που συνδέονται με τη συγκεκριμένη ιστοσελίδα, παρέχοντας σε αυτούς τα απαραίτητα δεδομένα για μπορέσει ο χρήστης να χρησιμοποιήσει τις λειτουργίες αυτής της ιστοσελίδας (software). Δείχνει επίσης αν κάποιος συνομιλητής που

επιλέχθηκε για πρίνε συζήτηση δεν βρίσκεται μπροστά από την οθόνη του εκείνη τη στιγμή και έχει αφήσει κάποιο μήνυμα, αν ο χρήστης έχει αρκετή ώρα να «συνομιλήσει» με κάποιον (οπότε εμφανίζεται το μήνυμα “Ping?Pong!”), ή άλλα μηνύματα της ομάδας διαχείρισης, κυρίως συμβουλευτικά, που αποτρέπουν τους χρήστες από το να συνδέονται με ιστοσελίδες που τους προτείνουν άγνωστοι, γιατί συνήθως περιέχουν ιούς. Ανά χρονικά διαστήματα, βέβαια, τα μηνύματα αυτά εμφανίζονται και στο κοινό «δωμάτιο». Επίσης αυτό είναι το δωμάτιο όπου ο χρήστης θα πληκτρολογήσει τις εντολές που θέλει προκειμένου να χρησιμοποιήσει κάποιες λειτουργίες που παρέχονται , π.χ. να αλλάξει το ψευδώνυμό του, ή να αφήσει μήνυμα σε κάποιον.

Ακολουθεί ένα παράδειγμα του hellas chatroom με τα παράθυρα που μόλις περιγράφηκαν και ένα ακόμη παράθυρο, μιας “πρίνε” συνομιλίας που έλαβε χώρα τον Ιούνιο του 2004 σε κάποιο Internet Café :



Το παράθυρο πάνω αριστερά είναι ένα “private” δωμάτιο, όπου συνομιλώ ξεχωριστά με έναν χρήστη που έχει το ψευδώνυμο “DEN_psaxhw_gomena_32”. Κάθε χρήστης πληκτρολογεί την πρότασή του και πατώντας το πλήκτρο “enter” αυτή εμφανίζεται στην οθόνη, έχοντας πιο πριν το ψευδώνυμο του χρήστη και την ακριβή ώρα που την έγραψε. Το πρώτο δωμάτιο στα δεξιά είναι το «κοινό δωμάτιο», όπου φαίνεται ποιοι χρήστες συνδέονται και ποιοι αποσυνδέονται, είτε με δική τους πρωτοβουλία είτε όχι. Στην άκρη του παραθύρου αυτού διακρίνεται η λίστα με τα ψευδώνυμα των χρηστών που είναι συνδεδεμένοι στο chatroom. Το παράθυρο που βρίσκεται κάτω δεξιά δείχνει την κατάσταση χρήστη, όπου διακρίνεται κάποιο συμβουλευτικό μήνυμα από την ομάδα διαχείρισης του chatroom, καθώς και δύο άλλα μηνύματα που γνωστοποιούν ότι δύο από χρήστες στους οποίους απευθύνθηκα private (“rwxr- - r - -” και “narcotic”) δεν βρίσκονται μπροστά από την οθόνη τους τη συγκεκριμένη χρονική στιγμή. Τέλος, το παράθυρο κάτω αριστερά είναι η λίστα με τα chatrooms που διατίθενται στο ελληνικό irc. Είναι διακριτά τα ονόματα των chat, ο αριθμός των χρηστών που περιέχει το καθένα, καθώς και η συνοπτική περιγραφή της θεματολογίας σε χρωματιστά πλαίσια ή όχι, με έντονα γράμματα. Βλέπουμε ότι το κανάλι “hellas” προβάλλει ως θεματολογία του τις επικείμενες φοιτητικές εκλογές (Prothesi pshfou gia tis ayrianes foithtikies ekloges”) και το κανάλι “mp3s” καλωσορίζει τους πιθανούς του χρήστες.

Υπάρχουν πολλά κανάλια τα οποία μπορεί κανείς να επιλέξει με βάση τον τίτλο τους. Τα ονόματα που επιλέγονται για τα κανάλια και τα μηνύματα που προβάλλουν για να «διαφημιστούν» στους χρήστες δεν είναι τυχαία. Για παράδειγμα, για το κανάλι “Hellas” μπορούμε να συμπεράνουμε ότι οι χρήστες του θα είναι κυρίως Έλληνες, οι οποίοι είτε βρίσκονται στην Ελλάδα και μιλούν με φίλους ή γνωρίζουν άλλα άτομα, είτε βρίσκονται στο εξωτερικό και θέλουν να «περάσουν» από το ελληνικό chat για να μιλήσουν με τους γνωστούς τους και να ενημερωθούν για τα νέα, ενώ για κάποιο chat με την περιγραφή “metal” είναι εύκολο να καταλάβουμε ότι έχει ως κύρια θεματολογία τη metal μουσική, για τα chatrooms που προβάλλουν τοπικότητες (π.χ. “voliwtakia”) μπορούμε να υποθέσουμε ότι θα υπάρχουν άτομα που κατάγονται από το τόπο που αποτελεί τον τίτλο του καναλιού, χωρίς όμως αυτό να αποτελεί υποχρέωση ή κανόνας για τον χρήστη που θα θελήσει να τα επισκεφθεί. Ασφαλώς, υπάρχουν ιστοσελίδες που έχουν ήδη διαχωρισμένα κανάλια με βάση διάφορες θεματικές, όπως πολιτική, χρηματιστήριο, αθλητικά, σχέσεις, παιχνίδια, κινηματογράφο κλπ.

Η λίστα με τα κανάλια που διατίθενται μπορεί να παρομοιαστεί με μια αγορά, όπου αγοραστές είναι οι χρήστες και τα προϊόντα είναι τα διάφορα κανάλια, τα οποία με τη θεματολογία τους (τα προϊόντα τους) προσελκύουν ανάλογους χρήστες (αγοραστές). Για παράδειγμα, η E., 19 χρονών, με την οποία συζητήσαμε εξωδικτυακά σχετικά με τα κανάλια που επιλέγει (“metal”), μου είπε πως τα θέματα συζήτησης στα chatrooms που επιλέγει είναι για νέες κυκλοφορίες cd metal μουσικής, για ανταλλαγές ρούχων που έχουν στάμπες με ανάλογα συγκροτήματα, όπως και για διάφορες συναυλίες που γίνονται.

Ο λόγος που επέλεξα να παρακολουθήσω την πορεία του hellas συγκεκριμένα και όχι κάποιου άλλου καναλιού είναι επειδή «από εκεί ξεκίνησαν όλα». Το “hellas” είναι το γενικό «χωνευτήρι», το πρώτο ελληνικό κανάλι που δημιουργήθηκε, με τα περισσότερα άτομα, συνήθως πάνω από χίλιους χρήστες, στο οποίο θα μπει κάποιος χρήστης και έπειτα είτε θα παραμείνει εκεί, είτε θα επιλέξει κάποιο επιμέρους κανάλι. Η αρχή για το hellas chatroom έγινε το 1996. Παραθέτω ένα απόσπασμα “prive” συζήτησης στο hellas chatroom μεταξύ εμού, που είμαι συνδεδεμένη με το ψευδώνυμο <slm0ne> και ενός χρήστη operator με το ψευδώνυμο <Sniper> που συνδεόταν στο hellas από την αρχή της δημιουργίας του καναλιού.

<slm0ne> [...]apo pote egine to ellhniko?

<Sniper>apo to 1996 [...] tote mpainame na poume ena geia kai na gelasoume

<Sniper> na lysoume kanena problhma stous ypologistes

<Sniper> na syzhthsoume gia diktya

<Sniper> to miso internet ths Elladas apo edw ftiaxthke

<Sniper> kapoios rwtouse

<Sniper> kapoios apantouse

<Sniper> oi alloi akougame kai shmeiwname

<Sniper> thn epomenh anapoda

<Sniper>h gnwsh den htan oute einai kati to kryfo

<Sniper> kai edw mesa exei didw8ei arketh pisteyw

<Sniper> eksallou h palioparea pou ksekinhse to irc twra einai sthn hlikia mou kai trexoun oloi me douleies kai oikogeneies k .l.p.

Μέσα από τις συνεντεύξεις διάφορων χρηστών σχετικά με τη δημιουργία και την εξέλιξη αυτού του καναλιού παρατήρησα ότι η τάση του να θεωρούν οι προηγούμενες γενιές ότι τα πράγματα παλιότερα ήταν καλύτερα από ότι είναι στο παρόν έχει επεκταθεί και στον τομέα του chatting στο hellas. Ένα σημαντικό ποσοστό παλιών χρηστών του hellas διακατέχονται από κάποια νοσταλγία για το «παλιό καλό» hellas. Περιγράφουν ένα πιο ελεύθερο κανάλι, με πολλή κίνηση στο κοινό δωμάτιο, λιγότερους χρήστες, με παρόντες τους operators και με πολλή «καλή» διάθεση. Για το τωρινό hellas chatroom διέκρινα κάποια απογοήτευση, η οποία εστιάζεται στο γεγονός ότι γίνεται το αδιαχώρητο από άτομα και αρκετοί παλιοί χρήστες δεν είναι ικανοποιημένοι από την τωρινή ποιότητα και την κίνηση στο κοινό κανάλι. Αυτή η νοσταλγία, ωθεί κάποιους παλιούς χρήστες να γίνουν operators, έτσι ώστε να εξυγιάνουν – στα πλαίσια του εφικτού – το hellas ή να συνδέονται σπάνια με το hellas, προτιμώντας άλλα κανάλια. Ακολουθούν παραθέματα από μια συνέντευξη σε «πραγματικό χρόνο/ χώρο» και δυο δικτυακές σχετικά με αυτό το θέμα.

- Ερώτηση: [...] μπαίνεις, δηλαδή από καιρό στο hellas ;
- Μ : Έμπαινα, θες να πεις ... παλιά σχεδόν κάθε βράδυ , τώρα όποτε τύχει...
- Ερώτηση: Δηλαδή πόσο παλιά;
- Μ: Ε... μιλάμε για '96 - '97... είχα τρελαθεί τότε, μου άρεσε πολύ... έμπαινα και ξεχνιόμουν να βγω. Και δεν ήμουν μόνο εγώ. Πήγαινα συνήθως σε Internet Cafés ... σε ένα συγκεκριμένο πήγαινα και ήταν φίσκα. Πολλές φορές περίμενα κιόλας μέχρι να αδειάσει κάποιος υπολογιστής, γιατί δεν είχα ακόμη σύνδεση στο σπίτι.

Ο χρήστης αυτός συνδέονταν από τις αρχές της δημιουργίας του hellas ('96- '97) και μιλά με αρκετό ενθουσιασμό για αυτήν την εποχή. Ήταν κάτι νέο, που προκαλούσε πολλούς να ασχοληθούν με αυτό και τόσο συναρπαστικό, ώστε να τους κάνει να χάνουν την αίσθηση του χρόνου και να «ξεχνιούνται να βγουν». Φαίνεται ότι στο αρχικό στάδιο ανάπτυξης αυτού του chat οι περισσότεροι χρήστες επέλεγαν να συνδεθούν από Internet Cafes, ενώ τώρα, καθώς παρατήρησα από δικτυακές συνομιλίες, αρκετοί χρήστες έχουν υπολογιστή και σύνδεση στο Internet στα σπίτια τους.

Στη συνέχεια της συνέντευξης προσπάθησα να διακρίνω το λόγο του ενθουσιασμού αυτού, να κατανοήσω για πιο λόγο τόσα πολλά άτομα αφιέρωναν τόσο πολύ χρόνο συνομιλώντας στο hellas.

- Ερώτηση Και έμπαινες στο hellas, ε;
- Μ. : Ε, όχι μόνο στο hellas, και σε άλλα, απλά έστω και για λίγο περνούσα κι από εκεί να δω τι «παίζει», μήπως λέει κανένας τίποτα καινούργιο, να πούμε καμιά [...] με τα παιδιά, ξέρεις...
- Ερώτηση: Τα ήξερες αυτά τα παιδιά;
- Μ: Ε, όχι, απλά μιλούσε ο κόσμος στο κοινό, έλεγαν τα προβλήματα με τους υπολογιστές τους και διάφοροι απαντούσαν κλπ., άλλοι Έλληνες που ήταν έξω έμπαιναν για να τα πούμε, υπήρχε μια γενική συζήτηση, για κάτι που συνέβαινε και το 'δειχνε η τηλεόραση και όλοι συμμετείχαν.

Μοιάζει σαν να είναι το κανάλι "hellas" συγκεκριμένα, ο κατεξοχήν «ελληνικός» χώρος, όπου οι περισσότεροι Έλληνες θα «περάσουν έστω και για λίγο», για να βρουν τους υπόλοιπους δικτυακούς φίλους και να συζητήσουν για την επικαιρότητα. Αυτό φαίνεται πως είναι ιδιαίτερα σημαντικό για τους Έλληνες της διασποράς, καθώς το Ίντερνετ τους αποδεσμεύει από τα γεωγραφικά όρια. Όσο μακριά και αν βρίσκονται, μπορούν να συνδεθούν με το ελληνικό κανάλι οποιαδήποτε στιγμή θελήσουν και να επιβεβαιώσουν την «ελληνικότητά» τους μιλώντας με Έλληνες για το τι συμβαίνει στη χώρα τους.

Στη συνέχεια της συνέντευξης ανέκυψε το ζήτημα της «αλήθειας» ή όχι των λεγομένων των χρηστών και για άλλη μια φορά η νοσταλγία και η εξιδανίκευση του hellas στο αρχικό του στάδιο.

- Ερώτηση : Ναι, εντάξει, αλλά μιλούσατε και prive, έτσι δεν είναι;
- Μ : Ναι, εννοείται, ταυτόχρονα με το κοινό ... ναι... βέβαια, και τότε για να βρούμε κοπέλα ήταν το θέμα, απλά λέγαμε αλήθεια, δεν υπήρχε τόση υποκρισία! Τώρα μπαίνεις μέσα και δεν υπάρχει κίνηση στο κοινό, όλοι μιλούν prive, λένε διάφορα, ψάχνονται πολύ.

Ο Μ. επιμένει ότι στο παλιό hellas οι χρήστες δεν ήταν τόσο επιφυλακτικοί όσο είναι σήμερα απέναντι στους συνομιλητές τους και ότι στο κοινό κανάλι διεξάγονταν συζητήσεις, στις οποίες συμμετείχαν αρκετοί χρήστες. Έτσι, είχαν

εμπιστοσύνη και με δική τους πρωτοβουλία κανόνιζαν συναντήσεις. Στη συνέχεια, κάνει λόγο για την ποιότητα και την προστασία του καναλιού, αναφέροντας ότι παλιότερα υπήρχε κάποια «τάξη» στο hellas, οι χρήστες πειθαρχούσαν στους κανόνες και οι operators ήταν σε επιφυλακή, ενώ τώρα δεν ισχύει αυτό.

- Ερώτηση: Και συναντιόσασταν κάπου με τα παιδιά αυτά;
- Μ: ... ε, αφού μιλούσαμε σχεδόν κάθε βράδυ είπαμε να βρεθούμε κάποιου που μιλούσαμε πιο πολύ και ξεκινούσαμε, είτε Θεσσαλονίκη, είτε Αθήνα, αλλά όχι ότι ήταν υποχρεωτικό. Όποιοι ήθελαν και αυτοί που είχαν λόγους να βρεθούν [!].
- Ερώτηση: Και πώς, ξεκινούσατε έτσι, να βρεθείτε; Δεν είχες κάποιες επιφυλάξεις;
- Μ: Τί επιφυλάξεις; Δεν υπήρχε φόβος τότε, ούτε όλη αυτή η τρέλα που έχει τώρα το hellas. Τους θεωρούσα φίλους μου και αυτοί το ίδιο. Οι κανόνες τηρούνταν, αυτοί που πετούσαν φωτογραφίες πορνό και όσοι έκαναν spamming (επαναλαμβανόμενο μήνυμα που στέλνεται σε πολλούς χρήστες και συνήθως πρόκειται για διαφήμιση ιστοσελίδων ή προτρέπει το χρήστη να μπει σε κάποιο κανάλι) και ενοχλούσαν διώχονταν από τους operators που ήταν μέσα, όχι όπως τώρα που αφήνουν σποτάκια (μήνυμα ότι αυτή τη στιγμή δεν βρίσκονται μέσα στο κανάλι) και είναι εξαφανισμένοι!

