

*ανατομία
του ψηφιακού
σώματος
χωρικές
εκφάνσεις
του εαυτού
και του άυλου
στο διαδίκτυο*

Διδακτορική Διατριβή *Αγγελική Μαλακασιώτη*

Επιβλέπων Καθηγητής: *Σπύρος Παπαδόπουλος*

Μέλη Συμβουλευτικής Επιτροπής: *Βασίλης Μπουρδάκης | Νίκος Τσινίκας*

Βόλος 2015

Επταμελής εξεταστική επιτροπή:

Σπύρος Παπαδόπουλος Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας | Βασίλης Μπουρδάκης Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας | Νίκος Τσινίκας Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών, Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης | Σταύρος Βεργόπουλος Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών, Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης | Παναγιώτα Καραγιάννη Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης, Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης | Παναγιώτης Κυριακουλάκος Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων, Πανεπιστήμιο Αιγαίου | Δημήτρης Χαρίτος Τμήμα Επικοινωνίας και Μ.Μ.Ε., Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών

Ευχαριστίες

Τις θερμότερες ευχαριστίες μου οφείλω στον επιβλέποντα καθηγητή μου Σπύρο Παπαδόπουλο για την εμπιστοσύνη, την υπομονή και την καθοδήγηση κατά τη διάρκεια της έρευνας, καθώς και στα μέλη της συμβουλευτικής επιτροπής, τον καθηγητή Βασίλη Μπουρδάκη και τον καθηγητή Νίκο Τσινίκα για την υποστήριξη, την παρακολούθηση της πορείας μου και τις πολύτιμες συμβουλές τους.

Επίσης, ευχαριστώ τους καθηγητές Λόη Παπαδόπουλο, Βάσω Τροβά, Αλέξανδρο Ψυχούλη, Φίλιππο Ωραιόπουλο, Φανή Βαβύλη και Άννα Χρονάκη για τις εύστοχες παρατηρήσεις τους και τη στήριξη της ερευνητικής μου δραστηριότητας κατά τη διάρκεια της διατριβής.

Τέλος, θα ήθελα να ευχαριστήσω ιδιαίτερα τους φίλους και συνεργάτες που μου συμπαραστάθηκαν σε αυτό το εγχείρημα, τη Φιλιώ Κανάββα, το Γιώργο Λουκάκη και τον Chris Hables Gray για την έμπνευση και τις ατέλειωτες συζητήσεις, καθώς και το σύντροφό μου Σπύρο, ο οποίος με τη διαρκή εμπύχωση και στήριξή του με βοήθησε να φτάσω μέχρι το τέλος.

Η παρούσα διατριβή αφιερώνεται στους γονείς μου, δίχως τους οποίους η προσπάθεια αυτή δε θα μπορούσε να ολοκληρωθεί.

Πρόλογος

Είμαι ο χώρος στον οποίο βρίσκομαι.

Noël Arnaud

L'état d'ébauche¹

Η παρούσα διδακτορική διατριβή αναζητάει τη 'χωρικότητα' του 'ψηφιακού εαυτού'. Πιο συγκεκριμένα, πραγματεύεται τη διερεύνηση των χωρικών ποιοτήτων που εκδιπλώνονται κατά τη μελέτη του 'εαυτού' στο ψηφιακό περιβάλλον.

Το σύνολο των χωρικών παρατηρήσεων οργανώνεται σε αυτό που ονομάζεται, στο πλαίσιο της μελέτης αυτής, 'το ψηφιακό σώμα'. Το σώμα αυτό αποτελεί μία εννοιολογική οντότητα η οποία προκύπτει μέσα από τη συνύφανση των χωρικών παρατηρήσεων και σχέσεων που αφορούν στην εμπειρία του ψηφιακού εαυτού και που στο σύνολό τους, αποτελούν ένα σαφή θεωρητικό σχηματισμό.

Ο σχηματισμός αυτός, νοούμενος ως ένα σώμα το οποίο φιλοξενεί τον ψηφιακό εαυτό (ως ένας μηχανισμός σωματο-ποίησης), 'ανατέμνεται' και 'ψηλαφείται' κατά την ερευνητική διαδικασία, ενώ ταυτόχρονα επιχειρεί να περιγράψει, ως ένα σύστημα ανάδρασης, το περιβάλλον στο οποίο γεννιέται: το ψηφιακό σύμπαν. Η χωρική πληροφορία πηγάζει από τον εαυτό που βιώνει την ψηφιακή εμπειρία, και επιχειρεί να επιστρέψει,

¹ Arnaud, Noël, *L'état d'ébauche*, Le Messenger Boîteaux, Paris, 1950, σ.127

μέσα από την έρευνα αυτή, στο σημείο πηγής του, στο χώρο δηλαδή από τον οποίο αναβλύζει, και κατόπιν να τον επαναπροσδιορίσει.

Ο ψηφιακός εαυτός επομένως μιλάει για τον ίδιο το χώρο που τον γεννά. Και για το λόγο αυτό, αντιμετωπίζεται ως ένα νέο εργαλείο το οποίο δύναται να μιλήσει για τη σύγχρονη εμπειρία της διάχυτης ψηφιακότητας με νέους όρους. Οι όροι αυτοί συνδιαλέγονται με το σχηματισμό του χώρου υποδηλώνοντας παράλληλα γειτνιάσεις με τα πεδία της υποκειμενικότητας, της πληροφορίας, της φαντασίας, ή του κοινωνικού πλαισίου.

Για να συμβεί αυτό απαιτείται η δημιουργία ενός συστήματος, ικανού να φιλοξενήσει το σύνολο των υπό μελέτη εννοιών (εαυτός, ψηφιακότητα, εμπειρία και τα 'παράγωγά' τους), οι οποίες είναι ανεικονικές, αφηρημένες, αόριστες και σχεδόν ταυτόσημες του 'άυλου'. Το παρόν ερευνητικό εγχείρημα επιχειρεί να απαντήσει στην αταξία της βιβλιογραφικής πραγματείας σχετικά με το ασαφές αυτό αντικείμενο, σχολιάζοντας την αφηρημένη εμπειρία του ψηφιακού εαυτού με έναν πιο ακριβή και συστηματικό τρόπο. Χρησιμοποιώντας ως βασικό μεθοδολογικό εργαλείο το εγχειρίδιο διαφορικής διάγνωσης DSM, επιχειρείται ένα είδος 'διάγνωσης' του ψηφιακού: αναζητείται η συμπτωματολογία της ψηφιακής εμπειρίας και παράλληλα, οι χωρικές ποιότητες που αυτή μπορεί να φέρει.

Πίνακας περιεχομένων

Περίληψη	xi
<i>Αντικείμενο</i>	xi
<i>Οργάνωση κεφαλαίων</i>	xv
Κεφάλαιο 1	
1.1 Εισαγωγή	3
<i>‘Κυβεριανή’ αναγέννηση</i>	5
<i>Κατοπτρική έρημος</i>	8
<i>Duende</i>	15
1.2 Νοητικές εκφάνσεις του ύλου	21
<i>Το Internet φεύγει από το σπίτι</i>	21
<i>Η άλλη μεριά</i>	25
<i>Νοείν</i>	30
<i>Εξαφάνιση</i>	33
<i>Το κερύ και το σχήμα του</i>	37
<i>‘Ναι μάλιστα, οι λέξεις ονειροπολούν.’</i>	39
Κεφάλαιο 2	
2.1 Μεθοδολογία	45
<i>Βασικές αρχές</i>	45
<i>Εγχειρίδιο</i>	50
<i>Ανάλυση</i>	52
2.2 Βασικές έννοιες – Άτυπη συμπτωματολογία	57
<i>De Symptomatum Causis και η κορυφή του παγόβουνου</i>	59
<i>Ερευνητικό πλανισφαίριο</i>	66
<i>Δια-γιγνώσκειν</i>	70
<i>Περί πάθους ο λόγος</i>	75

Κεφάλαιο 3

4.1 Αστερισμοί	85
Ο Αστερισμός της Γέννησης	87
<i>Επαναδιατυπώσεις της αρχής και του τέλους [ο χώρος ως διάστημα]</i>	89
<i>Ψυχογένειες [ο χώρος ως φυγή]</i>	92
<i>Κόηση και readymades [ο χώρος του «διπλού»]</i>	100
<i>Χώρος αναμονής [ο χώρος των ζωντανών νεκρών]</i>	105
<i>Imitatio Dei [ο υπερβατικός χώρος]</i>	109
Ο αστερισμός της Σκιάς	115
<i>Πληθυντικός [ο πολλαπλασιαστικός χώρος]</i>	117
<i>:- :- [ο ναρκισσιστικός χώρος]</i>	119
<i>Τρεις σκιές [ο χώρος ως ίχνος]</i>	125
<i>Υπερμνησία [ο αεικίνητος χώρος]</i>	131
<i>Μικρο-χαλάσματα [ο κατακερματισμένος χώρος]</i>	134
Ο αστερισμός της Αναπνοής	137
<i>Ο κώδικας [ο χώρος ως πληροφορία]</i>	139
<i>Πνοή [ο πνευμονικός/πνευματικός χώρος]</i>	144
<i>Τραυματισμοί [ο χώρος ως σφάλμα]</i>	147
Ο αστερισμός της Επιθυμίας	151
<i>Ταχυδακτυλουργίες [ο μαγικός χώρος]</i>	153
<i>Ως να [ο χώρος ως συναίνεση]</i>	156
<i>Μυθο-λογίες [ο χώρος ως παράσταση]</i>	162
<i>Ηλεκτρονικά ψέματα [ο χώρος ως κατασκεύασμα]</i>	166
<i>Η σύγκρουση [ο διπολικός χώρος]</i>	170
<i>Η αποσυμπίεση [ο χώρος ως αναπαράσταση]</i>	173
<i>Κρυφοκοιτάγματα [ο ανώνυμος χώρος]</i>	178
<i>Η επιθυμία της μηχανής [ο εμμοιικός χώρος]</i>	184
Ο αστερισμός της Αντανάκλασης	193
<i>Εκτός πλαισίου [ο χώρος ως σύστημα αναφοράς]</i>	195
<i>Το ετερογενές σχήμα [ο πολλαπλός χώρος]</i>	199
<i>Αποδόμηση [ο χώρος ως περίγραμμα]</i>	204
<i>Το κύκλωμα [ο χώρος ως σύνθεση]</i>	208
<i>Κωδικοί πρόσβασης [ο χώρος ως απόσταση]</i>	212

<i>Το εδώ και το εκεί</i> [ο συγχωνευμένος χώρος]	217
Ο αστερισμός του Ύπνου	221
<i>Πραγματικότητες</i> [ο χώρος ως επιλογή]	223
<i>Η ερημιά του ύπνου</i> [ο μύχιος χώρος]	227
<i>Αιμορραγίες</i> [ο χώρος «μετά»]	230
<i>Χρονικότητες</i> [ο χώρος ως χρόνος]	232
<i>Η αρχιτεκτονική του ιλίγγου</i> [ο χαώδης χώρος]	234
Ο αστερισμός της Φωνής	241
<i>Κλικ</i> [ο μη γραμμικός χώρος]	243
<i>Ο λόγος</i> [ο χώρος ως ροή]	247
<i>Ένα νέο ‘cogito ergo sum’</i> [ο χώρος ως διασύνδεση]	251
Κεφάλαιο 4	
Μono no aware – Συμπεράσματα	259
Πηγές	
<i>Βιβλιογραφία</i>	277
<i>Περιοδικά</i>	292
<i>Πρακτικά Συνεδρίων</i>	297
<i>Διαδίκτυο</i>	300
<i>Αρχαία κείμενα</i>	302
<i>Ομιλίες</i>	303
<i>Οπτικοακουστικό υλικό</i>	304
Κατάλογος εικόνων	305
Παράρτημα Α	
<i>Άτλαντας – Ταξινόμηση συμπτωμάτων</i>	307
<i>Πίνακας 1</i>	309
<i>Πίνακας 2</i>	321
<i>Πίνακας 3</i>	327
Παράρτημα Β	
<i>Αποσπάσματα συνεντεύξεων με διαδικτυακά Bot</i>	335

Περίληψη

Αντικείμενο

Η παρούσα διδακτορική διατριβή εξετάζει την έννοια του ‘ψηφιακού εαυτού’, όπως αυτός εκδηλώνεται χωρικά, ή σχετίζεται με το περιβάλλον του, στο ψηφιακό σύμπαν. Το θέμα το οποίο διαχειρίζεται, βρίσκεται σε επαφή με σύγχρονα θεωρητικά πεδία προβληματισμού που αφορούν στην εξελισσόμενη σχέση του ανθρώπου με την τεχνολογία. Τα πεδία αυτά διαρκώς μεταλλάσσονται καθώς ο κόσμος της τεχνολογίας επιδεικνύει ταχύτερες αλλαγές, και το ίδιο συμβαίνει, όπως θα φανεί στο πλαίσιο της μελέτης αυτής, στο επίπεδο του υποκειμένου και της ατομικότητας, το οποίο αντικατοπτρίζει τις τεχνολογικές αλλαγές μέσα από τον τρόπο που συνδιαλέγεται με τα μέσα τα οποία χρησιμοποιεί.

Ως ψηφιακός εαυτός ορίζεται η εξατομικευμένη προσωπική προβολή, ή η κατοίκηση του εκάστοτε υποκειμένου στον ψηφιακό χώρο. Η συγκεκριμένη έρευνα επιλέγει το χώρο του διαδικτύου ως εστιακό σημείο μελέτης, υπογραμμίζοντας παράλληλα την έκφρασή του ως έκφανση του όρου ‘κυβερνοχώρος’.¹

¹ Ο όρος ‘κυβερνοχώρος’, όπως θα περιγραφεί αναλυτικά σε ακόλουθο κεφάλαιο, χρησιμοποιείται εκτενώς για να περιγράψει τον ψηφιακά διαμεσολαβημένο χώρο, καθώς και μία πληθώρα από εννοιολογικές προεκτάσεις που αυτός μπορεί να πάρει. Το διαδίκτυο συχνά συγχέεται με τον κυβερνοχώρο, ο οποίος, αν και δεν είναι ταυτόσημός του, αφορά στην πραγματικότητα στις θεωρητικές του ποιότητες – τον αφηρημένο χώρο που γίνεται αντιληπτός από τον ηλεκτρονικό χρήστη κατά την επαφή του με το διαδίκτυο, καθώς και με άλλες μορφές τεχνολογικά υποκινούμενου χώρου, όπως, για παράδειγμα, οι τηλεπικοινωνίες.

Το κυβερνοχωρικό σύμπαν νοείται ως ένα ανοιχτό πεδίο αναρίθμητων πιθανοτήτων, ένας χώρος φαντασιακός, υπερβατικός, ο οποίος γίνεται συνήθως αντιληπτός ως ένα διαρκώς επεκτεινόμενο πληροφοριακό τοπίο. Η κατανόηση της φύσης του εγείρει ζητήματα που σχετίζονται με τις βαθύτερες αφαιρετικές και νοητικές ανθρώπινες λειτουργίες. Για το λόγο αυτό, ο χώρος αυτός και η εμπειρία του, ταυτίστηκαν από την πρώτη κιόλας στιγμή της γέννησής τους με το σχήμα (λόγου) της ‘μεταφοράς’. Κι αυτό συνέβη ώστε να προσεγγίσει ο ανθρώπινος νους τη φύση και λειτουργία του χώρου αυτού, που κατά κύριο λόγο γίνεται αντιληπτός ως ‘άυλος’.

Η χρήση του μεταφορικού λόγου όμως δεν χρησιμοποιείται μόνο για να περιγράψει την εμπειρία του ψηφιακού χώρου, αλλά και η ίδια η έννοια του χώρου αποτελεί μεταφορά για ολόκληρο το πεδίο της ψηφιακότητας. «Ο χώρος στοιχειώνει την πραγματεία του εικονικού»², επισκιάζοντας εμμονικά τις τεχνολογίες της πληροφορίας με τρόπο τέτοιο που είναι σχεδόν αδύνατο να τον εξορκίσει κανείς. Για το λόγο αυτό, η χρήση της μεταφοράς κάνει συχνή την παρουσία της στην παρούσα έρευνα όπως θα περιγραφεί παρακάτω.

Παράλληλα, κρίνεται απαραίτητο να προσδιοριστεί το είδος του χώρου που ενδιαφέρει την παρούσα μελέτη. Σύμφωνα με τον Lance Strate³, ο κυβερνοχώρος μπορεί να διαχωριστεί σε τρία ετερόκλητα στοιχεία: το φυσικό χώρο ο οποίος περιγράφει την υλική δομή του ηλεκτρονικού υπολογιστή, τον εννοιολογικό χώρο ο οποίος αναφέρεται στο χώρο που γεννιέται στο μυαλό του χρήστη του ηλεκτρονικού υπολογιστή, και τέλος, στον αντιληπτικό χώρο ο οποίος σχετίζεται με τη διασυνδεδετική διάταξη (interface) του ηλεκτρονικού υπολογιστή με το χρήστη, εμπλέκοντας για το λόγο αυτό, το αισθητηριακό του πεδίο.

² Wilken, Rowan, “The haunting affect of place in the discourse of the virtual”, *Ethics, place and environment: a journal of philosophy and geography*, 10(1), Routledge, 2007, σ.14

³ Strate, Lance, “The varieties of cyberspace: Problems in definition and delimitation”, *Western Journal of Communication*, 63(3), Routledge, 1999, σσ.382-412

Αν και τα τρία αυτά είδη χώρου δεν είναι στην πραγματικότητα ασύνδετα μεταξύ τους, η μελέτη αυτή επιλέγει να εστιάσει περισσότερο στον εννοιολογικό χώρο, θέλοντας να εντοπίσει τις νοητικές ποιότητες και προεκτάσεις της ψηφιακής εμπειρίας που κατά συνέπεια βρίσκονται πλησιέστερα στην αντίληψη ή κατασκευή του εκάστοτε ψηφιακού εαυτού.

Οι εννοιολογικές ποιότητες του κυβερνοχώρου έρχονται να συντάξουν την παρούσα μεθοδολογική προσέγγιση. Η μεθοδολογία βασίζεται στη δημιουργία ενός συστήματος, ενός νέου σχήματος ανάγνωσης του ψηφιακού εαυτού. Το σχήμα αυτό φιλοξενεί τη νοητική εμπειρία (συλλογή και μελέτη νοητικών φαινομένων όπως αυτά εμφανίζονται στις επιστήμες που διαχειρίζονται την έννοια του ‘εαυτού’ - ψυχιατρική, ψυχολογία, νευρολογία) και την ψηφιακή εμπειρία (νοητικά φαινόμενα όπως αυτά εμφανίζονται στην πραγματεία του κυβερνοχώρου), ως τα δύο πεδία ενδιαφέροντος, τα δύο πεδία μετάφρασης από το ένα στο άλλο. Επανερμηνεύοντας υλικό από το ένα πεδίο στο πλαίσιο του άλλου, επιχειρείται η περιγραφή του ψηφιακού εαυτού με ένα νέο συστηματικό τρόπο, θέτοντας ένα διαφορετικό λεξιλόγιο και κατά συνέπεια, ένα νέο σημείο θέασης των πραγμάτων.

Για το λόγο αυτό, η έρευνα χρησιμοποιεί ως βασικό μεθοδολογικό εργαλείο τον κώδικά DSM (διαγνωστικό και στατιστικό εγχειρίδιο διανοητικών διαταραχών, ή αλλιώς, εγχειρίδιο διαφορικής διάγνωσης DSM)⁴. Ο κώδικας αυτός αποτελεί πρότυπο και διαδεδομένο εγχειρίδιο διάγνωσης παγκοσμίως, περιέχει συστηματική κατηγοριοποίηση των νοητικών φαινομένων, ενώ ταυτόχρονα προσφέρει μία κοινή επιστημονική γλώσσα ως βάση για να προσεγγιστούν τα διάφορα νοητικά περιστατικά. Ο DSM στο πλαίσιο αυτής της μελέτης χρησιμοποιείται για την άντληση της ‘πρώτης ύλης’ του μεταφορικού λόγου της διατριβής - της σύνταξης δηλαδή ενός συνόλου νοητικών καταστάσεων τα οποία τέλος θα επανερμηνευθούν μέσα από μία

⁴ American Psychiatric Association, *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*, έκδοση DSM -IV-TR, American Psychiatric Publishing, Inc., 2000

διαδικασία ‘διάγνωσης του ψηφιακού’. Κατά τη διάγνωση αυτή, θα επιχειρηθεί ο εντοπισμός των νοητικών συμπτωμάτων που δύνανται να αντιστοιχούν στον ψηφιακό εαυτό.

Τα συμπτωματικά σύνολα που προκύπτουν συνιστούν, όπως θα περιγραφεί κατά την έρευνα αυτή, εγγενείς εκφράσεις του χώρου. Η έννοια του ‘συμπτώματος’ συνιστά μηχανισμό εκδήλωσης ενός φαινομένου και ‘σωματοποίησής’ του, και για το λόγο αυτό χρησιμοποιείται ως βασικό εννοιολογικό εργαλείο με σκοπό να συνταχθεί ένα σύνολο χωρικών ποιοτήτων ικανών να περιγράψουν τον ψηφιακό εαυτό.⁵

Η ανακάλυψη του συνόλου των νέων σημείων-συμπτωμάτων, οδηγεί, ως μία εννοιολογική αναστροφή της ανατομικής διαδικασίας, στην περιγραφή του ψηφιακού σώματος. Αντί της διαδρομής από το εξωτερικό, δεμένο, κλειστό σώμα, προς το χώρο που τον αποτελεί, δηλαδή προς τα μέσα, η έρευνα κινείται αντίστροφα, από μέσα προς τα έξω: πρώτα δίνεται στον ερευνητή η θέαση του εσωτερικού, των χωρικών δομών, των λειτουργιών και των σχέσεων μεταξύ των διαφόρων ‘κατατετημημένων’ μερών, και κατόπιν προκύπτει η συνολική εικόνα του σώματος, η ‘gestalt’⁶ που επιχειρεί να περιγράψει το ψηφιακό σώμα.