Σε αυτό το σημείο παρατήρησα από την έρευνα ότι ο ισχυρισμός περί της μη ασφάλειας του hellas και των «εξαφανισμένων» operators δεν ισχύει, γιατί πάντοτε υπάρχουν κάποιοι operators μέσα στο κανάλι, που προειδοποιούν για τους κανόνες και φροντίζουν για τη διατήρησή των κανόνων εκείνων που είναι ζωτικοί για το κανάλι. Μάλιστα, έχουν δημιουργήσει προγράμματα όπως τα “robots” που διώχουν αυτόματα όσους έχουν «ιούς» και όσους επαναλαμβάνονται είτε στο κοινό δωμάτιο, είτε στέλνοντας σε ξεχωριστούς χρήστες (private) το ίδιο μήνυμα.

Ο Μ. εξέφρασε την απογοήτευσή του για την εξέλιξη του καναλιού και οι απόψεις του με ώθησαν στο να διερευνήσω το ζήτημα και πραγματοποιήσω συνεντεύξεις δικτυακές γι’ αυτό το θέμα, επιλέγοντας για συνομιλητές μου χρήστες που έμπαιναν αρκετά παλιά στο συγκεκριμένο κανάλι.

<sesame> blepeis diafores sto hellas apo paliotera?

<tipton> me to hellas den asxoloume pleon

<tipton> giati ginete ths [...]

<tipton> sorry gia thn ekfrash

<tipton> exei perissotero kosmo

<tipton> kai spamming

<tipton> alla olh thn wra lene

<tipton> kamia apo edw

<tipton> kamia apo ekei

<tipton> ktl

<tipton> kai den asxoloume pleon me to hellas

Ο χρήστης “tipton” εντοπίζει την αλλαγή του hellas στο ότι πλέον έχει ακόμη περισσότερους χρήστες, αλλά δεν υπάρχει κάποια συζήτηση στο κοινό δωμάτιο. Η ποιότητα των χρηστών δεν είναι πια η ίδια, καθώς αυτοί ενδιαφέρονται μόνο να βρουν κάποιον ή κάποια που βρίσκεται σε κοντινή με αυτούς τοποθεσία

<sesame> me ti kanalia asxoleisai?

<tipton> local kai metal

<sesame> kai ekei pws einai ta pragmata?

<sesame> miloun olio sto koino room?

<tipton> vasika einai pio hpia miloun eite sto room eite prive.

Σε αντίθεση με το hellas, κανάλια με λιγότερους χρήστες, τοπικά ή με θεματολογία τη metal μουσική, ικανοποιούν το χρήστη αυτό, επειδή είναι πιο «ήπια». Έχουν, δηλαδή, λίγα – σε σύγκριση με το hellas – άτομα και έτσι περιορίζεται και το “spamming”. Ο επόμενος χρήστης που συνομιλήσαμε για το ίδιο θέμα, είχε την ίδια άποψη με τον “tipton”. Μου είπε ότι στο hellas υπάρχουν πάρα πολλοί χρήστες, γεγονός που υποβαθμίζει την ποιότητα του σαν κανάλι. Το παράδοξο είναι ότι όλοι αυτοί οι χρήστες, παρ’ όλο που εκφράζουν αποστροφή για το hellas, συνδέονται πολύ συχνά σ’ αυτό. Όταν συνδέθηκα κι εγώ ταυτόχρονα με τοπικά και μικρότερα κανάλια είδα πως αρκετοί «παλιοί» χρήστες ήταν ταυτόχρονα συνδεδεμένοι και σε αυτά αλλά και στο hellas. Φαίνεται πως παρ’ όλες τις αρνητικές εξελίξεις το Hellas, ως το «παλιό κανάλι», ασκεί ακόμη κάποια γοητεία πάνω τους.

Όταν ο Μ. όταν άρχισε να μιλά για τα Internet Cafés και το hellas, ανέφερε ότι υπήρχε πλήθος κόσμου και ότι ο ίδιος περίμενε μέχρι να αδειάσει κάποιος υπολογιστής για να μπορέσει να συνομιλήσει στο chat. Επίσης, ότι παλιότερα οι χρήστες συνομιλούσαν στο κοινό δωμάτιο, ενώ τώρα πλέον συνομιλούν private. Όμως ο “Freddy_vs_Jason” μιλά για «πανικό» στο κοινό δωμάτιο αναφερόμενος στην τωρινή κατάσταση του hellas.

<sesame> apo pote mpaineis?

<Freddy_vs_Jason> kalokairi toy 2000

<sesame> kai mpaineis ka8e mera?

<Freddy_vs_Jason> nai

[...]

<sesame>blepeis diafores anamesa sto hellas kai ta alla kanalia?

<Freddy_vs_Jason> diladi?

<sesame> 8elw na pw einai idio to hellas me alla kanalia?

<sesame> esi protimas na mpaineis sto hellas h allou?

<Freddy_vs_Jason> sto hellas ginetai panikos re

<Freddy_vs_Jason> sto main den mporeis na milhseis katholou

Τα συμπεράσματα της έρευνας με ώθησαν στο να διαχωρίσω – αυθαίρετα ίσως – την «εξέλιξη» των chatroom σε μια «Πρώτη εποχή», όταν ακόμη το hellas βρισκόταν σε αρχικό στάδιο, άρα, τις χρονιές 1996 – 1997, σύμφωνα με τα λεγόμενα αρκετών χρηστών και σε μια «Δεύτερη», όπου πια το κανάλι έχει αποκρυσταλλωθεί στο χώρο των δικτύων, η κυρίως θεματολογία του δεν αφορά ζητήματα υπολογιστών και δεν είναι το μόνο κανάλι στο χώρο των chatrooms. Κάποιοι παλιοί χρήστες είναι δυσαρεστημένοι με την τωρινή κατάσταση που επικρατεί στο κανάλι, εντούτοις, πιστεύω πως είναι λογικό τα πράγματα να αλλάζουν και αυτό ακριβώς το γεγονός, ότι δηλαδή πρόκειται για έναν χώρο που εξελίσσεται δείχνει την οργανικότητα είναι του hellas chatroom. Όσον αφορά τα χρονικά όρια των δύο αυτών «εποχών», είναι κάπως δύσκολο να θέσω μια χρονολογία, ώστε να τις διαχωρίσω, επειδή αυτές οι καταστάσεις δεν γίνονται από τη μια στιγμή στην άλλη, αλλά σταδιακά και τα όρια είναι αρκετά δυσδιάκριτα. Σύμφωνα με τις συνεντεύξεις, μέχρι και το 2000 (χρήστης Freddy_vs_Jason) το hellas βρίσκεται ακόμη στην «Πρώτη Εποχή» του.

Σύμφωνα με τη λογική που παρατέθηκε πιο πριν, ότι, δηλαδή, η λίστα με τα ελληνικά chatrooms που διατίθενται αποτελεί μια αγορά, θα μπορούσε κανείς να υποστηρίξει ότι κάθε chatroom αποτελεί μια αγορά μέσα στην γενική αγορά των λιστών των chatrooms. Οι χρήστες «χτίζουν» την υπόστασή τους μέσα από τους «λόγους» τους (discourses) και τις πρακτικές τους στο chatroom. Οι «λόγοι», με την έννοια που τους αποδίδει ο Bourdieu⁴², προσλαμβάνουν αξία και νόημα στο πλαίσιο της σχέσης τους με κάποια αγορά, η οποία χαρακτηρίζεται από έναν νόμο διαμόρφωσης των τιμών. Η αξία του λόγου εξαρτάται από το συσχετισμό δυνάμεων, που εγκαθίσταται ανάμεσα στις γλωσσικές ικανότητες των ομιλητών. Εξαρτάται από την ικανότητα των διαφορετικών δρώντων που εμπλέκονται σε μια ανταλλαγή να επιβάλλουν τα πιο ευνοϊκά κριτήρια αποτίμησης για τα προϊόντα τους. Θα προσπαθήσω να «χαρτογραφήσω» την αγορά του hellas chatroom αναλύοντας τις ιεραρχίες και τους νόμους που το διέπουν, τα «προϊόντα» και τις «τιμές» τους και τα συμβολικά κεφάλαια των χρηστών, οι οποίοι είναι οι «αγοραστές» του chatroom. Οι «λόγοι» τους είναι τα «προϊόντα» αυτής της αγοράς. Στην ενότητα που ακολουθεί θα μελετηθούν αναλυτικότερα μέσα από εθνογραφικά παραδείγματα οι πρακτικές που συνθέτουν τις συμπεριφορές της «αγοράς» του δικτυακού περιβάλλοντος διαλόγων «hellas».

⁴² Pierre Bourdieu. *Γλώσσα και συμβολική εξουσία*, εκδ. Ινστιτούτο του βιβλίου – Καρδαμίτσα, Αθήνα, 1999, σελ. 92.

«Χαρτογραφώντας» αυτόν τον χώρο με όρους αγοράς, θα λέγαμε ότι η «κεντρική αγορά» είναι το κοινό δωμάτιο, όπου εκτίθενται οι *αγοραστές*, δηλαδή οι χρήστες του chatroom, καθώς εκεί μιλούν όταν συνδέονται, χαιρετώντας τους υπόλοιπους, για να γνωστοποιήσουν την «άφιξη» τους και τη διάθεσή τους για επικοινωνία και αρκετές φορές τις προθέσεις τους και τα *προϊόντα* τους, δηλαδή οι «λόγοι» τους.

Οι χρήστες δημιουργούν το προφίλ τους με ποικίλες πρακτικές: με τα ψευδώνυμα που επιλέγουν, με τη γλώσσα που χρησιμοποιούν, με το αν είναι «δημοφιλείς», μιλώντας κυρίως στο κοινό δωμάτιο παρά private, με τη θέση που έχουν στην ιεραρχία του chat, αν, δηλαδή, είναι «παλιοί» χρήστες και αν αποτελούν μέρος της ομάδας διαχείρισης του chatroom. Η ποιότητα, λοιπόν, που αποτελεί μέρος του συμβολικού κεφαλαίου των αγοραστών, φαίνεται από το προφίλ τους στο κανάλι. Όσον αφορά την ηλικία των ατόμων που υπάρχουν στο hellas, από τις συνομιλίες μου με τους χρήστες αλλά και από την παρατήρηση των συζητήσεων στο κοινό δωμάτιο παρατήρησα ότι η ηλικία των χρηστών ποικίλλει ανάλογα με τις ώρες που συνδέεται κάποιος. Την ημέρα η κίνηση είναι ασθενέστερη και οι χρήστες είναι λίγοι μαθητές, αρκετοί φοιτητές και πολλοί εργαζόμενοι σε γραφεία, που βρίσκουν το chatting έναν τρόπο να ξεφύγουν λίγο από την δουλειά τους.

Όσοι συνδέονται συχνά στο δίκτυο και μιλούν τακτικά γνωρίζουν ορισμένες πληροφορίες ο ένας για τον άλλο, όπως φύλο, ηλικία και όνομα (έγκειται στη βούληση του καθενός το κατά πόσο αυτές οι πληροφορίες θα είναι οι πραγματικές) και ένα ποσοστό συναντιέται σε πραγματικό χώρο και συνάπτει σχέσεις. Αυτό το ποσοστό των χρηστών βλέπει τα chatrooms ως ένα αρχικό πεδίο όπου θα επιλέξει άτομα με τα οποία – σύμφωνα με τη συζήτηση που θα έχουν – θα ήθελε να συναντήσει εκτός δικτύου και να συνάψουν κάποια σχέση. Ασφαλώς, δεν μπορεί κανείς να κάνει γενικεύσεις, καθένας μπαίνει στο hellas για διαφορετικούς λόγους · κάποιοι ζητούν σχέση, κάποιοι απλώς θέλουν να περάσουν την ώρα τους, κάποιοι να ζητήσουν πληροφορίες, να ανταλλάξουν ή να πουλήσουν αντικείμενα. Το hellas δεν είναι ένα «άναρχο» και «ελεύθερο» μέρος όπου κυκλοφορούν άγνωστοι. Το ότι οι χρήστες χρησιμοποιούν ψευδώνυμα και όχι ονοματεπώνυμα δεν σημαίνει ότι είναι τόσο «αόρατοι» όσο θα πίστευε κανείς. Ένα σημαντικό ποσοστό χρησιμοποιεί ένα

συγκεκριμένο «όνομα» και είναι «γνωστό» στους άλλους. Όπως μου αναφέρει ένας συνομιλητής μου σχετικά:

```
<outerSpace> ta atoma pou briskontai edw den epesan apo ton  
ourano!!!einai oloi gnwstoi, mpainobgainoyn sto hellas.
```

Επιπλέον, οι συζητήσεις που λαμβάνουν χώρα στο κοινό δωμάτιο – αν γίνονται – είναι μεταξύ συγκεκριμένων χρηστών, που γνωρίζονται μεταξύ τους είτε προσωπικά, είτε μέσω του chat. Τα άτομα που είναι γνωστά στους υπόλοιπους που συνομιλούν στο κοινό chat όταν εισέρχονται στο κοινό δωμάτιο γίνονται δεκτά με πολύ ενθουσιασμό. Κι εγώ η ίδια όταν μετά από κάποιο διάστημα συνδέθηκα με το αρχικό μου nickname παρατήρησα ότι μου μίλησε με πολύ ενθουσιασμό κάποιος χρήστης που συνομιλούσαμε και, μάλιστα, σχημάτισε με διάφορα σύμβολα ένα χαμογελαστό πρόσωπο και στη συνέχεια ένα μπουκέτο από λουλούδια, (“emoticon” – graffiti ⁴³) και έγραψε “welcome”, καλωσορίζοντάς με στο χώρο.

```
<Captain_Hook> geia sou sesame!!! :-) pou xathikes?  
<sesame> a, geia sou :-))!!!  
<Captain_Hook> !!welcome!!  
<Captain_Hook> @  
<Captain_Hook> % | @  
<Captain_Hook> ) | (  
<Captain_Hook> ( ) for you, sesame  
<Captain_Hook> !!welcome!!  
<sesame> a.... Eyxaristw poly!!!! :-)))))
```

Έμοιαζε σαν να έλειψα από κάπου και γυρίζοντας βρήκα πάλι τους γνωστούς μου.

Η πλειοψηφία των χρηστών που συνδέονται τακτικά διαλέγει κάποιο ψευδώνυμο με το οποίο θέλει να παρουσιαστεί στους άλλους και, συνήθως, χρησιμοποιεί το ίδιο κάθε φορά. Με αυτόν τον τρόπο σταθεροποιεί την «persona» του σε κάποιο κανάλι, τη «χτίζει» όπως εκείνος επιθυμεί, και οι άλλοι τον αξιολογούν ανάλογα με τη συμπεριφορά του. Οι πλέον τακτικοί χρήστες κατοχυρώνουν το ψευδώνυμό τους (register) και με αυτόν τον τρόπο διασφαλίζουν τη ψηφιακή μοναδικότητά τους στο κανάλι. Είναι πολλά τα ψευδώνυμα που επιλέγονται· ονόματα με ηλικίες και περιοχές ή άλλα σημεία, π.χ. “Bill21”, “MariaCrete”, “John_”, ονόματα συγκροτημάτων ή τραγουδιστών, π.χ. “Metallica”, “Iced earth”,

⁴³ Για αναλυτική επεξήγηση του όρου βλ. σελ. 39 – 42 της τρέχουσας εργασίας.

“Remos”, ονόματα που υποδηλώνουν σεξουαλική ταυτότητα, π.χ. “gay – boy”, “les-lisa”, “bi – lady”, ή άλλα πιο προκλητικά, χιουμοριστικά, όπως “retaw_louloudia”, “arkouda_toy_xwriou” κλπ, ή κάποια που υποδηλώνουν ενδιαφέροντα, εξωτερική εμφάνιση ή οτιδήποτε άλλο επιθυμεί να εκφράσει ο χρήστης προς τους υπόλοιπους. Η «αξία» του «συμβολικού κεφαλαίου» που ενέχουν τα ψευδώνυμα φαίνεται από τους «αγοραστές», δηλαδή από την ποσότητα των χρηστών που θα επιλέξουν να συνομιλήσουν πριν με κάποιον χρήστη. Όσον αφορά τα ψευδώνυμα που διαλέγουν οι χρήστες της ομάδας διαχείρισης του hellas, οι operators δηλαδή, είθισται και προσδοκείται να μην είναι προκλητικά. Η συντριπτική πλειοψηφία των ψευδωνύμων των χρηστών της ομάδας διαχείρισης στο hellas υποδηλώνει ότι πρόκειται για άτομα αρσενικού γένους π.χ. @Lord, @ Nayths κλπ., όπως διαπίστωση από συστηματική παρατήρηση των ψευδωνύμων που επιλέγουν αυτοί οι χρήστες.