⁵ Το ίδιο το σύμπτωμα δε συνιστά ποτέ από μόνο του παθολογία και για το λόγο αυτό, στην παρούσα έρευνα, δεν υποδηλώνεται οποιαδήποτε παθολογική παραδοχή του ‘ψηφιακού’. [Μόνος ένας συγκεκριμένος συνδυασμός (ο οποίος αποκαλείται ‘αστερισμός’ κατά τον DSM) συγκροτεί παθολογία, και ακόμη και αυτή η παραδοχή τίθεται υπό αμφισβήτηση από συγκεκριμένους κλάδους της ψυχιατρικής, της ψυχολογίας και της φιλοσοφίας όπως θα περιγραφεί και αναλυτικότερα κατά τη διάρκεια της έρευνας.] Στο συγκεκριμένο πλαίσιο, το ενδιαφέρον στρέφεται αποκλειστικά στην πρώτη ύλη, αυτή των συμπτωμάτων, η οποία φέρει χωρικά χαρακτηριστικά, και η οποία, με τον τρόπο αυτό, δύναται να περιγράψει τις υπό αναζήτηση ‘χωρικότητες’ του ψηφιακού εαυτού.

⁶ Η έννοια του ‘σχήματος’ κατά τη Γερμανική ετυμολογία, ή η έννοια της ‘ολότητας’ κατά την πιο ευρεία χρήση της.

Οργάνωση κεφαλαίων

Η παρούσα διατριβή αρθρώνεται σε τέσσερα κεφάλαια ως εξής:

Στο πρώτο κεφάλαιο εισάγονται τα βασικά ερευνητικά ερωτήματα, ενώ γίνεται μία ευρύτερη θεώρηση της σύνδεσης της τεχνολογίας της πληροφορίας με την κοινωνικο-πολιτιστική διαμόρφωση της ψηφιακής εμπειρίας και τη συσχέτισή της με τη σύγχρονη αντίληψη του εαυτού. Ο εαυτός δεν προϋπάρχει ούτε προαποφασίζεται, αλλά δημιουργείται, κατασκευάζεται, συντίθεται και αποσυντίθεται κατά την εμπειρία – ειδικότερα στο πλαίσιο της μελέτης αυτής, κατά την ψηφιακή εμπειρία. Τίθεται ως υπόθεση εργασίας, ο εαυτός ως μία ψηφιακή οντότητα, ως ένα άλλο ψηφιακό ‘είδος’ υπό εξερεύνηση – ένα ενέργημα που θα μπορούσε να παρομοιαστεί με μία πράξη ‘ψηφιακού ανιμισμού’.

Στη συνέχεια, περιγράφεται ο λόγος για τον οποίο επιλέγεται μία προσέγγιση μέσα από το φίλτρο της ατομικότητας. Για το λόγο αυτό, περιγράφονται οι πολυάριθμες αναφορές στις νοητικές ποιότητες της εμπειρίας του ψηφιακού χώρου και πώς αυτό το χαρακτηριστικό καθιστά αναγκαία τη θέαση του αντικειμένου μέσα από το πρίσμα του υποκειμένου και κατά συνέπεια, της νοητικής του κατάστασης.

Στο δεύτερο κεφάλαιο αναλύεται η μεθοδολογική προσέγγιση: η σύνταξη του νέου τρόπου ανάγνωσης, ο προσδιορισμός του πλαισίου και οι παράγοντες οι οποίοι οδηγούν στην επιλογή της συγκεκριμένης εννοιολογικής μεθόδου. Ο προαναφερθέν κώδικας DSM εισάγεται ως βασικό εργαλείο, και κατόπιν περιγράφεται ο τρόπος ανάγνωσής του, η διαδικασία της καταγραφής του δανειζόμενου υλικού, και τέλος ο τρόπος με τον οποίο θα δημιουργηθούν οι χωρικές αναλογίες που αφορούν στον ψηφιακό εαυτό, μέσα από μία διαδικασία ‘διάγνωσης’.

Κατόπιν, αποσαφηνίζονται βασικές έννοιες που σχετίζονται με τη μεθοδολογική διαδικασία, όπως η έννοια του ‘συμπτώματος’, του ‘αστερισμού’, και της ‘διάγνωσης’. Πιο αναλυτικά, παρουσιάζεται ο τρόπος με τον οποίο το σύμπτωμα επιλέγεται ως εννοιολογικό εργαλείο για να φανερώσει χωρικές ποιότητες, ο τρόπος με τον οποίο η έννοια του

‘αστερισμού’ καθορίζει τις γειτνιάσεις συμπτωμάτων με σκοπό την περιγραφή μίας συγκεκριμένης νοητικής κατάστασης και ο ρόλος που αυτό παίζει στην οργάνωση των κεφαλαίων της διατριβής, και τέλος, ο τρόπος με τον οποίο το όλο ερευνητικό εγχείρημα αποτελεί μία διαδικασία ‘διάγνωσης του ψηφιακού εαυτού’ με σκοπό να εντοπίσει μία σειρά νοητικών φαινομένων που τον περιγράφουν και να τα οργανώσει.

Στο τρίτο κεφάλαιο αναπτύσσονται ξεχωριστά οι εντοπισμένοι αστερισμοί. Κατά την ανάλυσή των συμπτωμάτων παρατηρούνται θεματικές γειτνιάσεις σε σχέση με το περιεχόμενό τους και τον τρόπο που αυτά σχετίζονται με τον ψηφιακό εαυτό και το χώρο που αυτός υποδηλώνει. Αυτές οι γειτνιάσεις οδηγούν στο σχηματισμό των υποκεφαλαίων τα οποία αποτελούν εκφάνσεις του υπό αναζήτηση ψηφιακού σώματος. Οι αστερισμοί που προκύπτουν οργανώνονται ως εξής:

Ο Αστερισμός της Γέννησης. Ο αστερισμός αυτός αναζητάει τους ψυχογενείς, αναπαραγωγικούς μηχανισμούς του ψηφιακού σώματος. Εξετάζει την έννοια της γέννησης και μαζί με αυτή, την έννοια του θανάτου, του ψηφιακού εαυτού, οι οποίες ορίζουν την ενδιάμεση ζωή του, ή τις πολλαπλές ενδιάμεσες ζωές του. Παράλληλα, περιγράφει το διάλογό του με τους χώρους αναμονής και κατάληψης που προκύπτουν κατά τη σύνδεση στο διαδίκτυο. Ο ψηφιακός εαυτός συγκροτεί μία ενδεχομενική κατασκευή η οποία συχνά βασίζεται στην προκατασκευή. Αποτελείται από πολλαπλά σημεία φυγής, τα οποία μεταφράζονται σε ένα είδος ουτοπικού, ‘εκ-στατικού’ χώρου. Η απαρχή και το τέλος του ψηφιακού εαυτού επαναπροσδιορίζονται, και το ενδιάμεσο διάστημα που είθισται να ονομάζεται ‘ζωή’ γίνεται κατανοητό ως ένας άλλου είδους προσωρινός υπερβατικός χώρος.

Ο αστερισμός της Σκιάς. Ο αστερισμός αυτός διερευνά τους μηχανισμούς με τους οποίους ο ψηφιακός εαυτός ‘μεταβιβάζει’ ή ‘αποβάλλει’ πληροφορία στον περιβάλλοντα χώρο, δημιουργώντας έτσι, είτε το ίχνος του, είτε τη σκιά του, κατά τη διαδικτυακή εμπειρία. Με τη δράση του, προκύπτει ένα αεικίνητο, μνημονικό τοπίο, στο οποίο αντηχούν όλες οι

εκούσιες ή ακούσιες συμπεριφορές του πληροφοριακού του 'σώματος', και οι οποίες θα μπορούσαν να μεταφραστούν σε έναν πελώριο ηχωϊκό μηχανισμό. Ο χώρος αυτός, συχνά άορατος και απροσπέλαστος, χαρακτηρίζεται έντονα από το στοιχείο της επανάληψης και του κατακερματισμού, σαν να επρόκειτο για ένα συνονθύλευμα ψηφιακής 'σκόνης' και δεδομένων.

Ο αστερισμός της Αναπνοής. Ο αστερισμός αυτός διερευνά τη διακίνηση του υλικού από το οποίο είναι φτιαγμένος ο ψηφιακός εαυτός. Το υλικό αυτό, δεν είναι άλλο από την κωδικοποιημένη πληροφορία, η οποία ταυτόχρονα τον αποτελεί, τον αναπτύσσει, τον καταναλώνει, ενώ διαπιστώνεται πως είναι το ίδιο υλικό από το οποίο είναι φτιαγμένος ο κόσμος που τον κυκλώνει. Ο εντός και εκτός αυτού χώρος αναπτύσσει μία εξαρτώμενη σχέση κωδικοποίησης και επανάληψης, καθώς το υλικό αυτό μπεινοβγαίνει μέσα του χτίζοντας ξανά και ξανά το σύνολο της ψηφιακής του ύπαρξης. Η διαδικασία αυτή μεταφράζεται σε ένα βρογχοειδή χώρο εισόδου-εξόδου, ο οποίος διαταράσσεται συνεχώς. Η παρουσία συνεπώς του ψηφιακού εαυτού μέσα σε αυτόν, δεν θα μπορούσε παρά να διασφαλίζεται με μία έρρυθμη, αδιάλειπτη αναπνοή.

Ο αστερισμός της Επιθυμίας. Ο αστερισμός αυτός αναζητάει τον τρόπο με τον οποίο 'θρέφεται' ο ψηφιακός εαυτός, παρουσιάζοντας τις φαντασιακές του διαστάσεις ως μέρη του αναπτυξιακού του μηχανισμού. Η φύση του σκιαγραφείται μέσα από μία σειρά μυθοπλαστικών διαδικασιών παραγωγής χώρου, ως να επρόκειτο για το 'ανέβασμα' ενός έργου, για τη συγγραφή ενός κειμένου ή για τη σκηνοθεσία ενός 'τρόπου του είναι' του ψηφιακού εαυτού. Σε αυτά προστίθενται οι μηχανισμοί παρόρμησης του ψηφιακού εαυτού, όπως αυτοί υποκινούνται από την παράμετρο της επιθυμίας. Η επιθυμία συνιστά ένα διανυσματικό προσδιορισμό του τρόπου με τον οποίο ο ηλεκτρονικός χρήστης 'θέλει' να σχετίζεται με τον διαδικτυακό χώρο. Ενώ παράλληλα, η έννοια του 'θέλω' μπορεί να λάβει τιμές διαφορετικών μεγεθών αλλά και αποχρώσεων, όπως η εκδοχή του 'αποζητώ', του 'ποθώ', ή του βουλημικά 'αναζητώ', κάτι το οποίο μεταφράζεται σε διαφορετικές ποιότητες χώρου, όπως ο ουτοπικός, ο συναινετικός ή ο εμμονικός χώρος. Το ψηφιακό σώμα εδώ σκιαγραφεί ένα

είδος εσώτερου, συχνά κεκαλυμμένου, φαντασιακού χώρου, υποδηλώνοντας με τον τρόπο αυτό, το κεντρικότερο και συνάμα το πιο απόκρυφο σημείο μίας 'θαυματοτροπικής μηχανής'.