Μπαίνοντας κανείς στον «χώρο» κάποιου chatroom μπαίνει σε έναν μικρόκοσμο, που έχει νόμους και κανόνες, άτομα που συμμορφώνονται σε αυτούς, όπως και άτομα που τους παραβιάζουν και «τιμωρούνται» από τους «θεματοφύλακες» του chatroom. Οι operators είναι οι χρήστες εκείνοι που έχουν τη μεγαλύτερη εξουσία στο chatroom. Είναι οι θεματοφύλακες της «αγοράς» καθώς φροντίζουν για τη σωστή τήρηση των κανόνων. Οι operators συνήθως δεν ξεπερνούν τους πέντε σε αριθμό σε μικρά chatrooms, αλλά είναι περισσότεροι στην περίπτωση του hellas. Ο αριθμός τους ποικίλλει ανάλογα με το μέγεθος του «δωματίου» και τη χρονική στιγμή. Πρόκειται για άτομα που έχουν μεγάλη εξοικείωση με το τους υπολογιστές και δημιουργούν δικά τους κανάλια, αλλά κυρίως προσέχουν μήπως κάποιος παραβιάσει τους κανόνες του chatroom και βοηθούν όποιον χρήστη αντιμετωπίζει τεχνικές δυσκολίες ή ζητά εξειδικευμένες πληροφορίες σχετικά με διάφορες λειτουργίες του. Γενικότερα, είναι οι μόνοι που έχουν τη δικαιοδοσία να κάνουν “kick” ή “ban” σε κάποιον, δηλαδή να τον «πετάξουν» έξω από το κοινό chatroom, προσωρινά ή μόνιμα, είτε με δική τους πρωτοβουλία, είτε ύστερα από «καταγγελία» κάποιου χρήστη που ενοχλείται από κάποιον άλλο. Οφείλουν να είναι, λοιπόν, εξυπηρετικοί και φιλικοί ή αυστηροί όταν χρειαστεί προς τους χρήστες⁴⁴. Πιο κάτω ακολουθεί ένα δείγμα του «κοινού» καναλιού του Hellas chatroom. Τα ονόματα των operators βρίσκονται πάντοτε με αλφαβητική σειρά στην αρχή της λίστας με το διακριτικό του operator (@) πριν από τα ψευδώνυμά τους:

⁴⁴ www.chat.in.gr/faq.htm

λίστας⁴⁵. Φυσικά, δεν αποτελεί στόχος της πλειοψηφίας των χρηστών να γίνουν operators, επειδή το να βρίσκεται κάποιος σε αυτή τη θέση δεν είναι κάτι απλό, αλλά έχει κάποιες ευθύνες, ιδιαίτερα όταν γίνεται λόγος για ένα τόσο μεγάλο κανάλι όπως το hellas όπως μου επισημαίνει κατά τη δικτυακή συνομιλία μας ο χρήστης “outerSpace”:

<outerSpace> den einai kai aplo na eisai op!!
<s1m0ne> nai den einai alla giati einai dyskolo?
<outerSpace> giati to @ einai gia prosthia toy kanaliou
<s1m0ne> ok
<s1m0ne> einai toso skoura ta pragmata?
<outerSpace> e koitakse
<outerSpace> otan exeis na kaneis me 1500 users⁴⁶
<s1m0ne> ti kaneis ?
<s1m0ne> parakolou8eis to main?
<outerSpace> prospatheis gia to kalitero.

Διευκρινίζοντας τις πρακτικές προστασίας του καναλιού ο <outerSpace> εξήγησε ότι βασίζονται στην επαγρύπνηση για χρήστες που επαναλαμβάνονται στο κοινό κανάλι και έχουν κάποιο ιό που μεταδίδεται στους υπολογιστές των χρηστών. Σε αυτές τις περιπτώσεις, οι χρήστες αυτοί διώχνονται αυτόματα από κάποια προγράμματα που δημιουργήθηκαν γι’ αυτό το λόγο, τα “scripts” και τα “robots”.

<outerSpace> merika pragmata einai automatopoihmena
<outerSpace> apo ta scripts mas
<outerSpace> diladi an kapoios epanalamvanete
<s1m0ne> nai
<outerSpace> tote feygei aytomata apo to kanali

⁴⁵ www.chat.in.gr/faq.htm

⁴⁶ “users”, δηλαδή χρήστες.

Ωστόσο, τα προγράμματα αυτά δεν καλύπτουν όλες τις περιπτώσεις, ούτε μπορούν να γνωρίζουν το τι γίνεται στις prive συνομιλίες, γι' αυτό και οι operators οφείλουν να είναι σε επιφυλακή, αλλά και οι υπόλοιποι χρήστες να τους βοηθούν έτσι ώστε να μπορούν να διώξουν από το κανάλι χρήστες που είτε είναι μολυσμένοι με ιούς, είτε ενοχλούν με οποιαδήποτε τρόπο τη σωστή λειτουργία του chatroom :

<slm0ne> tote giati einai dyskolo?
<outerSpace> giati yparxoun kai polla alla ektos apo ayta
<outerSpace> pou den ta pianoun ta scripts
<outerSpace> uparxoun oi molusmenoi users px
<outerSpace> pou otan mpeneis sto kanali
<outerSpace> sou erxontai prv
<outerSpace> kai xwris na to kseroun kai oi idioi
<outerSpace> sou dinoun ena site
<outerSpace> kai ama to episkeuteis
<outerSpace> molunesai ki esy automata
<outerSpace> kai ginetai san alisida
<slm0ne> na sou pw omws sta prive den mporeis na eleg3eis ti ginetai
<outerSpace> oxi
<outerSpace> se auto to thema
<outerSpace> voithane kai oi xristes
<outerSpace> pou mas anaferoun tetoia krousмата
<outerSpace> wste na apomakrinoume ton molismeno xristi

Παρατήρησα ότι η πλειοψηφία των operators που έχω συναντήσει στο hellas είναι άτομα αρσενικού γένους και σε αυτό το σημείο τίθεται το ζήτημα περί ανδρικής τεχνογνωσίας. Στο hellas δεν βρήκα κάποια γυναίκα operator – χωρίς, όμως, να μπορώ να εξακριβώσω αν όντως δεν υπάρχει καμία – όπως βρήκα σε άλλα μικρότερα κανάλια. Οι συζητήσεις που είχα με άλλους σχετικά με αυτό το θέμα δεν ήταν ιδιαίτερα διαφωτιστικές, καθώς με πληροφόρησαν πως στο hellas υπάρχουν γύρω στις επτά γυναίκες operators. Ένας συνομιλητής μου υποστήριξε πως δεν μπορούν οι γυναίκες να παραμείνουν αρκετά σε αυτή τη θέση, επειδή αρκετοί χρήστες προσπαθούν να διαρρεύσουν φήμες γι' αυτές. Η απάντηση που έλαβα όταν αναζήτησα την αιτία αυτής της συμπεριφοράς δεν ήταν ιδιαίτερα πειστική, χωρίς αυτό να αποκλείει την πιθανότητα ότι πράγματι υπήρξε αυτή η συμπεριφορά, για το λόγο ότι πιθανώς κάποιοι χρήστες θεωρούν ότι αυτή η θέση δεν «ανήκει» σε μια γυναίκα. Μια άλλη συζήτηση με κάποιον παλιό χρήστη για το ίδιο θέμα με οδήγησε στο συμπέρασμα ότι ο προηγούμενος ισχυρισμός δεν ευσταθεί, απλά τα ψευδώνυμα τους είναι ουδέτερα ή οι χρήστες πιστεύουν ότι πρόκειται για άτομα αρσενικού γένους ή δεν έτυχε να βρω κάποια

Παρόλα αυτά, ίσως θα έμοιαζε παράδοξο να αναζητήσει κάποιος μια γυναίκα operator για βοήθεια σε πιθανό πρόβλημα και από συνήθεια οι περισσότεροι χρήστες θα προτιμούσαν να συμβουλευτούν έναν άντρα operator, με το σκεπτικό ότι θα ξέρει περισσότερα πράγματα για τους υπολογιστές και τα δίκτυα, που «ανήκουν» στη δικαιοδοσία των ανδρών και ακόμη περισσότερο όταν γίνεται λόγος για κάποιον που θα πρέπει να γνωρίζει πώς να αντιμετωπίζονται ιοί και άλλα συναφή προβλήματα. Επιστρέφοντας πάλι στο επιχείρημα, θα λέγαμε ότι με μια πρώτη ματιά μοιάζει το «συμβολικό κεφάλαιο» των γυναικών να είναι ασθενέστερο από εκείνο των ανδρών σε ο, τι αφορά την τεχνογνωσία τους σχετικά με το Ίντερνετ.

Ένα παράδειγμα αφερεγγυότητας απέναντι στη γυναικεία τεχνογνωσία δίνει η Nina Wakeford στη μελέτη της σε ένα Internet Café⁴⁷, όπου κάποιος πελάτης θέτει την απορία του στην υπάλληλο η οποία του απαντά, αλλά όταν πλησιάζει ένας άνδρας υπάλληλος του θέτει ακριβώς την ίδια ερώτηση, για να έχει μια πιο «σίγουρη» απάντηση. Αυτό δεν βρίσκεται μακριά από την ελληνική πραγματικότητα και στην περίπτωση του hellas είδαμε ότι το κανάλι αυτό δημιουργήθηκε από απορίες σχετικά με υπολογιστές και δίκτυα, οπότε είναι πιθανότερο να κυριαρχεί το

⁴⁷ Mike Crang, Phil Crang and John May, *Virtual Geographies, bodies, space and relations*, Routledge 1999, σελ. 178 – 201.

ανδρικό φύλο σε αυτές τις πρώτες δικτυακές συζητήσεις, χωρίς, όμως, να μπορώ να εξακριβώσω αυτή την υπόθεση μέσα από κάποιο παράδειγμα. Τα πράγματα, όμως αλλάζουν, και η πληροφορική γίνεται επιστήμη και απαραίτητη γνώση για όλους. Με αυτόν τον τρόπο, οι υπολογιστές και τα δίκτυα δεν αποτελούν «επικίνδυνες περιοχές», αλλά χώροι φιλικοί γι' αυτούς που γνωρίζουν πώς να τους χρησιμοποιήσουν. Εξάλλου, η δομή των προγραμμάτων αλλά και των δικτύων γενικότερα, έχει εξελιχθεί και είναι σαφώς πιο απλή από ό,τι παλαιότερα. Έτσι, στο hellas αλλά και σε άλλα κανάλια συναντά κανείς και γυναίκες και άνδρες και πολλές φορές έτυχε να «συνομιλήσω» με ιδιοκτήτριες Internet Cafés, οι οποίες έδειχναν αρκετά εξοικειωμένες με το χώρο του chat και του κυβερνοχώρου γενικότερα. Μια ενδιαφέρουσα μελέτη σχετικά με το ζήτημα γυναίκες – τεχνολογία, που αντιτίθεται στη θέση της N. Wakeford, γίνεται στο άρθρο των Bergman και van Zoonen για την Ψηφιακή Πόλη του Άμστερνταμ⁴⁸, όπου τονίζεται η γυναικεία παρουσία και όχι απουσία στον κυβερνοχώρο.

Επιστρέφοντας στο ζήτημα της δεοντολογίας στα chatrooms, παρατήρησα ότι υπάρχουν αρκετές σελίδες σχετικά με το τι είναι τα “Irc”⁴⁹ γενικά και πώς πρέπει κανείς να συμπεριφέρεται όταν βρίσκεται σε αυτά, όπως επίσης και σελίδες με “FAQ’s”, (Frequently Asked Questions, Συχνές Ερωτήσεις), που εμπεριέχουν απαντήσεις σε απορίες σχετικά με τη χρήση των chatrooms και απευθύνονται στους «αρχάριους». Δίνουν πληροφορίες σχετικές με το πώς θα μπει κάποιος σε κάποιο κανάλι, τι προγράμματα χρειάζεται, εξηγούν πώς ο χρήστης θα κατοχυρώσει το nickname που θα επιλέξει, ακόμη και πως θα δημιουργήσει δικό του κανάλι. Τα chatrooms χαρακτηρίζονται ως «δημόσιοι χώροι συζήτησης» και ως τέτοιοι έχουν κανόνες συμπεριφοράς⁵⁰ που υποτίθεται ότι κάθε χρήστης οφείλει να τηρεί. Υπάρχουν κανόνες που αναφέρονται ειδικά στη συμπεριφορά των χρηστών απέναντι στους operators. Συγκεκριμένα, τονίζεται ότι δεν πρέπει να ενοχλεί κανείς τους operators για να του δώσουν το διακριτικό του operator @OP ή (✎), καθώς αυτοί «μπορούν να κάνουν τη δουλειά τους χωρίς βοήθεια». Ωστόσο, παρατήρησα ότι στα μηνύματα της ομάδας διαχείρισης του hellas chatroom προς τους χρήστες οι operators τους παροτρύνουν να αναφέρουν κρούσματα μολυσμένων χρηστών σε prive

⁴⁸ Simone Bergman, Liesbet van Zoonen, “Fishing with false teeth. Women, gender and the Internet” στο περιοδικό *Razon y Palabra* (9, 1997 – 1998), ηλεκτρονική διεύθυνση: www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/antiores/n9/cities2.htm

⁴⁹ www.internet.gr/support/firststeps/irc/gr/3.htm

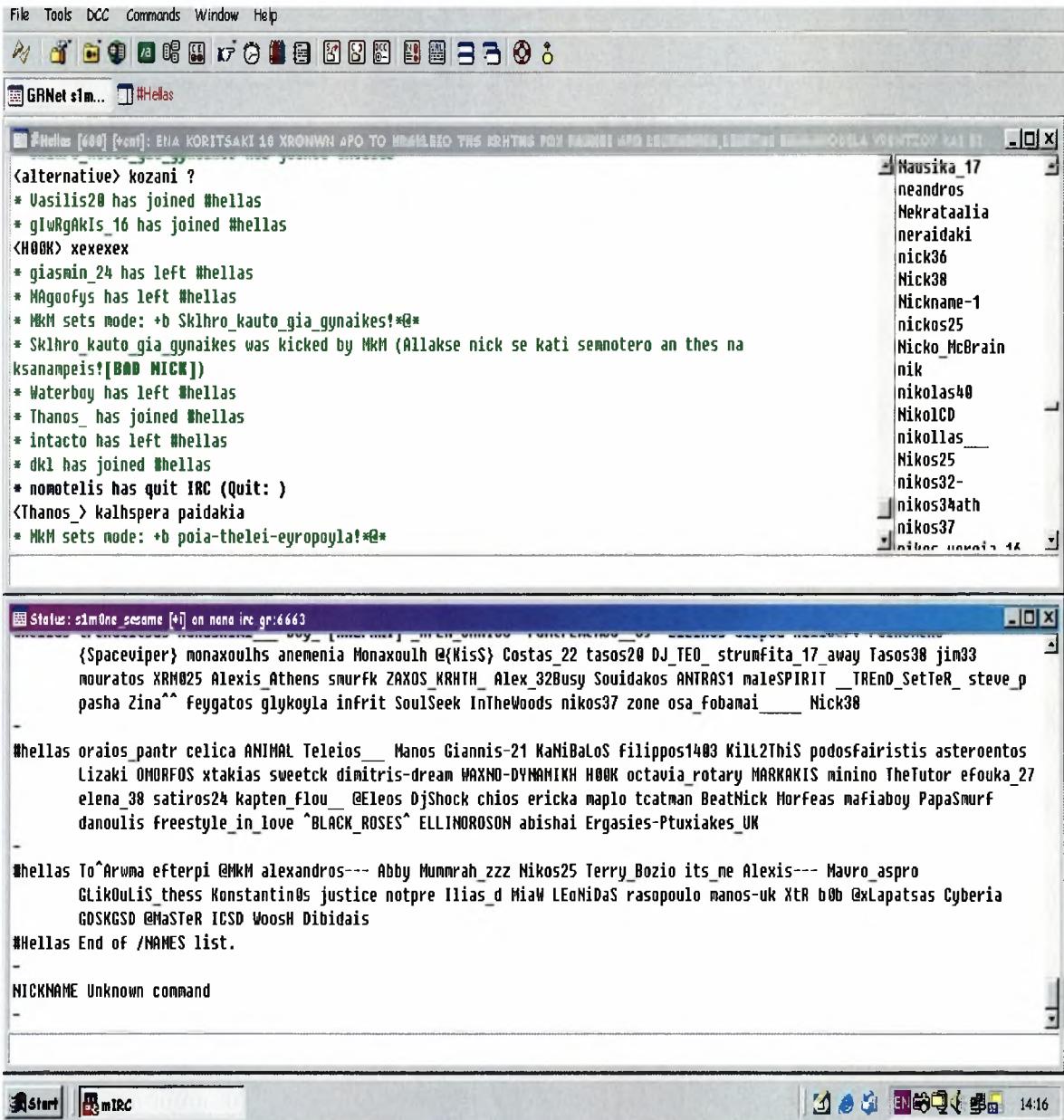
⁵⁰ ο.π.

συνομιλίες, που πιθανώς έχουν ξεφύγει από τα προγράμματα που υπάρχουν για να τους ανιχνεύουν.

Βέβαια, στους κανόνες διευκρινίζεται ότι οι χρήστες δεν πρέπει να διστάζουν να ρωτούν τους operators για οποιαδήποτε απορία έχουν σχετικά με το Chat, το IRC, το Internet και τους υπολογιστές γενικότερα, γιατί πάντα θα είναι πρόθυμοι να βοηθήσουν και ακόμη αναφέρεται ότι αν κάποιος ενοχλεί το χρήστη εκείνος θα πρέπει να αναφερθεί σε κάποιον operator, καθώς ένα από τα καθήκοντα του είναι η ευθύνη για τη σωστή λειτουργία του καναλιού. Πρακτικά, ακόμη και αν κάποιος πράγματι ενοχλείται από τη φρασεολογία και συμπεριφορά κάποιου συνομιλητή του προτιμά να αγνοήσει τα μηνύματα, κλείνοντας το `prive` παράθυρο επικοινωνίας, παρά να αναφέρει το γεγονός σε κάποιον operator. Και εγώ, όταν είχα συνδεθεί ως gay στο hellas δέχτηκα λεκτική επίθεση και παρόλη την αρχική μου αμηχανία προτίμησα να αγνοήσω το παράθυρο διαλόγου του συνομιλητή μου, καθώς αυτή η συμπεριφορά δεν θα μπορούσε να επηρεάσει δραστικά την «κίνηση» μου στο χώρο του chatroom.

Γενικότερα, προτείνεται να μην χρησιμοποιείται άσχημη γλώσσα και απαγορευμένα ψευδώνυμα. Σε αντίθετη περίπτωση, ο χρήστης διώχνεται από το κανάλι. Παρ' όλη την φαινομενική αυστηρότητα των κανόνων, οι «παραβάτες» που εξοστρακίζονται από τους operators είτε προσωρινά (`kick`), είτε για περισσότερο χρονικό διάστημα (`ban`), κάτι που συμβαίνει πιο σπάνια, σε σοβαρές παραβάσεις, π.χ. σε περίπτωση εξαπόλυσης ιού, μπορούν να επανασυνδεθούν στην πλειοψηφία των περιπτώσεων, αλλάζοντας ψευδώνυμο, ή σύνδεση. Η αλήθεια είναι ότι στα «`prive`» κανάλια κάποιοι κανόνες μπορούν να παραβιαστούν – κάτι που συμβαίνει, όπως παρατήρησα – αρκετές φορές με τη συναίνεση των «συνομιλητών».

Παρακάτω ακολουθεί ένα τέτοιο παράδειγμα διωγμού στο κοινό δωμάτιο, από τον operator “MkM” προς το χρήστη “SkIhro_kayto_gia_gynaikes” επισημαίνοντας πως αν ο συγκεκριμένος χρήστης θέλει να επανασυνδεθεί οφείλει να αλλάξει το ψευδώνυμό του «σε κάτι σεμνότερο» (βλ. το πάνω δωμάτιο):



Κάποιες άλλες ενοχλητικές πρακτικές που αφορούν στη γενική συμπεριφορά των χρηστών απέναντι στους άλλους και υπογραμμίζονται ως «επίσημοι» κανόνες είναι ότι κανένας χρήστης δεν πρέπει να ενοχλεί τους άλλους, καλώντας τους σε κάποιο κανάλι που ο ίδιος δημιούργησε, καθώς υπάρχει η λίστα των καναλιών που διατίθενται και οι χρήστες αν θέλουν μπορούν να τα επισκεφθούν από μόνοι τους. Ακόμη, αναφέρεται ότι δεν πρέπει οι χρήστες να χρησιμοποιούν το chatroom για να διαφημίζουν είτε προϊόντα είτε ιστοσελίδες (“spamming”) και πρέπει, ακόμη, να αποφεύγεται το να γεμίζει κανείς την οθόνη του κοινού δωματίου με σχέδια και διάφορα άλλα όπως μακροσκελή μηνύματα, όπως επίσης και να επαναλαμβάνεται

κάποιοι, προκαλώντας το λεγόμενο “flood” γιατί όλα αυτά ενοχλούν τους άλλους στην ανάγνωση. Ενοχλητικά στην ανάγνωση, επίσης, είναι και τα κεφαλαία γράμματα. Στη γλώσσα του Internet μεταφράζονται σε ύφος σε υψηλούς τόνους και χρησιμοποιούνται μόνο όταν οι operators θέλουν να τονίσουν κάτι. Ένα ακόμη σχόλιο που προτείνεται για τη γλώσσα τα chatrooms είναι η αποφυγή του ελληνικού αλφαβήτου, για το λόγο ότι ίσως να μην μπορούν να τα αναγνωρίσουν κάποιοι υπολογιστές, αλλά και για διευκόλυνση κατά τη διάρκεια των συνομιλιών.

Επιπλέον, αναφέρεται ως κανόνας ότι κανένας χρήστης δεν πρέπει να συνδέεται ταυτόχρονα στο IRC πάνω από μία φορά (cloning) και ότι όλοι οι χρήστες έχουν δικαίωμα να μιλούν ταυτόχρονα με όσους επιθυμούν, αφού σε αυτό το ζήτημα δεν υπάρχουν περιορισμοί. Αν και δεν μπόρεσα να διαγνώσω τους επακριβείς λόγους της απαγόρευσης του cloning, υποθέτω ότι δείχνει την επιθυμία των δημιουργών του chat να διατηρηθεί μια τάξη και το να υποδύεται ταυτόχρονα κάποιος δύο χαρακτήρες μοιάζει να την αμφισβητεί. Είναι σαν να έχει πολλές «επίσημες» ταυτότητες.

Τέλος, απαγορεύεται να στέλνονται αρχεία (φωτογραφίες ή ο,τιδήποτε άλλο) σε άλλους, χωρίς πρώτα εκείνοι να δώσουν τη συγκατάθεσή τους, καθώς υπάρχουν χρήστες που συνηθίζουν να στέλνουν ιούς ή αρχεία που παίρνουν τον έλεγχο ενός υπολογιστή από απόσταση. Γενικότερα, τα πειράματα με τους υπολογιστές των άλλων (hacking) απαγορεύονται.

Αυτοί οι κανόνες είναι γενικοί, και, περίπου όλα τα chatrooms προτείνουν παρόμοιους. Βέβαια, όπως συμβαίνει και σε μια μη εικονική κοινότητα, έτσι και εδώ υπάρχουν άγραφοι κανόνες που ενοχλούν τους άλλους. Για παράδειγμα, ενώ δεν απαγορεύεται από κανέναν κανόνα το να μιλά κανείς ταυτόχρονα με πολλά άτομα (μάλιστα προτείνεται), η εφαρμογή αυτής της πρακτικής έχει ως αποτέλεσμα να αργεί ο χρήστης να απαντήσει σε όλους και υπάρχει μεγάλη πιθανότητα να προκληθεί σύγχυση των πληροφοριών που του έχει δώσει καθένας από τους συνομιλητές του. Έτσι, το πιθανότερο είναι να μην θυμάται τη ροή κάθε συνομιλίας και να θέτει στους χρήστες ίδιες ερωτήσεις, να δημιουργηθεί εκνευρισμός και να δώσει μια άσχημη εικόνα της persona του στο chat. Το ίδιο ισχύει και αν κλείνει κανείς απότομα ή με άσχημο τρόπο μια συζήτηση, αν αποσυνδεθεί, δηλαδή, κάποιος χωρίς να

αποχαιρετίζει το συνομιλητή του, πληροφορώντας τον ότι επιθυμεί να τελειώσει τη συνομιλία τους.

Από τους κανόνες σχετικά με τη γλώσσα, αλλά και από την παρατήρηση και συμμετοχή στο hellas chatroom, διαπίστωσα ότι είναι πολύ σημαντικό να επισημανθεί ότι το Ίντερνετ, από την ώρα που εξαπλώθηκε σε όλο το φάσμα της κοινωνικής ζωής, θεωρούνταν και θεωρείται νέο μέσο επικοινωνίας. Ως τέτοιο, λοιπόν, έχει το δικό του γλωσσικό κώδικα, αργκό και συντομογραφίες. «Επίσημη» γλώσσα των ιστοσελίδων του διαδικτύου αρχικά ήταν τα αγγλικά, αλλά με την πάροδο του χρόνου άρχισαν και άλλες γλώσσες – κυρίως Ευρωπαϊκές – να εισέρχονται δυναμικά στο προσκήνιο. Εξάλλου, το ζήτημα της γλώσσας είναι κεντρικό στην κατανόηση των παιχνιδιών δύναμης σχετικά με την ταυτότητα στο Διαδίκτυο. Σύμφωνα με την ιστοσελίδα του World Lingo, τα δύο τρίτα του περιεχομένου του Ιστού είναι στα αγγλικά. Παρ' όλα αυτά, το 43 τοις εκατό των χρηστών δεν χρησιμοποιεί την αγγλική κατά τη διάρκεια της πλοήγησής του στο Internet⁵¹. Είναι, λοιπόν, αισθητή η ηγεμονία της αγγλικής γλώσσας ως “lingua franca” του Internet και της αγγλικής κουλτούρας κατά την αρχική εξάπλωση του διαδικτύου.

Στις ελληνικές ιστοσελίδες χρησιμοποιείται, ως επί το πλείστον, το ελληνικό αλφάβητο, τι γίνεται όμως στα chatrooms και στα emails και γιατί; Εκεί επικρατούν τα greeklish, δηλαδή τα ελληνικά με λατινικούς χαρακτήρες, είτε από συνήθεια στη χρήση τους, είτε λόγω αποστολής email σε Έλληνες στο εξωτερικό όπου, όπως τονίστηκε και προηγουμένως, είναι αμφίβολο αν ο υπολογιστής τους «αναγνωρίζει» την ελληνική γραμματοσειρά. Τα greeklish μπορούν να διαχωριστούν σε κάποια είδη. Επειδή δεν υπάρχει κάποιο πρότυπο, γι' αυτό τον λόγο σχηματίστηκαν τρεις κατηγορίες. Η πρώτη είναι η φωνητική μεταγραφή που αποδίδει την προφορική γλώσσα απλοποιώντας την ιστορική ελληνική ορθογραφία π.χ. eliniki. Η δεύτερη είναι η οπτική μεταγραφή, η οποία αντιγράφει όσο το δυνατόν πιστότερα την ιστορική ορθογραφία π.χ. Orθoγpαφία, ellnικn, 3erw κ.λ.π. και χρησιμοποιούνται εναλλακτικές λύσεις για γράμματα που δεν υπάρχουν στο λατινικό αλφάβητο, όπως 8 για «θ», 3 για «ξ», # για ψ και, τέλος, η «θεσιακή» μεταγραφή, που βασίζεται στη θέση των χαρακτήρων στο πληκτρολόγιο. Παραδείγματος χάρη, αποδίδει το «ξ» με

⁵¹ Αναφέρεται στο Robert Burnett και P. David Marshall, *Web Theory, An introduction*, Routledge 2003, σελ. 79.

το j αντί για “x” ή “3”. Από την έρευνά μου δε συνάντησα καθόλου περιπτώσεις «θεσιακής» μεταγραφής, και ελάχιστες φορές γραφής με ελληνικούς χαρακτήρες. Η πιο συχνή περίπτωση είναι ένας συνδυασμός «οπτικής» με «φωνητική» μεταγραφή. Μια λέξη, όμως, μπορεί να γραφεί με πολλούς διαφορετικούς συνδυασμούς και έγκειται στη βούληση του καθενός, καθώς «δεν υπάρχουν κανόνες, όρια και περιορισμοί»⁵². Ο Ανδρουτσόπουλος υποστηρίζει πως το επάγγελμα του καθενός καθορίζει τον τρόπο με τον οποίο γράφει κάποιος greeklish. Βέβαια, αυτό δεν είναι απόλυτο και πολλές φορές συμβαίνει το ίδιο άτομο να γράφει με διαφορετικούς τρόπους.

Μια ενδιαφέρουσα άποψη, είναι πως αυτή η γραφή αποτελεί μια αναρχική και χιουμοριστική πράξη απέναντι στο ελληνικό αλφάβητο όπως ο Μποστ έγραφε ανορθόγραφα. Το αποτέλεσμα δεν μπορεί παρά να είναι αστείο⁵³. Εκτός όμως από αυτή την οπτική, μπορούμε να διακρίνουμε και την πολιτική χροιά που πηγάζει από τα greeklish. Αυτή η γραφή, έχει καθιερωθεί ως «επίσημη» γραφή των *chatrooms* και χαρακτηρίζεται ως ιδίωμα με αφαιρετικό χαρακτήρα, καθώς έχει πολλές συντομογραφίες και σχήματα για να δηλώσει κάποιος τα συναισθήματά του. Αυτό εξηγείται και λόγω της φύσης του ίδιου του Διαδικτύου: είναι ένας χώρος που «τρέχει» με γρήγορες ταχύτητες, π.χ. σε ένα chat room πρέπει κανείς να γράφει σύντομες και γρήγορες απαντήσεις και δεν έχει τον χρόνο να σκεφτεί μια ολοκληρωμένη και σωστά δομημένη πρόταση. Το πιθανότερο, λοιπόν, είναι πως δεν θα χρησιμοποιηθούν σε μια επίσημη μορφή λόγου. Συμπερασματικά, βλέπουμε ότι η παρουσία ελληνικού αλφαβήτου είναι εκτός του τόπου και του κλίματος του chat.

Γενικότερα, τα greeklish θεωρούνται γρήγορος και άμεσος τρόπος επικοινωνίας, γιατί χρησιμοποιούνται πολλές συντομεύσεις, δεν τίθεται θέμα σωστής ορθογραφίας – πολλές φορές και σύνταξης – και είναι ατονικά. Κατά τη διάρκεια μιας δικτυακής συνομιλίας επιτρέπουν την άνεση, αφού δεν χρειάζεται να υπακούει κανείς στους σωστούς ορθογραφικούς κανόνες και δεν διακρίνεται έντονα η κοινωνική ανισότητα. Δεν είναι, λοιπόν, μια διάλεκτος στην οποία τυπικά αν δε συμμορφωθεί κανείς θα πρέπει να υποστεί κυρώσεις, παρά μόνο προτείνεται προς διευκόλυνση. Ωστόσο, μέσα από την έρευνα παρατήρησα ότι οι υπόλοιποι χρήστες

⁵² <http://www.de.sch.gr/~tgiakoum/netbook/greeklish.html>, *greeklish: ελληνικά με λατινικό αλφάβητο*, από το φύλλο της «Καθημερινής», 14/10/2001.

⁵³ <http://www.de.sch.gr/~tgiakoum/netbook/greeklish.html>, Γ. Λάλιος: *Ομιλείτε Greeklish ή ελληνικά*. (Καθημερινή).

αντιδρούν έντονα στην ελληνική γραφή και κάποιοι που τη χρησιμοποιούν είναι μέσης ηλικίας άτομα που δε συχνάζουν σε chatrooms.