Ο αστερισμός της Αντανάκλασης. Ο αστερισμός αυτός διερευνά το 'άλλο' του ψηφιακού εαυτού ως την απομάκρυνσή του από ένα σύστημα αναφοράς – ο εαυτός 'απέναντι' στο άλλο, 'μαζί' με το άλλο, 'προς' το άλλο, 'χωρίς' το άλλο, 'αντί' για το άλλο, ή 'ως' το άλλο, καθώς και μία σειρά από λοιπές ενδεχομενικές εκδοχές που περιγράφουν κάποιες από τις αφηγηματικές διαστάσεις της φύσης του. Ο εαυτός στο διαδίκτυο μπορεί να τοποθετηθεί εκτός πλαισίου και τα περιγράμματά του να θολώσουν ή να επαναχαραχθούν. Η σχέση του εαυτού και του άλλου, περιγράφουν ένα χώρο ο οποίος συνθέτει ετερογενείς μορφές σε ένα συγκεντρωτικό σχήμα. Ο χώρος αυτός, ο οποίος τους χωρίζει και τους ενώνει την ίδια στιγμή, βρίσκεται σε συνεχή επαναπροσδιορισμό, διατρέχοντας την ίδια στιγμή ένα από τα αναδραστικά κυκλώματα του ψηφιακού σώματος.

Ο αστερισμός του Ύπνου. Ο αστερισμός αυτός διερευνά την έννοια της ισορροπίας και τις πρακτικές διαστρέβλωσής της, όπως αυτές σχετίζονται με την αντίληψη του χώρου, του χρόνου και της ταυτότητας του ψηφιακού εαυτού. Αναζητείται η άλλη κατάσταση συνείδησης του εαυτού κατά την ψηφιακή εμπειρία, η οποία, όμοια με μία ονειρική ή υπνοπομπική συνθήκη, παρουσιάζει μία σειρά από παραμορφωτικούς μηχανισμούς και ολισθήματα. Το ενύπνιο, σε αυτό το πλαίσιο, είναι η ίδια η διαδικτυακή εμπειρία που λαμβάνει χώρα όσο το σώμα βρίσκεται σε αναμονή. Έτσι ο ψηφιακός εαυτός έχει τη δυνατότητα να κινηθεί εντός και εκτός του διαδικτύου, μέσω ενός διαφραγματικού πεδίου, ενός ρυθμιστικού χώρου, ο οποίος άλλοτε διατηρεί το σχήμα του και άλλοτε διαρρέει από αυτό, αλλοιώνοντας τον τρόπο με τον οποίο το ψηφιακό ον κοιτάζει τον κόσμο – καταναλώνοντας, με άλλα λόγια, μία νέα ομοιοστατική 'συνταγή' του ψηφιακού χώρου.

Ο αστερισμός της Φωνής. Ο αστερισμός αυτός προσεγγίζει τα κυκλοφορικά χαρακτηριστικά του ψηφιακού σώματος, όπως αυτά διαμορφώνονται από το περιβάλλον του. Στο πλαίσιο αυτό, ο χώρος

δημιουργείται από την ίδια την κίνηση του ψηφιακού εαυτού, ο οποίος δεν αναρμονίζεται απλά με τη 'συναπτική', υπερ-κειμενική συνθήκη που του επιβάλλεται από 'έξω', αλλά μεταμορφώνεται ο ίδιος σε μία συνειρμική οντότητα, σε μία φράση, στη διατύπωση ενός 'λόγου'. Ο ψηφιακός εαυτός καθίσταται ένα 'υποκείμενο-υπερκείμενο' το οποίο γράφει την ώρα που προφέρει τις σκέψεις του, διατυπώνει δηλαδή τον χώρο, την ίδια στιγμή που τον διατρέχει, όντας το ίδιο η απάντηση σε ένα σύγχρονο, νευρωνικού τύπου, διαδίκτυο.

Το σύνολο των εντοπισμένων αστερισμών αποτελεί με τη σειρά του το σύνολο των μερών του ψηφιακού σώματος, ένα σύνολο δηλαδή από 'χωρικότητες', ποιότητες δηλαδή χώρου οι οποίες σχετίζονται με τον προβαλλόμενο εαυτό κατά την ψηφιακή εμπειρία.

Στο τέταρτο κεφάλαιο, αποτυπώνεται εν συντομία η ερευνητική διαδικασία, αναπτύσσονται τα συμπεράσματά της και τίθενται ερωτήματα σχετικά με την εφαρμογή της έρευνας στο πλαίσιο της αρχιτεκτονικής, της ψηφιακής ανθρωπολογίας, καθώς και άλλων επιστημονικών πεδίων. Το σχόλιο του Marcos Novak πως «ο κυβερνοχώρος είναι ο ίδιος αρχιτεκτονική, αλλά εμπεριέχει επίσης αρχιτεκτονική»⁷, εδώ επανερμηνεύεται, κατανοώντας τον ψηφιακό εαυτό ως το χώρο που εμπεριέχεται μέσα στην πρώτη χωρική μήτρα, τον κυβερνοχώρο. Προκύπτει επομένως ένα είδος ενθυλάκωσης του εαυτού, ένας χώρος μέσα σε χώρο, με άλλα λόγια, το ψηφιακό σώμα μέσα στο περιβάλλον του.

⁷ Novak, Marcos, "Liquid Architectures in Cyberspace", *Cyberspace: First Steps*, Ed. Michael Benedikt, MIT Press, Cambridge, Mass., 1991, σ.249

Η οργάνωσης της μελέτης συνοπτικά:

Εισαγωγή



*Η σύγχρονη κουλτούρα της διάχυτης 'ψηφιακότητας'
και πως αυτή σχετίζεται με την αντίληψη του εαυτού και του χώρου.*



*Η νοητική φύση της ψηφιακής εμπειρίας και η επιλογή των
αντίστοιχων μεθοδολογικών εργαλείων.*



Σύνταξη ενός νέου συστήματος ανάγνωσης.



*Επιλογή και περιγραφή του κώδικα DSM
ως μεθοδολογικού εργαλείου.*



*Διασαφήνιση βασικών εννοιών:
το **σύμπτωμα** ως χώρος
(μεταφορές νοητικού-ψηφιακού),
ο **αστερισμός** ως γειτνίαση
(διαμόρφωση κεφαλαίων)
και η **διάγνωση** ως ερευνητική διαδικασία
(διαδικασία εντοπισμού θεματικών συνόλων
στο πλαίσιο της παρούσας έρευνας).*



Ανάπτυξη πινάκων.



*Εντοπισμός συμπτωματικών-συνόλων/αστερισμών
και ανάλυσή τους.*



*Αντίστροφη ανατομή:
το ψηφιακό σώμα*

Κεφάλαιο 1

1.1 Εισαγωγή

Το διαδίκτυο έχει χωρίσει τη ζωή μου σε 300 αποστολές, από τις οποίες οι 98 σχετίζονται με το γράψιμο χρησιμοποιώντας πληκτρολόγιο · 35 σχετίζονται με την αναζήτηση, αναζήτηση! · 51 με την αποθήκευση αρχείων · 67 με την ελαχιστοποίηση - μεγιστοποίηση · 18 με τη διαπίστωση του σώματός μου... · 34 με την αναμονή «εκείνου» του email μέχρι να φτάσει · 19 με την online περιπλάνηση · 45 με το να επικοινωνώ μαζί σου · μαζί σου · μαζί σου · 36 με DoItYourself (μόνος μου) · 21 με το «δε μπορούν να με δούν» · 9 με το «αύριο είναι μία άλλη μέρα».

Laura Bey

Mi vida en la primera IP¹

¹ Laura Bey, *Mi vida en la primera IP*, net art, 2010

‘Κυβεριανή’ αναγέννηση

Η δεκαετία του ‘90 είχε ήδη προοιωνίσει τι θα συμβεί. Αυτό που ο Douglas Rushkoff είχε ονομάσει «Κυβερία»², αποτελεί σήμερα κομμάτι της οικείας σε πολλούς καθημερινότητας – η περιγραφή της εμπειρίας του ψηφιακού χώρου ως υπερ-διαστατικής η εξω-διαστατικής είναι συχνή στην επικράτεια της Κυβερίας, και το αντίστοιχο συμβαίνει στο σύγχρονο, τεχνολογικά εμποτισμένο περιβάλλον.³

Η σύγχρονη πραγματικότητα έχει καταφθάσει με γοργό ρυθμό στην Κυβεριανή επικράτεια, και πριν καν το συνειδητοποιήσει, σπεύδει να φαντασιωθεί την επόμενη αναγεννησιακή στιγμή στο χρόνο, την επόμενη ‘τεχνολογική’ επικράτεια που θα γεννήσει νέες, εμβρυακές ή υβριδικές, υπερ-διαστατικές ή εξω-διαστατικές ψηφιακές εμπειρίες. Η περιγραφή της ψηφιακής εμπειρίας ως τέτοια υποδηλώνει μία θεμελιώδη παρατήρηση: ο ψηφιακός χώρος, δεν αφαιρεί, αλλά προσθέτει νέες διαστάσεις της ανθρώπινης εμπειρίας στο φαινομενικά α-διάστατο και α-χρονικό ηλεκτρονικό τοπίο. Και αυτό καθιστά τη σημερινή πραγματικότητα απόηχο της επιθυμίας των τελευταίων δεκαετιών για μία σύγχρονη ‘αναγέννηση’, η οποία έχει μία τέτοια διάρκεια στο χρόνο, όσο και οι τεχνολογικές εξελίξεις που τη συνοδεύουν – μία *μεγάλη διάρκεια* κοινωνικών μεταβολών ως απάντηση σε μία *μεγάλη ταχύτητα* τεχνολογικών αλλαγών.

Ήδη, από το 1996, γίνεται λόγος για μία κυβερνοχωρικού τύπου επανάσταση, εισάγοντας θέματα που αφορούσαν στην αλληλεπίδραση του ανθρώπου με το σχετικά νέο τότε τεχνολογικό περιβάλλον:

Κινούμαστε, με ιλιγγιώδη ταχύτητα, από μία καθησυχαστικά
στέρεη εποχή ηλεκτρομηχανολογικού εξοπλισμού

² Rushkoff, Douglas, *Cyberia: Life in the Trenches of Cyberspace*, Clinamen Press Ltd., 2nd edition, United Kingdom, 2002

³ Προς αποφυγή μίας λανθασμένης γενίκευσης, αξίζει να σημειωθεί πως ο κόσμος της τεχνολογίας και οι εξελίξεις του δεν αποτελούν ‘ρουτίνα’ παρά μόνο για τους πολιτισμούς οι οποίοι έρχονται σε επαφή με αυτόν, και κατά κύριο λόγο, τα μέρη του πλανήτη τα οποία έχουν πρόσβαση στο διαδίκτυο.