Εκτός από τις λέξεις των συνομιλιών που γράφονται στα ελληνικά με λατινικό αλφάβητο, χρησιμοποιούνται κατά κόρον και στα emails και στα chatrooms ακρώνυμα που είναι στην αγγλική γλώσσα, μιας και έτσι έχουν «κατοχυρωθεί» παγκοσμίως, αλλά και “emoticons”, τα οποία αποτελούνται από συνδυασμούς διαφόρων σημείων και αριθμών και συμβολίζουν συναισθήματα, όπως χαρά, λύπη, γέλιο, θυμό κλπ. Θα αναφέρω κάποια τέτοια ακρώνυμα και emoticons που προτείνονται σε ιστοσελίδες που δημιουργήθηκαν για να προετοιμάσουν τον χρήστη για τις γλωσσικές πρακτικές που θα συναντήσει στα περιβάλλοντα που θα επισκεφτεί⁵⁴.

Στο hellas παρατήρησα ότι δεν χρησιμοποιούνται όλες οι συντομογραφίες που αναφέρονται σε τέτοιες ιστοσελίδες. Οι πιο συχνές είναι το ακρώνυμο <lol> (<laughing out loud>) για να δηλώσει ότι το σχόλιο που προηγήθηκε ήταν αρκετά αστείο, ώστε προκάλεσε το γέλιο του χρήστη και το <brb> (<be right back>) που προειδοποιεί το συνομιλητή ότι ο χρήστης θα επιστρέψει σε λίγο. Πιο σπάνια συνάντησα και το <afk> (<away from keyboard>) που δηλώνει ότι ο χρήστης δεν βρίσκεται μπροστά στην οθόνη του. Αρκετά συχνά παρατήρησα άτυπες συντομογραφίες, συνδυασμού ελληνικών, αγγλικών και αριθμών, που δεν βρήκα να αναγράφονται σε κάποιον αντίστοιχο πίνακα, όπως το <cu>, (see you) με το οποίο αρκετά συχνά κλείνει μια συνομιλία, το <trt>, greeklish συντομογραφία της λέξης <τίποτα>, το <m2>, αγγλική συντομογραφία με αριθμό της φράσης «me too», («κι εγώ επίσης»), όμοια με αυτό το <4u> (<for you>, «για σένα»), αλλά και κάποιες άλλες, που συνίστανται στην σύντμηση ορισμένων αγγλικών λέξεων που χρησιμοποιούνται συχνά π.χ. <smth> για τη λέξη <something> («κάτι») κα.

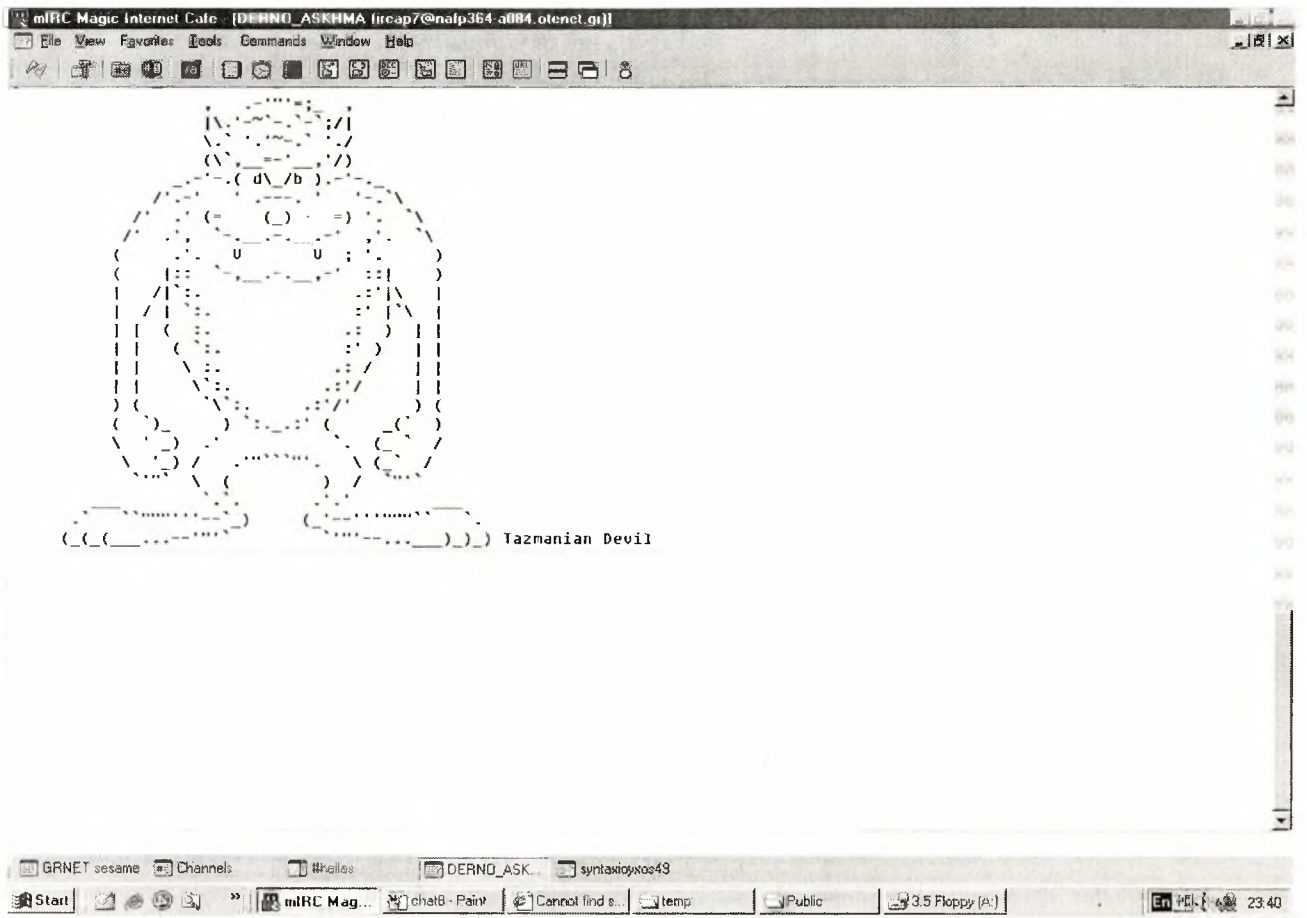
Τα emoticons που χρησιμοποιούνται είναι συγκεκριμένα και συνοψίζονται στα εξής:

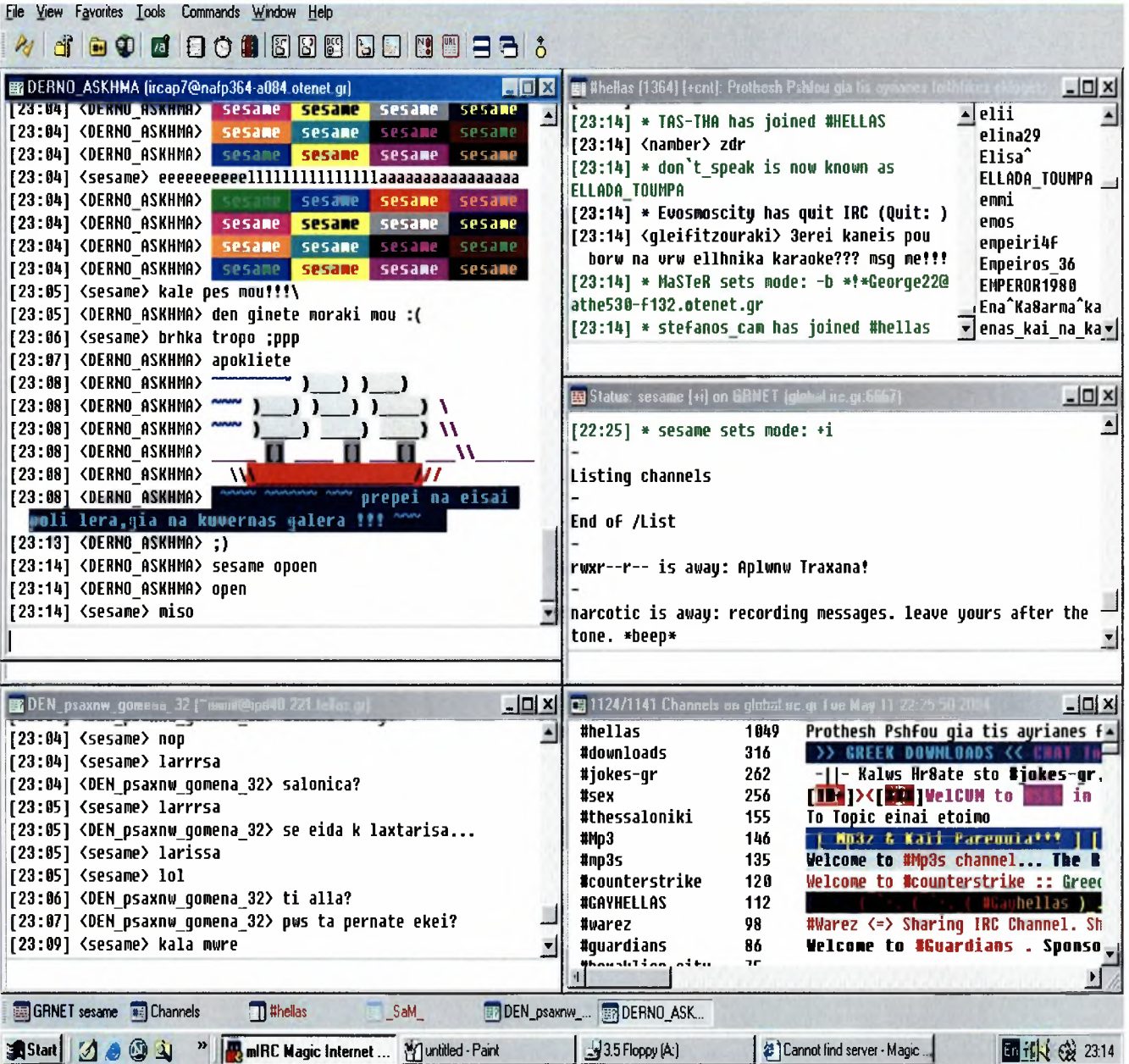
| | | |
|-----------------------------|------------------------|------------------|
| :) χαμόγελο | :(λύπη | :O εντυπωσιασμός |
| ;-) κλείνω το μάτι | { άνθρωπος με μουστάκι | O:-) αγγελούδι |
| :-P βγάζω γλώσσα, κοροϊδεύω | :-(***) κλαίω | lol γελάω πολύ |

⁵⁴ Βλ. IRC Chat Shortcuts, στην ιστοσελίδα <http://www.thefreedmans.net/ircutor/page2.htm#shortcuts> και <http://chat.in.gr/irchelp.htm>

Πολύ συχνά και στο κοινό δωμάτιο αλλά και στις private συζητήσεις χρησιμοποιείται το emoticon που υποδηλώνει χαμόγελο, είτε στην μορφή που προτείνεται, είτε με παραλλαγές, όπως :-), ή :-)) για να δηλώσει ευτυχία, αρκετά συχνή χρήση έχει και το :-p, ενώ δεν έτυχε να συναντήσω τα emoticons που δηλώνουν «εντυπωσιασμό», «αγγελούδι» και «άνθρωπο με μουστάκι». Επίσης, παρατήρησα ότι κάποιες φορές αντί του ακρωνύμιου “lol” χρησιμοποιείται το emoticon :-D, ή για το κλάμα η παραλλαγή :_(αντί του :-(***, κ.α.

Υπάρχουν, ακόμη, και άλλοι συνδυασμοί, προκειμένου να σχηματιστούν εικόνες, όπως ψηφιακά λουλούδια, ονόματα ή οτιδήποτε άλλο, κάτι σαν graffiti στο internet. Το να χρησιμοποιεί κανείς τέτοιου είδους graffiti στο chat δείχνει σαφώς μια μεγάλη εξοικείωση με το χώρο και οι χρήστες εκείνοι που γνωρίζουν πώς να τα χρησιμοποιούν έχουν ένα πιο ισχυρό προφίλ στο χώρο, γιατί είναι περισσότερο ενταγμένοι στην ιδεολογία που διέπει τα chatrooms. Ακολουθούν παραδείγματα τέτοιων “graffiti”. Το πρώτο είναι σχετικά απλό και αποτελείται από συνδυασμούς σημείων στίξης, προκειμένου να σχηματιστεί μια φιγούρα cartoon στην οθόνη, το δεύτερο, πιο πολύπλοκο από το προηγούμενο, είναι ένας έγχρωμος συνδυασμός που σχημάτισε ο χρήστης με το ψευδώνυμό μου και το επόμενο είναι αρκετά σύνθετο. Αναπαριστά ένα έγχρωμο σχέδιο με μια επίσης έγχρωμη λεζάντα.





Ο David Crystal⁵⁵ παρατηρεί ότι υπάρχει ένα φαινόμενο που σχετίζεται άμεσα με το Internet και τους χρήστες και συνδέεται με την υπερβολική χρήση του, καθώς ο περισσότερος κόσμος, πλέον, κινείται και ενημερώνεται μέσα από το Internet και αυτό είναι μια κατάσταση που επιφέρει αλλαγές και στην γλώσσα και στην ιδεολογία των ανθρώπων. Έτσι, θέτει το ερώτημα του αν θα έπρεπε να σκεφτόμαστε όχι μόνο σαν πολίτες (citizens), αλλά σαν πολίτες του Διαδικτύου (netizens); Συνεχίζει αυτή την σκέψη διερωτώμενος αν ζούμε σε μια «δικτυακή πολιτεία» με τη δική της τοπική «διάλεκτο», που η ορολογία της συνδέεται με αυτή των υπολογιστών, εξ' ου και η τάση των νέων να χρησιμοποιούν αυτούς τους όρους και στην καθημερινή ζωή τους, εκτός του δικτυακού χώρου. Διευκρινίζει ότι πριν απαντήσουμε σε αυτό το ερώτημα, θα πρέπει να αναρωτηθούμε αν όντως πρόκειται για επικράτηση «δικτυακής» κουλτούρας γενικότερα, σε όλους τους τομείς της ζωής ή για τάση της εποχής.

Προσωπική μου άποψη είναι ότι η «δικτυακή κουλτούρα» διέπει τις συμπεριφορές και τη γενικότερη νοοτροπία ενός συγκεκριμένου χώρου, αυτού του Διαδικτύου. Μελετώντας αυτές τις πρακτικές μέσα από την έρευνά μου, θα προσπαθήσω να αποδείξω πως η δικτυακή κουλτούρα δεν βρίσκεται τόσο μακριά από την καθημερινή μας εξω-δικτυακή κουλτούρα. Αυτό που αλλάζει είναι ο τρόπος που εκφέρονται και κινούνται οι χρήστες, κάτι που είναι απόλυτα λογικό, καθώς οφείλουν να προσαρμοστούν στο δικτυακό περιβάλλον, προκειμένου να διαμορφώσουν την αξία των λόγων τους, των συμβολικών τους κεφαλαίων.

⁵⁵ David Crystal, *Language and the Internet*, Cambridge, 2001, σελ.5, 9,14,17,19 κ.α.

Το chat έχει παρομοιαστεί με «καρναβάλι ταυτοτήτων» από τη Brenda Danet⁵⁶, καθώς ο χρήστης με το ψευδώνυμο που επιλέγει προβάλλει μια πτυχή του εαυτού του, πιθανότατα κρυμμένη στην εξωδικτυακή ζωή, να αποσυνδεθεί και έπειτα να επανασυνδεθεί με κάποιο άλλο nickname και έτσι να «υποδυθεί» κάποιον άλλο «ρόλο». Στο chatroom, ιδιαίτερα στις private συζητήσεις, καθώς οι χρήστες συνήθως δεν βλέπουν ο ένας τον άλλο, είναι πιο ελεύθεροι στον τρόπο έκφρασής τους και αποκαλύπτουν πολλά στοιχεία του εαυτού τους, που, κατά πάσα πιθανότητα, δεν θα αποκάλυπταν σε κάποιον που μόλις γνώρισαν. Από τη μια πλευρά αυτό είναι λογικό, γιατί και στην πραγματική ζωή η ταυτότητα δεν είναι μονόπλευρη, αλλά αρκετά σύνθετη. Από την άλλη πλευρά, η διαφορά έγκειται στο ότι στα chat μπορεί κανείς να «παίξει» με συγκεκριμένες πτυχές της ταυτότητάς του.