(hardware) προς μία ανήσυχα φαντασματική εποχή λογισμικού (software), στην οποία τα κυκλώματα που γίνονται τόσο μικρά για να τα δει κανείς, και ο κώδικας που γίνεται τόσο περίπλοκος για να τον καταλάβει κανείς, ελέγχουν όλο και περισσότερο τον κόσμο γύρω μας.⁴

Μία μεταβολή θα έλεγε κανείς ‘διαστατική’, με την κυριολεκτική αλλά και τη μεταφορική έννοια του όρου. Η έννοια του χώρου πλέον δεν υπεισέρχεται μόνο στο διάλογο του φυσικού ή υλικού αντιληπτού περιβάλλοντος, αλλά αρχίζει να γειτνιάζει ξανά με τις πιο αφηρημένες (φιλοσοφικές ή μαθηματικές) εκδοχές του, στο πλαίσιο, αυτή τη φορά, μίας ψηφιακής εποχής. Η τότε επομένως πολιτισμική αναγέννηση του ‘90 μπορεί να βρει σήμερα τα ανάλογα της, μετακινούμενη από τους πρώτους υπολογιστές προς το διαδίκτυο και τα περιβάλλοντα περιρρέουσας νοημοσύνης, από το χάος προς την υπερβολή της πληροφορίας⁵, από τις ουσίες προς τους ψυχοφαρμακευτικά τροποποιημένους ή επαναπρογραμματισμένους ανθρώπινους οργανισμούς, και από τη δημιουργικότητα προς τις αμέτρητες εξατομικευμένες δυνατότητες διάδρασης που παρέχουν τα ψηφιακά μέσα.

⁴ Dery, Mark, *Escape Velocity: Cyberculture at the End of the Century*, Grove Press, New York, 1996, σ.4

⁵ Από το 1994 κιόλας ο Michael Heim στο βιβλίο του “*The Metaphysics of Virtual Reality*”, προπαθεί να περιγράψει τα τρέχοντα περιβάλλοντα που σχετίζονται με τη χρήση ηλεκτρονικού υπολογιστή ως περιβάλλοντα ‘πληροφοριακής ρύπανσης’ (‘information-polluted world’). Υποστηρίζει πως η γρήγορη παραγωγή και ταυτόχρονα η διακίνηση της ψηφιακής πληροφορίας μπορούν να οδηγήσουν τον χρήστη της σε έναν νοητικό πληροφοριακό φόρτο τον οποίο ο ίδιος ονομάζει «ινφομανία» (infomania). Ένα χρόνο αργότερα ο θεωρητικός Paul Virilio στο βιβλίο του “*Art of the Motor*” έρχεται να συμπληρώσει μία αντίστοιχη θεώρηση των πραγμάτων, σχολιάζοντας πως πρόκειται να έχουμε μπροστά μας μία εποχή «ρύπανσης δεδομένων» (‘data pollution’), κάτι που σχεδόν 20 χρόνια μετά έχει κληθεί ο κάθε χρήστης του ψηφιακού χώρου να αντιμετωπίσει, όχι μόνο με την επεξεργαστική ισχύ και τη συνδεσιμότητα των μέσων που έχει στη διάθεσή του, αλλά και με τη διαχείριση της πληροφορίας σε ένα πιο προσωπικό, νοητικό επίπεδο. Βλ. Heim, Michael, *The Metaphysics of Virtual Reality*, Oxford University Press, 1994. Βλ. Virilio, Paul *Art of the Motor*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 1995

Είναι γεγονός πως το διαδίκτυο επανατοποθετεί την έννοια του χώρου, όχι με όρους τοπικότητας αυτή τη φορά, αλλά με όρους συνδεσιμότητας. Η αντίληψη του χώρου διευρύνεται, αγκαλιάζοντας με αυτό τον τρόπο οτιδήποτε συμμετέχει σε κάποιο δίκτυο επικοινωνίας, ως σημείο-κόμβος ή ακόμη και διαδρομή.⁶ Παράλληλα με την επαναδιαπραγμάτευση του υλικού, φυσικά προσδιορισμένου, χώρου, προκύπτει μία κλιμάκωση της μεταφοράς των ανθρώπινων δραστηριοτήτων στο άυλο, ψηφιακό περιβάλλον. Η Sue Thomas περιγράφει χαρακτηριστικά με ποιό τρόπο το διαδίκτυο μετατρέπει ένα σύνολο καταστάσεων σε άυλα αντικείμενα, συμβολικές διαδικασίες, και online υπηρεσίες μεταφόρτωσης. Μιλώντας για τα υπάρχοντα ενός ατόμου στη σύγχρονη πραγματικότητα:

Δεν χρειάζεται να τα αποθηκεύουμε ή να τα κουβαλάμε – το διαδίκτυο το κάνει αυτό για μας... Για αυτούς που ονειρεύονται κλειδαριές, κοίταξε τους ‘κωδικούς πρόσβασης’. Τα συρτάρια του, τα μπαούλα του και τα ντουλάπια του⁷, όμορφα σκαλισμένα, που μεταλαμπαδεύτηκαν από γενιά σε γενιά, έχουν μετατραπεί σε διακομιστές και βάσεις δεδομένων που δεν θα δούμε ποτέ, φυλαγμένα σε τοποθεσίες που δεν θα επισκεφτούμε ποτέ. Τα χρήματά μας είναι στις τράπεζες. Η μνήμη μας είναι σε ψηφιακά μέσα.⁸

Ο χώρος επομένως έχει υποστεί μία πολύ σημαντική μεταβολή: έχει μετατραπεί ο ίδιος σε μέσο. Σε μέσο ηλεκτρονικό, ασύρματο, ή οπτικοακουστικό. Ταυτόχρονα, μπορεί να εκπέμπεται, να συμπίεζεται, να επαναπρογραμματίζεται, να αποθηκεύεται,⁹ δανειζόμενος τις ιδιότητες του ίδιου του μέσου που τον ‘πραγματοποιεί’. Συνεπώς, τίθεται

⁶ Η προσέγγιση αυτή μετατρέπεται αυτόματα σε μία νέα κουλτούρα ‘δικτύωσης’, σε ένα νέο πολιτισμικό πλαίσιο που επηρεάζει την κοινωνία σε όλες τις εκφάνσεις της (π.χ. οικονομία, πολιτική, πολιτισμός, εκπαίδευση).

⁷ Αναφορά στους χώρους που περιγράφει ο Gaston Bachelard στο βιβλίο του “The Poetics of Space”, βλ. Bachelard, Gaston, *The Poetics of Space*, Jolas, M. (μεταφρ.), Beacon Press, 1994

⁸ Thomas, Sue, *Hello World: travels in virtuality*, Raw Nerve Books, University of York, York, 2004, σ.39

⁹ Manovich, Lev, *Navigable Space*, 1998, manovich.net/DOCS/navigable_space.doc, [προσπ. 18-2-2014]

το ερώτημα, πώς μπορεί, σε μία τεχνολογική πραγματικότητα που το ‘μέσο’ διαρκώς μεταλλάσσεται, να κατανοηθεί η αντίστοιχα μεταλλασσόμενη έννοια του χώρου;

Η απάντηση έρχεται από το ίδιο το υποκείμενο της εμπειρίας. Ο ίδιος ο χρήστης του χώρου του εκχωρεί νόημα και σημασία, ενώ παράλληλα προσδιορίζει το πλαίσió του, το οποίο είναι συνήθως εφήμερο και μη στατικό. Με άλλα λόγια, ο ψηφιακός χώρος αποτελεί την ίδια την εμπειρία του να ‘είναι’ κανείς στην εκάστοτε πραγματικότητα. Και για αυτόν το λόγο ο Ken Hillis τοποθετείται λέγοντας πως οι άνθρωποι ορίζουν το χώρο και ο χώρος με τη σειρά του ορίζει αυτούς¹⁰. Ως εκ τούτου, χωρίς αυτόν δεν θα ήταν δυνατό να εκφραστεί, σε ατομικό επίπεδο, ο αντίστοιχος τρόπος αντίληψης, και σε κοινωνικό επίπεδο, ή οποιαδήποτε πολιτισμική αναφορά.

Κατοπτρική έρημος

Η διπολική αυτή σχέση ‘άνθρωπος – χώρος’ θα μετατοπιστεί στο πλαίσιο της φαινομενολογίας, πλησιάζοντας σε αυτό που ο Robert Sokolowski περιγράφει δηλώνοντας πως «ο κόσμος είναι το συγκεκριμένο και ενεργεία όλων της εμπειρίας»¹¹. Το δίπολο αυτή τη φορά μεταφράζεται ως ‘το εγώ’ και ‘ο κόσμος’, τα οποία αποτελούν το ένα στοιχεία του άλλου.¹²

Όταν στη συνάρτηση αυτή έρθει να προστεθεί ο παράγοντας του ψηφιακού πλαισίου, προκύπτει η εξής παρατήρηση: το όριο εαυτού – κόσμου, ή εαυτού – ψηφιακού χώρου δεν είναι πια σαφές, αλλά θολό και

¹⁰ Hillis, Ken, *Digital sensations: Space, Identity, and Embodiment in Virtual Reality*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 1999, σσ.78-79

¹¹ Sokolowski, Robert, *Εισαγωγή στη φαινομενολογία*, Κοντός Π. (μετάφρ.), Εκδόσεις Πανεπιστημίου Πατρών, Πάτρα, 2003, σ.41

¹² Ο Robert Sokolowski, μιλώντας για τη φαινομενολογία του εαυτού, περιγράφει πως το ‘εγώ’ έχει δύο τρόπους να σχετίζεται με τον κόσμο: ο πρώτος είναι εμπειρικά, αποτελεί δηλαδή μέρος του (εμπειρικό εγώ), και ο δεύτερος είναι πιο ενεργός, μέσα από τη γνωσιακή ‘κατοχή’ του κόσμου (υπερβατολογικό εγώ). Βλ. Sokolowski, Robert..., ο.π., σσ.115-116

πιθανά μετατοπισμένο. Για την ακρίβεια θα μπορούσε να πει κανείς πως μετατοπίζεται διαρκώς, ή διαλύεται ως να ήταν ρευστή η φύση του σε μία και το αυτό οντότητα. Κι αυτό γιατί με την ψηφιακότητα υπεισέρχεται ένας πολύ σημαντικός παράγοντας, ο παράγοντας της διαμεσολάβησης - με άλλα λόγια της σχέσης του εαυτού με αυτό που συναντάει 'μέσα' στο 'μέσο', της δια-μεσο-λαβημένης δηλαδή προβολής του. Και οι δύο καταστάσεις του εαυτού (απαρχή και προβολή) επηρεάζουν την αντίληψη για τον κόσμο του και κατά συνέπεια την ψηφιακή του εμπειρία.

Για να γίνει αυτό πιο κατανοητό αρκεί να παρατηρήσουμε τη δήλωση του Howard Rheingold:

Ο κυβερνοχώρος είναι το αποτέλεσμα της συνεργασίας της μηχανής παραγωγής πραγματικότητας, η οποία είναι βασισμένη σε μικροσίπ, και η οποία βρίσκεται στο πάτωμα του εργαστηρίου μου, και της νευρικής μηχανής πραγματικότητας που ιπεύει μέσα στο κρανίο μου.¹³

Ο τρόπος που καταλαβαίνει επομένως το άτομο τον ψηφιακό κόσμο είναι μία σύζευξη των συμβάντων που λαμβάνουν χώρα μέσα στον ηλεκτρονικό του υπολογιστή και των συμβάντων μέσα στο μυαλό του. Αυτό το χαρακτηριστικό της διαμόρφωσης της ανθρώπινης εμπειρίας δεν είναι κάτι καινούριο, καθώς η ανθρώπινη αντίληψη αποτελούσε πάντοτε ένα αμάλγαμα εξωτερικών ερεθισμάτων και προσωπικής μετάφρασης. Στο πλαίσιο όμως της ψηφιακής εποχής, αυτή η λειτουργία έχει ξαναέρθει στο προσκήνιο με ιδιαίτερα δυναμικό τρόπο, καθώς η σύγχρονη επαφή του ανθρώπου με το ψηφιακό απαιτεί έντονη διανοητική εμπλοκή και πολλές φορές συμμετοχή των πιο ενδόμυχων προσωπικών σκέψεων, όπως θα περιγραφεί αναλυτικά παρακάτω.

Η απαρχή για την παρατήρηση αυτού του θολού ορίου εαυτού και εμπειρίας του ψηφιακού χώρου μπορεί να προσεγγιστεί μέσα από την έννοια του 'ανοίκειου' (uncanny) του Sigmund Freud¹⁴. Μία σειρά από φαινόμενα που ξυπνάνε στο άτομο την αίσθηση του 'ανοίκειου', όπως

¹³ Rheingold, Howard, *Virtual Reality*, Summit Books, New York, 1991, σ.132

¹⁴ Freud, Sigmund, *The Uncanny*, Penguin Classics, London, 2003, σ.121

«παραστατικές κούκλες και ρομπότ, κατοπτρικά είδωλα, ντοπελγκάνγκερ (doppelgangers), μαγεία και ανιμισμός, πνεύματα και φαντάσματα, και αποκολλημένα μέρη του σώματος»¹⁵, δεν απέχουν καθόλου από την πραγματικότητα του ψηφιακού χώρου και τον τρόπο που ο εκάστοτε εαυτός λειτουργεί μέσα σε αυτόν. Για το λόγο αυτό, ο ψηφιακός εαυτός καθίσταται συνήθως ως μία ανοίκεια, αμφισημική οντότητα που προκαλεί αβεβαιότητα σε σχέση με την αντίληψη των ορίων διαφόρων διπολικών καταστάσεων. Ως τέτοιες μπορούν να περιγραφούν τα όρια μεταξύ «του εαυτού και του άλλου, του έμψυχου και του άψυχου, του πραγματικού και του μη πραγματικού, του ανθρώπινου και του μη ανθρώπινου»¹⁶. Κι αυτό συμβαίνει λόγω του ότι με τις τρέχουσες ψηφιακές τεχνολογίες προσφέρεται η δυνατότητα στον κάθε χρήστη να παρατηρήσει μία προέκταση του εαυτού του μέσα από ποικίλλα ‘κατοπτρικά’ μέσα. Κι αν λάβει κανείς υπόψη του τις πολλαπλές κοινωνικές εκφράσεις του διαδικτύου, τότε πράγματι μπορεί να μιλήσει για «μία έρημο από καθρέπτες», όπως αναφέρει ο Lawrence Hazelrigg¹⁷ χαρακτηριστικά.

Πολλές φορές, το σύνολο των ψηφιακών ‘κατόπτρων’, των σημείων δηλαδή διαμεσολαβημένης θέασης με τη βοήθεια της τεχνολογίας, εκτείνεται τόσο πολύ που παραπέμπει σε αυτό που ο Mark Poster αναφέρει ως ‘Υπερπανοπτικό’ (Superpanopticon)¹⁸. Ο σύγχρονος χρήστης βρίσκεται σήμερα σε έναν ωκεανό πληροφορίας – το αχανές διαδίκτυο, τα εξελισσόμενα κινητά τηλέφωνα, οι ασύρματες συσκευές, τα δίκτυα τηλεπικοινωνιών, οι τηλεδιασκέψεις, το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, η έννοια της παγκόσμιας εικονικής κοινότητας. Η αίσθηση του εαυτού δεν θα μπορούσε να μείνει αμέτοχη σε μία τέτοια διαδοχή

¹⁵ Cleland, Kathy, *Image Avatars: self-other encounters in a mediated world*, Διδακτορική διατριβή, University of Technology, Sydney, 2008, σ.4

¹⁶ Ο.π., σ.4

¹⁷ Hazelrigg, Lawrence, *Social Science and the Challenge of Relativism: Volume 1: A Wilderness of Mirrors: On Practices of Theory in a Gray Age*, Florida State University Press, Tallahassee, 1989

¹⁸ Poster, Mark, *The Mode of Information*, University of Chicago Press, Chicago, 1990, σ.93

αστραπιαίων κοινωνικών αλλαγών. Η ίδια η έννοια του όρου ‘εαυτός’ υιοθετεί χαρακτηριστικά της εποχής, μεταλλάσσεται και καταλήγει σε αυτό το φαινόμενο που σήμερα αποκαλούν οι περισσότεροι θεωρητικοί ‘κατακερματισμός’ του εαυτού.

Η ίδια η ταχύτητα των δικτύων τηλεπικοινωνίας δημιουργεί στους ανθρώπους την αίσθηση ότι ‘επιπλέουν’ σε αυτά, ενώ ταυτόχρονα, ο εαυτός «γίνεται ασταθής και αποκεντρώνεται»¹⁹. Επομένως το ενδιαφέρον στρέφεται ξανά προς αυτό που ο Michel Foucault ονόμαζε «τεχνολογίες του εαυτού», τον τρόπο δηλαδή με τον οποίο το άτομο ορίζει τον τρόπο που παρουσιάζει, σχετίζει ή ρυθμίζει τον εαυτό του. Η έκφραση αυτή θεωρητικοποιήθηκε στις αρχές του 1980 με σκοπό να περιγραφεί ο τρόπος με τον οποίο το εκάστοτε υποκείμενο διενεργεί μία σειρά από λειτουργίες που αφορούν στο σώμα του, στις σκέψεις του ή στη συμπεριφορά του²⁰. Η έκφραση αυτή διαπιστώνεται ακόμη και σήμερα ως ιδιαίτερα σύγχρονη, στο πλαίσιο της περιγραφής της έννοιας του ψηφιακού εαυτού. Οι χωρικότητες του εαυτού που αναζητούνται στο πλαίσιο της μελέτης αυτής, μπορούν να γίνουν αντιληπτές ως μία σειρά από ‘τεχνολογίες του εαυτού’²¹ που διενεργούνται από τον χρήστη κατά την ‘κατοίκηση’ του ψηφιακού χώρου.

Με ενδιαφέρει ο τρόπος με τον οποίο το υποκείμενο απαρτίζει τον εαυτό του με μία ενεργό μέθοδο, μέσα από τις πρακτικές του εαυτού... (Οι πρακτικές αυτές) είναι μοτίβα τα οποία βρίσκει στην κουλτούρα του και τα οποία προτείνονται, υπονοούνται και επιβάλλονται πάνω του από τον πολιτισμό του, την κοινωνία στην οποία ζει και την κοινωνική του ομάδα.²²

¹⁹ Elliott, Antony, *Concepts of the self*, Cambridge, Polity Press, 2001, σ.99

²⁰ Foucault, Michel, *Technologies of the Self: A Seminar with Michel Foucault*, University of Massachusetts Press, Amherst, MA, 1988

²¹ Είναι σημαντικό να παρατηρηθεί το εξής: ο Foucault χρησιμοποιεί τον όρο ‘τεχνολογία’ με την έννοια της ‘τεχνικής’, όχι δηλαδή με την έννοια ενός, για παράδειγμα, τεχνολογικού, μηχανολογικού αντικειμένου, αλλά μιας λειτουργικής σκέψης.

²² Foucault, Michel, “The ethics of the concern for self as a practice of freedom”,

Το καθοριστικότερο επομένως στοιχείο του σύγχρονου ψηφιακού περιβάλλοντος είναι η απόλυτη ελευθερία στην εκδήλωση του εαυτού. Ο ψηφιακός εαυτός δεν απαιτείται να είναι σταθερός, μπορεί να μεταλλάσσεται από λεπτό σε λεπτό, να υπηρετεί διαφορετικούς ρόλους και να εμπεριέχει πολλές εκφάνσεις παράλληλα, χωρίς ποτέ να προδίδεται ως μία σαφής υλική υπόσταση η οποία παίρνει μορφή. Ο ψηφιακός χώρος αποτελεί ο ίδιος μία μήτρα τέτοιων ‘τεχνολογιών’ ή ‘τεχνικών’ που δύνανται να φιλοξενήσουν τον εκάστοτε εαυτό με κάθε είδους φανταστικό ή νεωτερικό τρόπο. Και για το λόγο αυτό, η παρούσα μελέτη επιλέγει τον εαυτό ως βασικό εργαλείο μέσα από το οποίο θα επιχειρήσει να προσεγγίσει την ψηφιακή εμπειρία. Η έννοια του ‘εαυτού’ θα αποτελέσει το φίλτρο παρατήρησης των διαφόρων χωρικών ποιοτήτων που καταδεικνύει η ψηφιακή εμπειρία.

Στους λόγους για την επιλογή αυτή έρχεται να προστεθεί το εξής: ο τρόπος που βιώνεται ο εαυτός δεν είναι ξέχωρος από την εκάστοτε ‘συγκυρία’ (π.χ. προσωπική, κοινωνική, πολιτισμική). Ο εαυτός επομένως συνδιαμορφώνεται από τις συνθήκες – στη συγκεκριμένη περίπτωση τις συνθήκες της διάχυτης ψηφιακότητας. Το γεγονός αυτό δεν οφείλεται αποκλειστικά στη σύγχρονη εποχή, αλλά και στην αρχέγονη φύση του εαυτού. Οι Sedikides και Spencer, προσπαθώντας να περιγράψουν τη φύση του εαυτού ως «αξεπέραστα συσχετιστική»²³, περιγράφουν πως το να σκεφτεί κανείς την έννοια του εαυτού ενώ απουσιάζει το κοινωνικό πλαίσιο το οποίο τον χαρακτηρίζει, είναι σαν τον ακόλουθο φιλοσοφικό γρίφο: «Αν ένα δέντρο πέσει στη μέση του δάσους αλλά κανείς δεν το ακούσει, θα κάνει θόρυβο;»²⁴ Δεν μπορεί επομένως να υφίσταται κανένα ερώτημα για τον εαυτό δίχως τις συνθήκες που τον πλαισιώνουν.

Foucault Live: Collected Interviews 1961-1984, Semiotext(e), New York, 1984, σσ.441-442

²³ Sedikides, C. και Spencer, S. J., *The self (Frontiers of Social Psychology)*, Psychology Press, New York, 2007, σ.285

²⁴ Ο.π., σ.285

Σε αυτό μπορεί να προστεθεί μία ακόμη ενδιαφέρουσα παράμετρος. Όσο παράξενο κι αν φαίνεται στο πλαίσιο της σύγχρονης πραγματικότητας, η έννοια του εαυτού είναι ένα σχετικά πρόσφατο χρονικά φαινόμενο της Δυτικής ιστορίας, το οποίο φυσικά υποδηλώνει τη μεταβολή των σύγχρονων κοινωνικών αντιλήψεων με τέτοιο τρόπο ώστε να συμπεριλάβουν την έννοια του εαυτού, και ταυτόχρονα, τις δυνατότητες διαφοροποίησής του από το μέχρι τότε καθιερωμένο ‘κοινό’ άτομο²⁵. Ο σύγχρονος ψηφιακός κόσμος έχει προσφέρει το ‘πάτημα’ που έλειπε, για την έκφραση μιας σειράς κοινωνικών τάσεων – έχει αποτελέσει έναν δυναμικό χώρο εκτόνωσης όλων των πιθανών εκφάνσεων της σύγχρονης κουλτούρας που σχετίζονται με τη διαφοροποίηση και τον πειραματισμό, κάτι το οποίο έχει μετατοπίσει αισθητά τα όρια του τι θεωρείται ‘κοινωνικά αποδεκτό’.