Κάθε ψευδώνυμο που επιλέγει κάποιος χρήστης δεν μπορεί να είναι τυχαίο, αλλά δεικνύει τη στάση που θα τηρήσει στο κανάλι, είναι το «κοστούμι» που θα φορέσει για να υποδυθεί το ρόλο που επέλεξε. Με αυτόν τον τρόπο παρουσιάζει την ταυτότητα που θέλει να προβάλλει. Οι ταυτότητες έχουν τη δύναμη και να χειραγωγούν και να δίνουν την εντύπωση της χειραφέτησης. Κάποιος αισθάνεται περισσότερο ασφαλής και πιο σίγουρος όταν είναι κοινωνικά προσδιορισμένος, επειδή έχουμε μάθει να κατανοούμε τον κόσμο που τον περιβάλλει ταξινομητικά. Στα chatrooms οι περιχαρ ακώσεις αυτές υποτίθεται ότι διαλύονται, καθώς η πλοήγηση σε chatrooms και MUDs έχουν χαρακτηριστεί επιτυχώς ως καρναβάλι (*masquerade*) από τη Brenda Danet⁵⁷, όπου η μάσκα είναι το ίδιο το κείμενο. Έτσι, είδα ότι η συχνότητα με την οποία ενδιαφέρονταν να συνομιλήσουν μαζί μου χρήστες όταν συνδεόμουν με ψευδώνυμο που παρέπεμπαν σε ομοφυλοφιλικές ή προκλητικές συμπεριφορές ήταν εντυπωσιακή σε σύγκριση με εκείνη των ουδέτερων ψευδωνύμων.

Έτσι «στον κυβερνοχώρο είναι πάντα νύχτα», καθώς οι χρήστες – συνήθως – δεν μπορούν να δουν ο ένας τον άλλο και αυτό τους απελευθερώνει, επειδή κρύβονται κάτω από τη μάσκα του κειμένου. Τα φύλα είναι κοινωνικά κατασκευασμένα και, εν γένει, εκμαθημένες συμπεριφορές που βασίζονται σε κάποια

⁵⁶ Brenda Danet, “Text as Mask: Gender, Play, and Performance on the Internet” στο *Cybersociety 2.0, Revisiting Computer – Mediated Communication and Community*, επιμ. Steven G. Jones, Sage Publications, 1998, σελ. 129 – 152.

⁵⁷ Brenda Danet, “Text as Mask: Gender, Play, and Performance on the Internet” στο *Cybersociety 2.0, Revisiting Computer – Mediated Communication and Community*, επιμ. Steven G. Jones, Sage Publications, 1998, σελ. 129 – 152.

κλισέ. Βασισμένος σε αυτό, καθένας θα μπορούσε να πειραματιστεί προσπαθώντας να «εκτελέσει» το ρόλο ενός άλλου φύλου, υποδυόμενος ρόλους που απαιτούν «ανδρικήτητα» ή «θηλυκότητα», αν και δεν είναι καθόλου σίγουρο ότι θα μπορέσουν να εκτελέσουν «σωστά» τον ρόλο που επέλεξαν. «Το παιχνίδι του φύλου» ξεκινά από το ψευδώνυμο που επιλέγει κανείς. Τα ηλεκτρονικά περιβάλλοντα διαλόγου αφήνουν ελεύθερο το χρήστη να επιλέξει ή να μην επιλέξει να έχει nickname, χωρίς να είναι αναγκαίο να δηλώνει το φύλο του.

Οι λόγοι για τους οποίους κάποιος θα επιλέξει να υποδυθεί το αντίθετο φύλο ξεκινούν από περιέργεια, από φόβο σεξουαλικής παρενόχλησης σε κάποιες περιπτώσεις γυναικών, λόγω έκφρασης της κρυφής σεξουαλικότητας κάποιου και από άλλους ακόμη λόγους. Κάποιοι μπορεί να πειραματίζονται με πολλά φύλα ταυτόχρονα και άλλοι επιλέγουν να είναι “gender free”, να μην επιλέγουν να παρουσιάζουν ως μέρος του συμβολικού τους κεφαλαίου σε σχέση με το φύλο κανένα γένος, να είναι μια αφηρημένη έννοια ή οτιδήποτε άλλο, συνδεδεμένοι με ψευδώνυμα όπως “Freddy_vs_Jason”, “ENIGMA”, “narcotic”, “alpha”, “accidental” κ. Βέβαια, κατά τη διάρκεια μιας δικτυακής συνομιλίας ο χρήστης θα αναγκαστεί να επιλέξει κάποιο φύλο. Και όμως, ενώ πρόκειται για μια ελλιπή προσομοίωση σε άλλο φύλο φαίνεται ότι οι ψυχολογικές συνέπειες είναι πραγματικές. Είχε γίνει ευρέως γνωστή η ιστορία σεξουαλικής κακοποίησης χαρακτήρων σε ένα παιχνίδι MUD. Άρα η «δύνητική» πραγματικότητα» είναι μια «κουλτούρα προσομοίωσης»⁵⁸, η οποία επηρεάζει και ίσως κλονίζει σε κάποιες περιπτώσεις κοινωνικά θέσφατα.

Σχετικά με τα παραπάνω, η Stone αναφέρει ένα παράδειγμα, σύμφωνα με το οποίο ένας άνδρας παρουσιάστηκε σαν ηλικιωμένη κυρία, γνωρίστηκε με τους υπόλοιπους χρήστες και σύναψε δικτυακές φιλίες με αρκετές γυναίκες. Η τελική αποκάλυψη της ταυτότητάς του προκάλεσε μάλλον απογοήτευση στις φίλες της persona που είχε δημιουργήσει. Έτσι, λοιπόν, μπορούν να συναφθούν σύντομες και ανώνυμες, ουσιαστικά, σχέσεις και πάντα υπάρχει η αβεβαιότητα αν το άτομο με το οποίο συνομιλεί κάποιος είναι έτσι όπως παρουσιάζεται ή όχι. Αποτέλεσμα αυτής της αβεβαιότητας είναι η ανασφάλεια που διακατέχει τους χρήστες.

⁵⁸ Αναφέρεται στο Steven G. Jones, *Cybersociety 2.0, Revisiting Computer – Mediated Communication and Community*, επιμ. Steven G. Jones, Sage Publications, 1998,σελ. 130.

Σύμφωνα με τον <aigokeros_m>, οι συζητήσεις σε chatrooms «φυλακίζουν σε κελιά υψίστης ασφαλείας» τους χρήστες τους και τους δημιουργούν αναστολές, ευνοώντας την πρακτική του να κρύβονται πίσω από το κείμενο και αυτό είναι κάτι που ενοχλεί τον χρήστη:

<aigokeros_m> na sou pw ti me apwthei idiaitera:meta apo arketes apotyxies tixainei na miliseis epitiximena me kapoia [...] auto to kanw mia mia dio treis fores kai meta [...] proteinw na sinexisw tin koubenta apo konta kai tote proballontai oi xilies dikaiologies ki anastoles [...] kai to apotelesma einai na milaw me merikes kopeles les kai eimai filakismenos se keli ipsistis asfaleias, xwris prooptikh na tis dw pote, oxi gia kapoio logo idiaitero, apla gia gnwrimia, gia na apoktисw aposi. Auto pou les, m'xei bariestisei teleiws.

Ο χρήστης αυτός τονίζει ότι λόγω αναστολών και φόβου των γυναικών στα chat δεν μπορεί να συναντήσει τις συνομιλήτριές του σε πραγματικό χρόνο και επειδή γνωρίζει ότι δεν πρόκειται να τις δει δεν μπορεί να διατεθεί ευνοϊκά προς αυτές και να αισθανθεί ότι διαλέγεται ουσιαστικά μαζί τους. Το chatroom είναι για εκείνον ένα «ελλιπές υποκατάστατο της κοινώς αποδεκτής επικοινωνίας» και «μηχανισμός ανταλλαγής μηνυμάτων» από τη στιγμή που δεν έχει ως αποτέλεσμα τη συνάντηση των συνομιλητών.

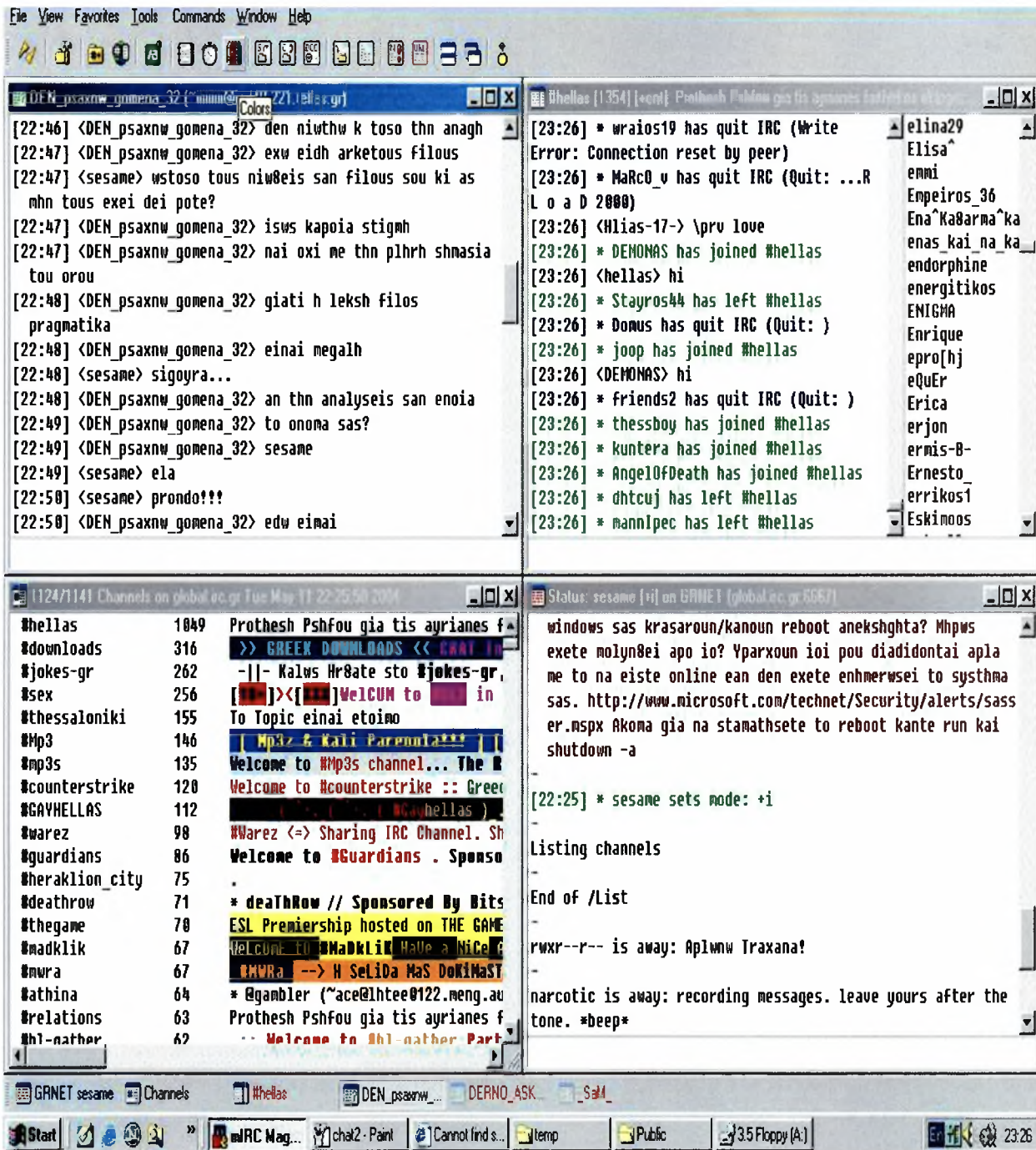
<aigokeros_m> [...] pws mporeis na diattheis eunoika gia kapoion pou den exeis dei kai den prokeitai na deis? Exeis pote sindiallagei ousiastika me kapoion pou den exeis dei??egw pote. Epea pteroenta agnwsti slm0ne. [...] pisw ap' to kalwdio tha se (i tha me) paramithiaseis teleia [...] xwris sxedon katholou tropo na diagnwsw ti simbainei [...] to irc einai ellipes ipokatastato tis koinws apodektis epikoinwnias [...] kai einai xrhsimo kai eparkes mono gia apokatastasi arxikis epafis meta sti basiki tou morfī einai mixanismos antallagis minimatwn.

Κάποιοι άλλοι χρήστες συνδέονται με το hellas και συνάπτουν δικτυακές φιλίες, χωρίς να θεωρούν ότι υπάρχει λόγος να συναντηθούν με αυτούς τους χρήστες εκτός chat, καθώς υποστηρίζουν ότι προτιμούν να συνάπτουν φιλίες και σχέσεις στην εξω – δικτυακή τους ζωή και δεν χρειάζεται να τις αναζητήσουν στο chat.

<episthmonas_7gr> na sou pw kati [...] sta isia
<episthmonas_7gr> kai genika milaw sta isia
<episthmonas_7gr> egw san X[...] sto irc mpenw gia na perasw ligo thn wra
μου otan den exw na kanw kati kalytero.
<episthmonas_7gr> den psaxnw na kanw sxesi apo dw [...] oti delw to briskw
sth zwi mou eksw [...] mia xara palikari eimai!

Η τελευταία φράση του χρήστη αυτού υποδηλώνει την απαξίωση του απέναντι στην τακτική του να δημιουργεί κανείς σχέση από το chatroom. Η πίστη στον εαυτό του («mia xara palikari eimai») ίσως θέλει να δείξει ότι δεν έχει ανάγκη να κρυφτεί πίσω από τη μάσκα του κειμένου καθώς ο.τιδήποτε ζητά μπορεί να το αναζητήσει «στη ζωή του έξω». Αυτή η θέση υπονοεί ότι είναι πιο «λογικό» να αναζητά κανείς διαπροσωπικές σχέσεις εκτός διαδικτύου, καθώς η «ζωή» είναι εκεί έξω, όπου κανείς δεν μπορεί να κρυφτεί πίσω από το κείμενο μιας οθόνης.

Τα λεγόμενα του επόμενου συνομιλητή μου ενισχύουν αυτή την άποψη, με τη διαφορά πως ο παρακάτω χρήστης δεν θεωρεί φίλους «με την πλήρη έννοια του όρου» τους χρήστες, για τους οποίους συνδέεται στο hellas, καθώς προσδίδει ιδιαίτερη συγκινησιακή φόρτιση στη λέξη «φίλος» και υποστηρίζει ότι έχει ήδη αρκετούς φίλους στη ζωή του έξω από το chatroom (βλ. το παράθυρο πάνω αριστερά).



Λαμβάνοντας υπόψη τα παραπάνω δεδομένα τίθεται υπό αμφισβήτηση το κατά πόσον οι φιλικές σχέσεις που δημιουργούνται στο διαδίκτυο είναι ισχυρές, για το λόγο ότι οι φιλίες που έχουμε μάθει να δημιουργούμε βασίζονται στη σωματικότητα και στην εγγύτητα περιβάλλοντος με τον άλλο. Το να μοιράζεται κάποιος παρεμφερή βιώματα σε κάποιον χώρο με κάποιον άλλο συσφίγγει το δεσμό μεταξύ τους, φέρνει αυτά τα άτομα πιο κοντά⁵⁹. Από την άλλη, αυτές οι συνθήκες ανάπτυξης διαπροσωπικών σχέσεων δεν αποτελούν άγνωστους και νέους τόπους, καθώς δεν μπορούν να αμφισβητηθούν οι σχέσεις μέσω αλληλογραφίας και τηλεφώνου. Άρα, πρόκειται για μια γνωστή κατάσταση μέσα σε νέα συμφοραζόμενα, προσαρμοσμένα στις λειτουργίες του διαδικτύου. Ασφαλώς, η φιλία είναι μια ρευστή και αφηρημένη έννοια, για το λόγο ότι προσλαμβάνεται με διαφορετικό τρόπο ανά τόπους, χρονικές στιγμές και νοοτροπίες, αλλά θεωρώ ότι οι παραπάνω συνισταμένες είναι καθοριστικές για την ανάπτυξη διαπροσωπικών σχέσεων, τουλάχιστον με τη μορφή που τις κατανοούμε μέχρι σήμερα.

Ωστόσο, αυτή είναι η μία όψη του νομίσματος. Ένα σημαντικό ποσοστό των συζητήσεων στο hellas chatroom, από όσο μπόρεσα να παρατηρήσω, γίνεται με σκοπό να ανταλλάξουν οι χρήστες emails και τηλέφωνα και σύντομα να συναντηθούν και ίσως να συνάψουν κάποια σχέση, καθώς οι περισσότεροι συνομιλητές υποστήριζαν ότι γνωρίζουν αρχικά δικτυακά κάποια άτομα και έπειτα συναντιούνται. Διέκρινα έντονη ομοφοβία στις πρακτικές συνομιλίας. Οι χρήστες προτιμούν να συνομιλούν με άτομα αντίθετου φύλου. Αν, όμως, ισχύει η θέση ότι οι χρήστες πράγματι φοβούνται να προχωρήσουν μια δικτυακή γνωριμία και να συναντηθούν εκτός διαδικτύου, τότε γιατί να προτιμούν άτομα αντίθετου φύλου; Μια επιλογή ενός χρήστη ίδιου φύλου θα ήταν πιο «ασφαλής».

Η παρακάτω συνομιλήτριά μου βρίσκεται αρκετά χρόνια στο εξωτερικό και μπαίνει συχνά στο hellas. Όπως λέει, έχει βρει πολλούς φίλους, έχει συνάψει κάποια σχέση και ταξιδεύει στην Ελλάδα για να βρει τα άτομα που την ενδιαφέρουν. Δεν παρατήρησα συντηρητισμό ή φοβία, αν και τόνισε αρκετές φορές κατά τη διάρκεια της συνομιλίας μας ότι ποτέ κανείς δεν μπορεί να γνωρίζει κατά πόσο ο συνομιλητής λέει αλήθεια ή όχι.

⁵⁹ Hubert L. Dreyfus, *Το Διαδίκτυο*, Κριτική 2003, σελ. 25

<slm0ne> mpaineis syxna sto irc?

<les – rose> nai [...] polla xronia, den thymamai kala

<slm0ne> mpaineis gia na breis filous h gia na perasei h wra ?

<les – rose> exw brei pollous filous apo edw... sinithws gia autous mpainw

<les – rose> kai kamia kainouria gnwrimia

<les – rose> ellada paw... kai tous blepw

<les – rose> mia fora gnwrisa mia gynaika apo edw [...] phga na thn dw kai kataliksame se sovaro desmo ... 4 xronia ta eixame.

[...]

<les – rose> ... pote omws den 3ereis an o allos sou leei alh8eia.

<slm0ne> to na tous synanthseis den einai omws ligo epifobo?

<les – rose> einai alla h zwh einai mikrh!

Συνδεόμενη με ψευδώνυμο που υποδήλωνε ανδρική ομοφυλοφιλική ταυτότητα (<gay-mikros>) παρατήρησα και εδώ ότι δεν ισχύει σε όλες τις περιπτώσεις η άποψη ότι τα περισσότερα άτομα δεν συναντιούνται εκτός chat λόγω αναστολών, όπως με διαβεβαίωσε ο χρήστης <aigokeros_m>.

<top_ath> prin netmeeting

<gay-mikros> gnwrises atoma?

<top_ath> e bebaia re sy

<gay-mikros> gia pes

<top_ath> xamos [...]

<top_ath> desmoi

<top_ath> gnwrimies

<top_ath> mia xara exw paei

<top_ath> ne, oxi apo to mire sygkekrimena

<top_ath> alla apo xhat oloi oi desmoi mou

[...]

<gay-mikros> kai milousate kairo prin breθεite ?

<top_ath> oxi bebaia sta grigora

<gay-mikros> na sou pw den etyxe pote na sou poun psemmata ?

<top_ath> exeí tyxei na mou poun psemmata [...] efygan opws irðan.

Μία από τις αναγκαίες συνθήκες της «αγοράς» του chatroom, λοιπόν, είναι το παιχνίδι της ταυτότητας. Ο Χ., 24 ετών, κατά τη διάρκεια της συνέντευξης μου είπε πως μπήκε για πρώτη φορά στα 18 του σε chatroom, σε διάφορα κανάλια, όταν σπούδαζε στη Ρουμανία. Η επιλογή των ατόμων ήταν τυχαία, όπως υποστηρίζει αρχικά, αλλά αμέσως μετά διευκρινίζει ότι προτιμούσε να μιλά με κοπέλες. Οι λόγοι που έμπαινε ήταν επειδή «το έκαναν όλοι», επειδή του κίνησε την περιέργεια και, τέλος, για να βρει κοπέλα. Ο Χ., γρήγορα βαρέθηκε τα απλά chatrooms, που περιορίζονταν στη συζήτηση · «στα chatrooms δε μ' αρέσει, γιατί είναι όλα ψέματα. Είμαι κατά. Όλοι υποτίθεται ότι είναι κάτι, ενώ δεν είναι. Κι εγώ έχω πει ότι είμαι γυναίκα, για να αποφύγω άλλη κοπέλα, πειστική, ή δούλεα άλλα άτομα που έβριζαν. Όμως στα games είμαι σοβαρός, λέω πάντα την αλήθεια». Μου αποκαλύπτει ότι έτσι βγήκε τρεις φορές ραντεβού με κοπέλες, τις δύο φορές δεν συνέχισε την επικοινωνία μαζί τους, αλλά την τρίτη έκανε σχέση. Αποκαλεί τον εαυτό του «ζόμπι του pc», είναι πολλές ώρες μέσα σε chat με τέτοια παιχνίδια επειδή εκεί έχει κάνει φιλίες, που, όπως ο ίδιος λέει, τον βοηθούν με διάφορους τρόπους. Μέσα από το παιχνίδι οι φίλοι του τον βοηθούν να «αναβαθμίζει» τον «χαρακτήρα» του. Κάποια από αυτά τα άτομα τα έχει γνωρίσει, κάποια όχι, αλλά όπως λέει «είμαι σίγουρος ότι αν τα γνωρίσω θα 'ναι καλά παιδιά, του τύπου μου». Γενικότερα, χαιρέται όταν είναι δικτυωμένος, γιατί νιώθει ότι είναι μαζί με τους φίλους του, «κάνει παρέα μαζί τους» και περνά ευχάριστα την ώρα του. Βέβαια, μου ξανατονίζει ότι κουβέντα ανοίγει κυρίως με κοπέλες.

Η Ε., συνδέεται αρκετά συχνά, εδώ και ενάμιση χρόνο, γιατί έχει βρει μια «παρέα», με θέματα που ενδιαφέρουν όλους τους “chatters”. Όπως λέει, μπαίνει σε συγκεκριμένα κανάλια, όπου οι χρήστες την γνωρίζουν, καθώς χρησιμοποιεί πάντα το ίδιο ψευδώνυμο. Πρώτα γνωρίστηκε δικτυακά με τα υπόλοιπα άτομα και έπειτα γνώρισε και σε πραγματικό χρόνο, ή μάλλον χώρο τους περισσότερους. Ο administrator του room, που συντονίζει τη συζήτηση, έχει τους αριθμούς των κινητών και τις φωτογραφίες κάποιων και καθορίζει meeting σε κάποιο καφέ στην Αθήνα.

οπότε και πηγαίνει για να τους συναντήσει. Στην ερώτησή μου σχετικά με το αν προτιμά μόνο κάποιο φύλο για συζήτηση μου απάντησε πως καθώς μπαίνει σε metal rooms, αναπόφευκτα, η πλειοψηφία των ατόμων που γνωρίζει είναι αγόρια. Ωστόσο, της αρέσει να μπαίνει, γιατί «ξέρει τα παιδιά, υπάρχει επικοινωνία, μιλούν για μουσική» και το σημαντικότερο, γιατί «κάνουμε πλάκα, δουλεύομαστε». Η Ε. δήλωσε πως δε θα σύναπτε σχέση με κάποιον από το room, επειδή οι περισσότεροι «κρύβονται» και μου αναφέρει μια ιστορία για κάποιον που είχε σχέση με πολλές κοπέλες ταυτόχρονα «πέφτεις από τα σύννεφα όταν μαθαίνεις...». Ο κύριος λόγος που μπαίνει στο chat είναι επειδή της αρέσει και διασκεδάζει με το να βρίσκει τους γνωστούς της εκεί και να γνωρίζει νέα άτομα. Οι περισσότεροι χρήστες αρσενικού γένους που η ίδια ρώτησε για ποιο λόγο μπαίνουν στο chat απάντησαν είτε με αστεία, είτε πως αναζητούν μια σύντομη ή όχι ερωτική εμπειρία, είτε απλά για να βρουν άλλους. Παρατήρησα ότι στο metal room, όπου η Ε είναι γνωστή οι χρήστες χρησιμοποιούσαν έναν πιο συγκρατημένο τρόπο έκφρασης, ενώ στο hellas δε συνέβαινε το ίδιο. Όπως μου είπε, γνωρίζει τον administrator και μάλλον η Ε. έχει καλό προφίλ μέσα στο room, αφού θα της δώσει κάποιο διακριτικό και αργότερα ίσως γίνει και η ίδια operator ή administrator. Ο administrator, τελικά, διαδραματίζει σημαντικό ρόλο, καθώς «συμβαίνουν πολλά», με διάθεση αστεϊσμού συνήθως. Αναφέρει για κάποιον χρήστη που «πετούσε» το nick της στο κοινό κανάλι, λέγοντας πως δήθεν η Ε. έγραφε ότι είχαν κάνει cybersex, αλλά εκείνη «ξαναπετούσε» στο κοινό δωμάτιο την εντολή που φανέρωνε ότι εκείνος το έγραψε, αλλά «πρέπει να ξέρεις...».

Σχετικά με την «αλήθεια» των στοιχείων των συνομιλητών παρατήρησα ότι ένα σημαντικό ποσοστό της «διωκόμενης» – όπως θα δούμε παρακάτω – ομάδας των ομοφυλοφίλων στο hellas απαιτεί τη χρήση «αποδεικτικών» στοιχείων, όπως την αποστολή δικτυακής φωτογραφίας ή τη χρήση κάμερας, τα οποία συχνά θέτει ως προϋπόθεση για συνομιλία. Έτσι, είναι δύσκολο κυρίως για κάποιο άτομο αντίθετου φύλου να συνομιλήσει με χρήστη με nickname “gay...” ή “les...” , αν δε διαθέτει αυτές τις «πιστοποιήσεις» για αυτά που υποστηρίζει για την ταυτότητα του ατόμου του. Χρήστες με “gay – “ μπροστά από το nick τους προσεγγίζονται δυσκολότερα χωρίς φωτογραφία, πράγμα που δεν διέθετα τη δεδομένη χρονική στιγμή. Εντούτοις, συνδεδεμένη με γυναικεία ταυτότητα, μίλησα με έναν χρήστη με το πρόθεμα “les - ” πριν από το nickname της και προσπάθησα να την πείσω να κουβεντιάσουμε. Τη ρώτησα για το ψευδώνυμό της και για την εξω-δικτυακή της ταυτότητα και μου είπε

σχεδόν την ιστορία της ζωής της. Έπειτα αποσυνδέθηκα, άλλαξα ψευδώνυμο, κρατώντας, όμως, πάλι τη γυναικεία ταυτότητα και συνομίλησα εκ νέου μαζί της. Συγκρίνοντας τις δύο συνομιλίες διαπίστωσα ότι οι πληροφορίες που μου έδωσε σχετικά με την ηλικία της και την τοποθεσία από όπου υποτίθεται ότι μου μιλούσε διέφεραν · στην πρώτη μας συζήτηση υποστήριξε ότι είναι 17 ετών και μιλά από την περιοχή της Θήβας, ενώ κατά τη δεύτερη συνομιλία μας ότι είναι 22 ετών και βρίσκεται στην Αθήνα.

Σύμφωνα με τη συνέντευξη κάποιου χρήστη 30 ετών, είναι θεμιτό να συναντηθούν τα άτομα που συνομιλούν, γι' αυτό το λόγο εξάλλου η αμέσως πιο σημαντική ερώτηση μετά από το φύλο είναι η τοποθεσία. Εξάλλου, οι πιο συχνές φράσεις που παρατηρούνται και στο κοινό δωμάτιο επικεντρώνονται σε αναζήτηση ατόμων από κοινές τοποθεσίες. Αρκετοί χρήστες, δηλαδή, προτιμούν να μιλούν με άτομα που βρίσκονται σχετικά κοντά τους γεωγραφικά, με στόχο να μπορέσουν, αφού γνωριστούν ψηφιακά, να συναντηθούν και εκτός διαδικτύου, αφού όταν συνομιλούν δικτυακά δύο άτομα η πιο φυσιολογική εξέλιξη – κατά τη γνώμη του χρήστη – είναι να ανταλλάξουν αριθμούς τηλεφώνων και έπειτα να συναντηθούν.

Στα chatrooms διενεργούνται συζητήσεις που θα καταλήξουν σε «τυφλό ραντεβού» όταν οι χρήστες δεν διαθέτουν κάμερα, σε εφήμερη ή όχι δικτυακή «φιλία» ή σχέση (“hooking up”) ή σε επικοινωνία μεταναστών με τη χώρα τους. Η αγωνία για τον «άγνωστο – η» και την πραγματική του υπόσταση είναι έκδηλη, έτσι, η πρώτη ερώτηση που θέτει κάποιος χρήστης στο «συνομιλητή» του είναι η ηλικία και το φύλο του. Δεν είναι λίγες οι φορές που οι χρήστες είναι αρκετά δύσπιστοι προς αυτές τις πληροφορίες. Φαίνεται, όμως ότι μια καθησυχαστική κίνηση που έχει να κάνει κάποιος είναι να δώσει κάποιες γενικές πληροφορίες σχετικά με τον εαυτό του, όπως το να πει το όνομά του, με τι ασχολείται και η ροή της συζήτησης θα μειώσει την αρχική δυσπιστία του συνομιλητή.

<les – rose> den mou les eisai antras h gynaika ?

<s1m0ne> eimai f

<les – rose> na se pistepsw ?

<s1m0ne> bebaia...me lene maria kai eimai foithtria.

<les – rose> xarhka (...)

[...]

Ο παρακάτω συνομιλητής φαίνεται να πείθεται με την απάντηση που αφορά το φύλο μου και παραπονιέται ότι στο hellas υπάρχει πληθώρα ομοφυλοφίλων οι οποίοι «καμουφλάρονται» πίσω από ένα ουδέτερο ψευδώνυμο.

<aigokeros_m> ti eisai antras h ginaika ??

<slm0ne> f

<aigokeros_m> doksa naxei o theos!!

<slm0ne> giati?

<aigokeros_m> exei maurisei o topos apo kamouflarismenous [...] kai to nick sou den einai idiateta katatopistiko !!!

Θα πρέπει σε αυτό το σημείο να προσθέσω ότι θεώρησα αναγκαίο να υποδυθώ έναν ανδρικό ομοφυλοφιλικό ρόλο προκειμένου να διαπιστώσω τις συμπεριφορές που θα προκληθούν από αυτή μου την κίνηση. Όταν, λοιπόν, συνδέθηκα ως <gay-mikros> στο hellas υπήρξαν φορές που δέχτηκα υβριστικά μηνύματα αναφερόμενα στην υποτιθέμενη ομοφυλοφιλική μου ταυτότητα, γεγονός που με έκανε να αισθανθώ αρκετά αμήχανα. Παρά τον κανόνα περί απαγόρευσης της άσχημης γλώσσας υπήρχαν χρήστες που επιτίθονταν λεκτικά στους άνδρες ομοφυλόφιλους, ακόμη και στο κοινό δωμάτιο, τότε με άσχημη γλώσσα, τότε με υπονοούμενα, οπότε και δεχόταν τις αντίστοιχες «ποινές» από τους operators, όπως κάποιες παρατηρήσεις ή ακόμη και αποπομπή τους από το κοινό δωμάτιο. Ίσως αυτός να είναι και ένας από τους λόγους που οι περισσότεροι ομοφυλόφιλοι χρήστες του hellas είναι «καμουφλαρισμένοι» πίσω από «μη κατατοπιστικά» ψευδώνυμα.

Στις prime συζητήσεις που έγιναν στο hellas, διαπίστωσα ότι οι περισσότεροι χρήστες – ανεξαρτήτως φύλου – αναζητούσαν να συνομιλήσουν με άτομα που βρίσκονταν σε κοντινές με αυτούς τοποθεσίες, έτσι ώστε να μπορέσουν να συναντηθούν κάπου. Δεν είναι τυχαίο, εξάλλου, που συνήθως μία συζήτηση αρχίζει συνήθως με το ακρώνυμο “a/s/l” (age, sex, location), ή με το πιο απλό “m/f?” (male / female?) για να αποφασίσει ο χρήστης αν τελικά επιθυμεί να συνομιλήσει με κάποιον. Αναφέρω ένα παραδείγματα, όπου ο χρήστης δεν θεωρεί σκόπιμο να συνεχίσουμε τη συνομιλία, εφόσον οι τοποθεσίες μας είναι μακρινές:

<Michel> hi. apo?