Υπάρχει όμως κι ένα ακόμη χαρακτηριστικό που σχετίζεται με την επιλογή του εαυτού ως ερευνητικό φίλτρο. Κι αυτό δεν είναι η επιρροή του από το πλαίσιο στο οποίο βρίσκεται, αλλά η απαρχή του, το σημείο δηλαδή στο οποίο γεννιέται – κι αυτό το σημείο εντοπίζεται ως το σημείο της εμπειρίας. Είναι σημαντικό επομένως να σκεφτεί κανείς τον εαυτό με τον εξής τρόπο: ο εαυτός δεν προϋπάρχει, ούτε δίνεται ως όλο. Κατασκευάζεται και αλλάζει κάθε λεπτό. Δεν υφίσταται χωρίς ένα φόντο που να τον εγγράφει ή να τον περι-γράφει. Συντίθεται και αποσυντίθεται ανάλογα με τα ερεθίσματα που δέχεται. Και κατά κύριο λόγο, ο εαυτός ‘γεννιέται’ κατά τη ‘γέννηση’ της ίδιας της εμπειρίας.

Για να περιγράψουμε αυτή τη θέση δανειζόμαστε μία παραστατική μεταφορά που κάνει την εμφάνισή της στη θεωρία της Gestalt. Η επιλογή της Gestalt δεν είναι τυχαία στο πλαίσιο αυτής της μελέτης. Οι βασικές αντιληπτικές της αρχές ‘μορφή-φόντο’ καθώς και το ‘σύνολο των μερών ως όλο’ συνάδουν απόλυτα με το παρόν ερευνητικό εγχείρημα. Η ‘μορφή’ της χωρικότητας του εαυτού παρουσιάζεται με φόντο το ψηφιακό περιβάλλον στο οποίο δραστηριοποιείται, ενώ ταυτόχρονα το

²⁵ Βλ. Holstein J.A. and Gubrium J.F., *The self we live by: narrative identity in a postmodern world*, Oxford University Press, New York, 1999, σσ.11-12

σύνολο των χωρικών ποιοτήτων που επιχειρείται να συλλεχθεί σε αυτή τη μελέτη αποτελεί το 'όλον' του ψηφιακού σώματος – ένα 'σώμα' που αναδύεται από την παρατήρηση των επιμέρους μερών/μελών που το αποτελούν ως σύνολο.

Η μεταφορά επομένως που χρησιμοποιείται για τη γέννηση του εαυτού βασίζεται στην έννοια του ορίου. Το όριο δεν προϋπάρχει, αλλά γεννιέται κατά τη διαδικασία της επαφής, όπως ακριβώς συμβαίνει και με τον εαυτό. Επαφή σημαίνει η αλληλεπίδραση των ορίων, η διαδικασία σχηματισμού μορφής και φόντου, η σύνδεση, η ένωση, με άλλα λόγια η συνάντηση με το διαφορετικό.²⁶ Η μεταφορά επομένως της Gestalt παρομοιάζει τον εαυτό με το πεδίο γης μεταξύ ακτής και θάλασσας. Στην πραγματικότητα δεν υπάρχει κανένα κομμάτι γης στο σημείο αυτό και δεν πρόκειται να υπάρξει ποτέ. Κι αυτό, γιατί το μόνο που υπάρχει είναι η συνάντηση της θάλασσας με την άμμο. Η οποία, τότε μετακινείται πολύ, τότε λίγο, αλλά πάντοτε βρίσκεται σε μία κατάσταση επαφής του ενός με το άλλο. «Αλλά τι είναι η γραμμή της παραλίας, αν δεν είναι μία φυσική οντότητα; Είναι μία συνάντηση, ένα αντάμωμα, ένας χώρος.»²⁷ Ο εαυτός παρουσιάζεται ως το όριο επαφής, ως την 'ολότητα της εμπειρίας', ως ένα συμβάν ή μία διαδικασία η οποία γεννιέται την κάθε δεδομένη χρονική στιγμή. Ο εαυτός παρομοιάζεται με την ακροθαλασσιά, γεννιέται δηλαδή κάθε φορά που έρχεται κανείς σε επαφή με το αντίστοιχο περιβάλλον.

Με κάθε επομένως επαφή με το ψηφιακό, γεννιέται ο αντίστοιχος ψηφιακός εαυτός. Και με κάθε ψηφιακό εαυτό, παγιώνονται οι αντίστοιχες χωρικές ποιότητες του 'άυλου' που τον συνοδεύουν. Η μελέτη αυτή επιχειρεί να κοιτάξει μέσα από το πρίσμα αυτό, θέτοντας την πληθώρα των ψηφιακών εαυτών ως οντότητες, μέλη ενός κυβερνοχωρικού οικοσυστήματος – ως οργανισμούς που κατοικούν τον υπό μελέτη χώρο του διαδικτύου.

²⁶ Latner, Joel, «Η θεωρία της θεραπείας Gestalt», *Θεραπεία Gestalt, Θεωρία και Εφαρμογές*, Μπαρουζής Γ. (μετάφρ.), Εκδόσεις Διόπτρα, Αθήνα, 2007, σσ.36-41, 58-61

²⁷ Ο.π., σ.39

Duende

*Ας αρχίσουμε να αντιμετωπίζουμε τις
αμηχανίες που εμπεριέχονται
στο να κάνει κανείς το αφάνταστο φανταστικό
και το φανταστικό πραγματικό.*

Michael Benedikt,
Cyberspace: First Steps²⁸

Ο καθ' υπόθεση οργανισμός είναι μία οντότητα, με ένα σύνολο ερωτημάτων σχετικά με τον τρόπο ύπαρξής του να το συνοδεύουν. Παραπέμποντας σε αυτό που ο Norbert Weiner περιέγραφε, σχεδόν ρομαντικά, ως «ο οργανισμός ως μήνυμα»²⁹, επιχειρείται να προσδιοριστεί ο ψηφιακός εαυτός ως ένα μήνυμα, που αντιστεκόμενο στη χαώδη και παρασιτική πληροφορία του ψηφιακού χώρου, καταφέρνει να αποκτήσει μορφή, να τη διατηρήσει και να την εκπέμψει, μεταλλάσσοντας τη με 'πρωτεύικό' σχεδόν τρόπο. Σε αντίθεση με τη ρήση του «η ζωή είναι ένα νησί σε έναν κόσμο που πεθαίνει»³⁰, ο ψηφιακός εαυτός έρχεται να αμφισβητήσει την ομοιοστατική αναγκαιότητα που φιλοξενούν οι έμβιοι οργανισμοί – ο ψηφιακός εαυτός είναι ένας οργανισμός που δεν έχει ανάγκη να αντισταθεί σε κανέναν εντροπικό μηχανισμό του περιβάλλοντός του, εφόσον ο κόσμος αυτός είναι δυνητικά αθάνατος.³¹ Και η δήλωσή πως είμαστε «υποδείγματα που διαιώνίζουν τον εαυτό τους»³² έρχεται να συναντήσει με

²⁸ Benedikt, Michael, *Cyberspace: First Steps*, The MIT Press, Cambridge, 1991, σ.24

²⁹ Weiner, Norbert, *Κυβερνητική και Κοινωνία*, Ιωαννίδης Γ. (μετάφρ.), εκδόσεις Παπαζήση, Αθήνα, 1970, σ.67

³⁰ Ο.π., σ.67

³¹ Αναμφίβολα, ο ψηφιακός εαυτός (όπως θα περιγραφεί και αναλυτικότερα σε επόμενο κεφάλαιο), αντιτίθεται στην εντροπία, παραπέμποντας στη σύγχρονη τάση του εξτροπιανισμού (extropianism) ως το αντίστροφο μίας εντροπικής φιλοσοφίας για την ανθρώπινη ζωή και την εξέλιξή της.

³² Ο.π., σ.68

ενδιαφέροντα τρόπο την αντίληψη του σύγχρονου εαυτού που διαιωνίζει τις παραλλαγές του στον ψηφιακό κόσμο.

Θα μπορούσε η υπόθεση του ψηφιακού εαυτού ως κυβερνοχωρικού οργανισμού να αποτελεί την επινόηση ενός είδους; Ενός ψηφιακού είδους, με ορατά πάνω του τα συμπτώματα του οικοσυστήματός του; Ή ως ένα «ψευδοβιοσύστημα»³³. Ο πλησιέστερος τρόπος είναι να θεωρήσει κανείς τον ψηφιακό χώρο ως έναν αυτο-εξελισσόμενο ζωντανό οργανισμό (ικανό να αναπαράγεται, να μεταβολίζει, να μεγαλώνει και να σκέφτεται) και κατά συνέπεια τους ψηφιακούς εαυτούς ως μέρη της φυσιολογίας του³⁴. Ή, από μία άλλη σκοπιά, ως ένα αυτο-αναπτυσσόμενο οικοσύστημα το οποίο εμπεριέχει, μία πλούσια χλωρίδα και πανίδα ('viruses', 'bugs', 'daemons', 'sprites', 'clouds', 'services', κλπ.) μέρος των οποίων αποτελούν οι εκάστοτε ψηφιακοί εαυτοί των ηλεκτρονικών χρηστών.³⁵

Η ιδέα όμως του ψηφιακού εαυτού ως οργανισμού παραπέμπει και σε κάτι ακόμη πολύ σημαντικό: τη σχέση του με την πραγματεία των κυβερνο-οργανισμών, γνωστών ως σάϊμποργκ (cyborg). Η έννοια του κυβερνοοργανισμού, ως συντομία για το «κυβερνητική και οργανισμός» περιγράφει τη σύζευξη του ανθρώπου και της μηχανής. Όταν πρωτοεπινοήθηκε από τους Manfred Clynes και Nathan Kline³⁶ το 1960 για να περιγράψουν ένα αυτό-ρυθμιζόμενο τεχνολογικά ενισχυμένο ανθρώπινο σύστημα, δεν μπορούσε να προβλεφθεί η ευρύτητα που θα

³³ Η περιγραφή του ψηφιακού εαυτού ως ψευδούς βιοσυστήματος εισάγει τη λογική μίας οργανικής βιολογικής δομής στα πλαίσια ενός εξελικτικού συστήματος, ενός ψηφιακού 'δαρβινισμού'. Βλ. Gray, Chris Hables, *Cyborg Citizen: Politics in the Posthuman Age*, Routledge, New York, 2002, σ.48

³⁴ Ο ψηφιακός εαυτός και ο ψηφιακός χώρος, ως μία σχέση μικρόκοσμου και μακρόκοσμου, ως κύτταρο και σώμα.

³⁵ Είναι γεγονός, πως σήμερα, έχοντας ξεπεράσει κατά πολύ τα πρώιμα στάδια ανάπτυξης του κυβερνοχώρου, μπορεί κανείς να πει πως ο ψηφιακός χώρος μπορεί να νοηθεί ως ένας οργανισμός αυτόνομος, ταχύτατα αναπτυσσόμενος και πιθανά ανεξέλεγκτος, ο οποίος υφίσταται φιλοξενώντας τις ατομικές συνειδήσεις των χρηστών του, και οι οποίοι αποτελούν αντίστοιχου τύπου υποσυστήματα του συνόλου.