<gay-mikros>hi, ath.

<Michel>mmmm poly makria. Veria. Ok kalh synexeia bye

Αρκετές, επίσης, ήταν και οι περιπτώσεις που δυσκολεύτηκα να συνεχίσω τη συζήτηση, επειδή οι χρήστες επιθυμούσαν δικτυακό σεξ και όχι συζήτηση.

<gay-mikros> mpaineis kairo sto hellas?

<anemos> nai

<gay-mikros> poso kairo?

<anemos> sxedon 1 xrono giati?

<gay-mikros> apla rwtaw

<anemos> goustareis cyber?

<gay-mikros> delw na mou peis gi' ayto

<gay-mikros> an brhkes atoma

<gay-mikros> giati mpaineis edw

<anemos> ligous

<anemos> goustareis cyber?

Είναι αλήθεια ότι υπάρχει μεγαλύτερη άνεση όσον αφορά την έκφραση της σεξουαλικότητας και οι χρήστες είναι πολύ πιο άμεσοι όταν εκφέρονται στο κοινό δωμάτιο, αλλά κυρίως στις private συζητήσεις. Το βιολογικό φύλο κάποιου μπορεί να εναλλάσσεται με το κοινωνικό, το φαντασιακό ή ακόμη και το πειραματικό, καθώς κάθε τύπος φύλου απαιτεί ένα συγκεκριμένο τύπο αποδεκτής συμπεριφοράς. Εξάλλου, το φύλο και οι ταυτότητες αλλάζουν ιστορικά και διαμορφώνονται ανάλογα με τα εκάστοτε κοινωνικά πλαίσια

Η Sherry Turkle, όσον αφορά την αλλαγή των έμφυλων ρόλων, επισημαίνει τη δυσκολία πλήρης προσομοίωσης κάποιου στο άλλο φύλο, καθώς κάποιες εμπειρίες και αντιδράσεις είναι καθαρά εμπειρικές, εκτελούνται ασυνείδητα και εξαρτιούνται από σωματικές έξεις⁶⁰. Αυτό το παρατήρησα και όταν επιχειρήσα να συνδεθώ αλλάζοντας φύλο. Συνδεόμενη ως ομοφυλόφιλος ή ομοφυλόφιλη και ως άντρας συνάντησα δυσκολία έκφρασης και κατανόησης των κωδίκων συμπεριφοράς στην προσπάθεια να συνομιλήσω με τους χρήστες που μου απηύθυναν ερωτήσεις σε private

⁶⁰ Sherry Turkle, *Virtuality and its Discontents: Searching for Community in Cyberspace*, The American Prospect, τ. 24, 1996.

συζητήσεις. Λαμβάνοντας υπ' όψη τόσο τις παραπάνω θεωρητικές απόψεις όσο και αυτά που υποστηρίζουν οι χρήστες του καναλιού hellas που σχετικά με αυτούς τους προβληματισμούς καλό είναι να αναρωτηθούμε αν όντως στον κυβερνοχώρο «είναι πάντα νύχτα» και αν είναι τόσο απλό ή σκόπιμο, όσο μερικές θεωρητικές απόψεις θέλουν να παρουσιάζουν, για τους χρήστες να εναλλάσσουν ταυτότητες.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ.

Σε αυτή την εργασία διερευνήθηκαν ζητήματα εννοιών όπως «χώρος – τόπος», «φύλο», «ταυτότητα», «σώμα» στο διαδίκτυο, όπως τίθενται από θεωρητικά κείμενα, αλλά και όπως βιώνονται μέσα στη δικτυακή κοινότητα του ηλεκτρονικού περιβάλλοντος διαλόγων “hellas”. Αυτός είναι, άλλωστε και ο σκοπός της εθνογραφίας στο διαδίκτυο κατά τη Hine⁶¹, να εξετάζει, δηλαδή, τη ζωή στο Internet όχι μόνο θεωρητικά, αλλά και μέσα από τις πρακτικές των ανθρώπων που βιώνουν αυτή την τεχνολογία, γιατί με αυτόν τον τρόπο μπορεί κανείς να διαπιστώσει τις μικροπολιτικές που ενέχει το διαδίκτυο.

Αρχικά, προσπαθώ να εισάγω τον αναγνώστη στις έννοιες του κυβερνοχώρου και της κυβερνοκουλτούρας, συζητώντας τους διάφορους ορισμούς που έχουν δοθεί προκειμένου να τις προσδιορίσουν κριτικά. Έπειτα γίνεται λόγος για τις διχοτομήσεις των εννοιών που χρησιμοποιούνται σε αυτές τις αναλύσεις και για τη δημιουργία όρων που εκφράζουν την ιδιαίτερη πραγματικότητα του διαδικτύου. Τέτοιες είναι οι έννοιες του «δυνητικού», του «εν ενεργεία υπαρκτού» και της «δυνητικοποίησης», που κατά τον P. Lévy⁶² χαρακτηρίζουν τη ζωή του διαδικτύου.

Ένα από τα ζητήματα που εξετάστηκαν προκειμένου να μελετηθεί η γενικότερη έννοια του κυβερνοχώρου, όπως αυτή διαπραγματεύεται σε αντίστοιχα θεωρητικά κείμενα, ήταν η κριτική του διαδικτύου ως Μέσο Μαζικής Ενημέρωσης και η λειτουργία του στη Δημόσια Σφαίρα σε σχέση με τα υπόλοιπα μέσα. Η ανάλυση πραγματοποιήθηκε μέσα από διάφορες θεωρητικές απόψεις και βασίστηκε στη διαδραστικότητα που υπάρχει ανάμεσα στις πληροφορίες που παρέχονται και τους χρήστες, καταλήγοντας στη θέση ότι το διαδίκτυο είναι ένα «αποκεντρωτικό μέσο», καθώς επιτυγχάνει να καταρρίψει τοπικότητες⁶³.

Συνεχίζοντας τη συζήτηση σχετικά με τη θέση του διαδικτύου στη Δημόσια σφαίρα, εξετάστηκαν οι απόψεις σχετικά με την υλικότητα των σωμάτων στον κυβερνοχώρο και τις αλλαγές που επιφέρονται στο φαντασιακό των χρηστών του διαδικτύου, όπως οι θέσεις για τη «σωματικότητα» των υπολογιστών, την «α-σωματότητα» των χρηστών και τη σχέση που δημιουργείται μεταξύ ανθρώπου και

⁶¹ Christine Hine, *Virtual Ethnography*, Sage Publications, 2002, σελ.5.

⁶² Pierre Lévy, *Δυνητική πραγματικότητα, η φιλοσοφία του πολιτισμού του κυβερνοχώρου*, μτφρ: Μιχάλης Καραχάλιος, Κριτική, Αθήνα 1999

⁶³ Steven G. Jones “Information, Internet and community: Notes towards an understanding of community in the Information Age” στο *Cybersociety 2.0, Revisiting Computer – Mediated Communication and Community*, εκδ. Steven G. Jones (NY: Sage Publications) 1998, σελ. 6.

υπολογιστή ως τεχνολογία, ως «σημαντικός άλλος» και ως «ολικό γεγονός» που επιδρά με ποικίλους τρόπους στην κοινωνική ζωή⁶⁴.

Στη συνέχεια, περιγράφεται η κοινότητα για την οποία γίνεται λόγος, έτσι ώστε να καταστεί σαφές το πεδίο της έρευνας και να εξηγηθεί η θέασή του καναλιού “hellas” ως μια συμβολική αγορά. Αναλύονται οι συμπεριφορές και πρακτικές των χρηστών, οι ιεραρχίες και οι κανόνες της κοινότητας, η γλώσσα και η ιδεολογία της μέσα από διάφορα εθνογραφικά παραδείγματα των απόψεων των «κατοίκων» - χρηστών του hellas chatroom.

Όσον αφορά το κατά πόσο αποτελεί «εργαστήρι ταυτοτήτων», μπορούμε με βεβαιότητα να ισχυριστούμε ότι είναι ένας χώρος όπου κανείς μπορεί να προσπαθήσει να πειραματιστεί με τις διάφορες πτυχές της προσωπικότητάς του, οι οποίες υπήρχαν και υπάρχουν άσχετα με τον κυβερνοχώρο. Το νέο στοιχείο είναι ότι εδώ προσφέρεται η δυνατότητα να τεθεί υπό διαπραγμάτευση η βασική εμπειρία του «εγώ» και των πτυχών του.

Με το επιχείρημα ότι το chatroom αποτελεί συμβολική αγορά, θέλησα να δείξω ότι μέσα στον κυβερνοχώρο δημιουργούνται κοινωνικές σχέσεις, που βασίζονται, όπως συμβαίνει και στον εξω – δικτυακό χώρο, σε σχέσεις αγοράς και πώλησης και εφαρμόζονται μέσα από όμοιες έξεις που εφαρμόζονται και στην ζωή εκτός διαδικτύου. Ο κυβερνοχώρος δεν είναι ένας «ψεύτικος» κόσμος, όπου υπάρχουν φανταστικά, ασώματα όντα, αλλά αποτελεί μέρος του κόσμου που μας περιβάλλει.

Κάθε χρήστης στο hellas chatroom βρίσκεται μπροστά από την οθόνη του υπολογιστή του και συμμετέχει και σωματικά και πνευματικά στις «αγοραπωλησίες» που γίνονται και στην κεντρική αγορά, αλλά και στις επιμέρους αγορές, δηλαδή στις grive συνομιλίες. Το πνεύμα του δεν διαχωρίζεται από το σώμα του ούτε εκτός διαδικτύου, ούτε εντός αυτού. Τα chatrooms είναι κατεξοχήν οργανικοί χώροι, εφόσον βασίζονται στην ύπαρξη χρηστών σε αυτά. Ένα chatroom που δεν έχει καθόλου χρήστες είναι μια έρημη κοινότητα, που στερείται δράσης, ανάπτυξης και εν γένει, ζωής.

Τέλος, πιστεύω ότι μέσα από την εθνογραφία στο διαδίκτυο ανακλύπουν σημαντικά ανθρωπολογικά ζητήματα όσον αφορά τις απόψεις σχετικά με την εθνογραφία, όπως το τι καθορίζεται ως εθνογραφικό περιβάλλον, πώς ορίζουμε την

⁶⁴ Βλ. τα έργα των S. Turkle, A. R. Stone, Wilson, Peterson, Bilalis, Kenedy και Σκαρπέλου που αναφέρονται.

έννοια της συμμετοχικής παρατήρησης, των συνεντεύξεων και γενικά της ανθρωπολογίας «πρόσωπο με πρόσωπο». Επιπλέον, όπως προτείνει και ο Escobar⁶⁵, μια ανθρωπολογική έρευνα στον κυβερνοχώρο θέτει ερωτήματα σχετικά με τους λόγους και τις πρακτικές που διαμορφώνονται σε σχέση με τα πεδία προβληματισμού που προβάλλει ο κυβερνοχώρος, με τις νέες μορφές κοινωνικής κατασκευής της πραγματικότητας που ανακύπτουν από την έρευνα, αλλά και σχετικά με το πώς διαμορφώνονται οι καθιερωμένες ανθρωπολογικές έννοιες και μέθοδοι προκειμένου να μελετηθεί αυτός ο χώρος.

⁶⁵ Βλ. Arturo Escobar, "Welcome to Cyberia. Notes on the Anthropology of Cyberculture", στο *Current Anthropology*, V. 35, N. 3, Ιούνιος 1994, σελ.214. και Αθηνά Αθανασίου, *Εθνογραφία στο Διαδίκτυο ή το Διαδίκτυο ως εθνογραφία : Ψηφιακή τεχνολογία, δυννητική / εικονική πραγματικότητα και πολιτισμική κριτική*, Υπό δημοσίευση στην «Επιθεώρηση Κοινωνικών Ερευνών», σελ. 4 του άρθρου.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ :

ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ:

- Αθηνά Αθανασίου, *Εθνογραφία στο Διαδίκτυο ή το Διαδίκτυο ως εθνογραφία : Ψηφιακή τεχνολογία, δυνητική / εικονική πραγματικότητα και πολιτισμική κριτική*. Υπό δημοσίευση στην «Επιθεώρηση Κοινωνικών Ερευνών».
- Α.Φ. Χρηστίδης, «Γλωσσικές Μυθολογίες: η περίπτωση της ελληνικής» στο *Γλώσσα, πολιτική, πολιτισμός*, εκδόσεις, Αθήνα 1990
- Γιάννης Σκαρπέλος, *Terra Virtualis, Η κατασκευή του κυβερνοχώρου*, Νεφέλη, Αθήνα, 1999.
- Δήμητρα Γκέφου – Μαδιανού, *Πολιτισμός και Εθνογραφία. Από τον εθνογραφικό ρεαλισμό στην πολιτισμική κριτική*, ελληνικά γράμματα, β' έκδοση, Αθήνα, 1999.
- Νίκος Δήμου, *Ψηφιακή Ζωή, Όπερα*, Αθήνα 2000.
- Dreyfus Hubert L., *Το Διαδίκτυο*. Κριτική 2003.
- Pierre Bourdieu, *Γλώσσα και συμβολική εξουσία*, εκδ. Ινστιτούτο του βιβλίου – Καρδαμίτσα, Αθήνα, 1999
- Pierre Bourdieu, *Η Διάκριση*, εκδ. Πατάκη, 2002.
- Pierre Lévy, *Δυνητική πραγματικότητα, η φιλοσοφία του πολιτισμού του κυβερνοχώρου*, μτφρ: Μιχάλης Καραχάλιος, Κριτική, Αθήνα 1999.

ΞΕΝΟΓΛΩΣΣΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ:

- Arturo Escobar, “Welcome to Cyberia, Notes on the Anthropology of Cyberculture”, στο *Current Anthropology*, V. 35, N. 3, Ιούνιος 1994, σελ. 211 – 231.
- Barbara M. Kenedy, *The Cyberculture’s Reader*, εκδ. Routledge, 2000
- David Crystal, *Language and the Internet*, Cambridge, 2001.
- Howard Rheingold, *The Virtual Community, Homestanding on the electronic frontier*, MIT Press, 2000.
- Gilbert, P. “On space, Sex and Stalkers” στο *Women & Performance: A journal of feminist theory*, 17.
- Mark Poster, *The Second Media Age*, Polity Press, 1995.
- Mike Crang, Phil Crang and John May, *Virtual Geographies, bodies, space and relations*, Routledge 1999.
- Mike Featherstone and Roger Burrows (επιμ.), *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk, Cultures of Technological Embodiment*, Sage Publications, 1996.
- Mitsos Bilalis, “The Internet as a Cultural Object: Perceiving the new and the technological in Greece during the 90’s”, στο Spassov, O. και Todorov H. (επιμ.), *New Media in Southeast Europe*, European University “Viadrina” (Frankfurt – Oder) και Sofia University “Kliment Ohridsky”, 2002.
- Robert Burnett και P. David Marshall, *Web Theory, An introduction*, Routledge 2003.

- Sherry Turkle, *Virtuality and its Discontents: Searching for Community in Cyberspace*, The American Prospect, τ. 24, 1996.
- Steven G. Jones (επιμ.), *Cybersociety 2.0, Revisiting Computer – Mediated Communication and Community*, Sage Publications, 1998.
- Wilson, Peterson, “The Anthropology of online communities”, στο *Annual Review Anthropology*, 2002. 31:449 – 67.

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Simone Bergman, Liesbet van Zoonen, “Fishing with false teeth. Women, gender and the Internet” στο περιοδικό *Razon y Palabra* (9, 1997 – 1998), ηλεκτρονική διεύθυνση:
www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/anteriores/n9/cities2.htm
- www.rheingold.com/associates/rheingold.html
- www.internet.gr/support/firststeps/irc/gr/2.htm και www.mirc.com/index.html
- www.internet.gr
- www.chat.in.gr/irchelp.htm
- www.chat.in.gr/faq.htm
- www.internet.gr/support/firststeps/irc/gr/3.htm
- <http://www.de.sch.gr/~tgiakoum/netbook/greeklishafieroma.html>
- <http://www.thefreedmans.net/ircutor/page2.htm#shortcuts>
- <http://hyperion.math.upatras.gr/survey/grinet.html>



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ



004000074358