³⁶ Clynes, Manfred. E., και Kline, Nathan. S., "Cyborgs and Space", *Astronautics*, 1960

αποκτούσε ο όρος αυτός. Με τον όρο αυτό περιγράφεται ο τρόπος που η τεχνολογία μεταμορφώνει ή ακόμη και υπερβαίνει το ανθρώπινο. Για το λόγο αυτό δεν συμπεριλαμβάνει μόνο τις προφανείς εκδοχές επαύξησης του σώματος με τεχνολογικά μέσα, όπως για παράδειγμα βηματοδότες, πρόσθετα μέλη, ή τεχνητά όργανα, αλλά και οποιαδήποτε εκδοχή μεταβολής του με τη συμβολή της τεχνολογίας, όπως για παράδειγμα οι αποδέκτες της ψυχοφαρμακευτικής βιομηχανίας ή τα γενετικά τροποποιημένα έμβρυα.

Σε μια πιο γενική θεώρηση, όλοι μπορούν να θεωρηθούν εν δυνάμει σάϊμποργ εφόσον ζούνε πλέον συμβιωτικά με τη σύγχρονη τεχνολογία. Στο ‘Cyborg Manifesto’³⁷, η Donna Haraway σχολιάζει πως στην πραγματικότητα πρόκειται για μία σύζευξη ακόμη και της ανθρώπινης φαντασίας με τη μηχανή. Και στο σημείο αυτό έρχεται να τοποθετηθεί το σημείο θέασης της παρούσας μελέτης: ο ψηφιακός εαυτός αποτελεί την άυλη εκδοχή του κυβερνοοργανισμού, τη νοητική του έκφανση, με την έννοια ότι αποτελεί τη σύζευξη της φαντασίας του χρήστη με το χώρο του διαδικτύου – με άλλα λόγια, την ψηφιακά επαυξημένη αίσθηση του εαυτού του.

Για να διασαφηνιστεί περισσότερο η θέση αυτή, κρίνεται αναγκαίο να αναφερθεί ο διαχωρισμός του φυσικού ανθρώπινου σώματος το οποίο έχει επαυξηθεί με ποικίλα τεχνολογικά μέσα (με την κυριολεκτική έννοια), από τη συνειδησιακή επέκταση του στον ψηφιακό χώρο. Ο David Tomas περιγράφει χαρακτηριστικά δύο είδη κυβερνοοργανισμών, τους βασισμένους στη διασύνδεση μέσω ηλεκτρομηχανολογικού εξοπλισμού (hardware-interfaced) και μέσω λογισμικού (software-interfaced)³⁸. Ο κυβερνοοργανισμός επομένως που ερευνάται εδώ αφορά στο δεύτερο είδος σάϊμποργ κατά τον Tomas, στη λογισμική μετα-

³⁷ Haraway, Donna, “A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century”, *Simians, cyborgs and women: the reinvention of nature*, Free Association, London, 1991, σσ. 149-181

³⁸ David, Tomas, “The technophilic body: on technicity in William gibson’s cyborg culture”, *New formations* 8, 1989, σσ.113-129, και David, Tomas, “Old Rituals for New Space: Rites de Passage and William Gibson’s Cultural Model of Cyberspace” *Cyberspace: First Steps*, The MIT Press, Cambridge 1991, σσ.31-47

οργανική εκδοχή του εαυτού, που σχετίζεται περισσότερο με την πληροφορία και τις διαδικασίες κατασκευής προσωπικότητας.

Ο Ernest Becker υποστήριξε πως ένας δεύτερος κόσμος που επινοείται και του αποδίδεται διαφορετικό νόημα, είναι μία αναγκαία και δημιουργική ψευδαίσθηση για τον άνθρωπο ή οποία τον τροφοδοτεί με το δικό της τρόπο.³⁹ Αντίστοιχα, στην περίπτωση της μελέτης αυτής, η καθ' υπόθεση ψηφιακή οντότητα υποκρύπτει μία παράλληλη και συμβολική πράξη: τη δημιουργία και κατόπιν τη θεώρηση του ψηφιακού εαυτού, ή του εκάστοτε κυβερνοχωρικού είδους, ως μία ανιμιστική έκφραση – ένα ενέργημα ‘εμψύχωσης’ του τεχνολογικού μέσου, και συνάμα, ενός άλλου κόσμου.

Θα μπορούσε να μιλήσει κανείς για ένα είδος ψηφιακού ανιμισμού, ως μία διαδικασία επενέργειας, μετατόπισης ή διαμεσολάβησης, ή ως μία διαδικασία επέκτασης του εαυτού του ηλεκτρονικού χρήστη σε ένα μέρος του διαδικτύου – η εμψύχωση, για παράδειγμα, ενός ανενεργού avatar που περιμένει τον παίκτη του. Ο Marcos Novak προσθέτει πως η έννοια του ανιμισμού δεν είναι απλά πιθανή στον ψηφιακό χώρο, αλλά και αυτονόητη, καθώς εξηγεί πως μπορεί να περιγράφει ταυτόχρονα τον ίδιο το χώρο αλλά και τα αντικείμενα που εμπεριέχονται σε αυτόν.⁴⁰ Και για το λόγο αυτό, χρησιμοποιεί στην περιγραφή του τον όρο του Federico García Lorca, “duende” – μία έκφραση που θα μπορούσε να μεταφραστεί ως το «έχον ψυχή».

Το ‘duende’ του ψηφιακού εαυτού αναζητείται στο πλαίσιο της παρούσας μελέτης, είτε ως μία ανιμιστική πρόθεση μίας υποθετικής ψηφιακής οντότητας που ζει στο διαδίκτυο (η επινόηση θα έλεγε κανείς ενός ‘abstractum’⁴¹, το οποίο δεν έχει υλική υπόσταση παρά μόνο κάποια χωρο-χρονικά χαρακτηριστικά), είτε, πιο ειδικά, ως ένας συστηματικός σχολιασμός των εκφάνσεων του εαυτού που γεννιούνται, ενεργοποιούνται ή επεκτείνονται στο διαδίκτυο. Με τον ένα ή τον άλλο

Ας αφήσουμε το ζωολογικό κήπο της πραγματικότητας, κι ας περάσουμε στο ζωολογικό κήπο της μυθολογίας...

Borges, Jorge Luis, The Book of Imaginary Beings, Viking, New York, 1957, πρόλογος

³⁹ Becker, Ernest, *Denial of death*, Free Press, New York, 1997, σ.189

⁴⁰ Ο.π., Novak, Marcos, “*Liquid Architectures in Cyberspace*”..., σ.240

⁴¹ Reichenbach, Hans, *Experience and Prediction. An Analysis of the Foundations and the Structure of Knowledge*, University of Notre Dame Press, Chicago, 2006, σ.211

τρόπο, το παρόν εγχείρημα θα μπορούσε να πει κανείς πως προσπαθεί να περιγράψει τις εγγενείς χωρικές διαστάσεις της μεταφυσικής ερμηνείας⁴² του ψηφιακού εαυτού, τα χωρικά δηλαδή χαρακτηριστικά που εγγράφονται στο σύνολο της φύσης ή της ύπαρξής του.

⁴² «Μεταφυσική», με την Αριστοτελική έννοια της μελέτης ενός όντος και των πρώτων αρχών του. Βλ. Αριστοτέλης, *Μεταφυσικά*

1.2 Νοητικές εκφάνσεις του άυλου

Το Ίντερνετ φεύγει από το σπίτι

Η συγκρότηση της μεθοδολογίας της έρευνας είναι αναπόσπαστα συνδεδεμένη με τη φύση του ίδιου του αντικειμένου μελέτης, την ψηφιακή εμπειρία. Οι τακτικές που επιλέγονται αποτελούν, όχι μόνο ερευνητικά εργαλεία, αλλά ταυτόχρονα και ένα είδος σχολιασμού της ψηφιακότητας και του τρόπου με τον οποίο αυτή ‘δίνεται’ ή εκδηλώνεται στο χρήστη της. Ως εκ τούτου, κρίνεται αναγκαίο να αναλυθούν οι λόγοι οι οποίοι έπαιξαν ρόλο στη διαμόρφωση της παρούσας μεθοδολογικής προσέγγισης, οι λόγοι δηλαδή που, όπως προαναφέρθηκε σε προηγούμενη ενότητα, αποτέλεσαν το ερέθισμα για τον τρόπο με τον οποίο θα παρατηρηθούν, θα συλλεχθούν, θα οργανωθούν και θα σχολιαστούν οι ποικίλες χωρικότητες του ψηφιακού εαυτού.

Ο ψηφιακός εαυτός γεννιέται, ζει και δραστηριοποιείται στο αντίστοιχο ψηφιακό περιβάλλον. Ως ψηφιακό περιβάλλον νοείται ο αφηρημένος, άυλος χώρος με τον οποίο έρχεται σε επαφή ο χρήστης του εκάστοτε ψηφιακού μέσου, ένας χώρος χωρίς υλική υπόσταση, αναπαραστατικός ή ακόμη και εννοιολογικός. Η έρευνα εστιάζει στο χώρο του διαδικτύου ως αφετηρία, επιχειρώντας με τον τρόπο αυτό να μιλήσει για το σύνολο των εκφράσεων του ψηφιακού εαυτού που απαντώνται στον ευρύτερο εννοιολογικά χώρο του ‘κυβερνοχώρου’.

Το διαδίκτυο συχνά συγγέεται με την έννοια του Παγκόσμιου Ιστού (World Wide Web - WWW) που ιδρύθηκε από τον Tim Berners-Lee γύρω στο 1990, στην πραγματικότητα όμως ο Παγκόσμιος Ιστός θα έλεγε κανείς ότι αποτελεί μία δυνητική εκδήλωση του διαδικτύου – έναν αφηρημένο χώρο πληροφορίας, ο οποίος είναι προσβάσιμος μέσα από αυτό. Από την άλλη το διαδίκτυο περιγράφει το ‘δίκτυο των δικτύων’, την εν δυνάμει δηλαδή συνδεσιμότητα όλων των υπολογιστών του κόσμου. Ή, με πιο τεχνικούς όρους:

...ένα παγκόσμιο δίκτυο υπολογιστών που συνδέονται μεταξύ τους με ‘καλώδια’ – τεχνολογίες τηλεπικοινωνιών (καλώδια από χαλκό, ομοαξονικά, γυαλί, καθώς και ραδιοκύματα και μικροκύματα). Κάθε συνδεδεμένος υπολογιστής εδρεύει στο εσωτερικό μίας ιεραρχίας δικτύων, από την τοπική περιοχή, στον πάροχο υπηρεσίας του, στα περιφερειακά, εθνικά και διεθνή δίκτυα τηλεπικοινωνίας. Οι διάφορες συνδέσεις έχουν διαφορετικές ταχύτητες/χωρητικότητες, και μερικές συνδέσεις είναι μόνιμες, ενώ άλλες είναι πρόσκαιρες dial-up συνδέσεις. Ενώ μερικά δίκτυα είναι σχετικά αυτόνομα – αυτό σημαίνει πως είναι αυτόνομοι χώροι – σχεδόν όλα επιτρέπουν συνδέσεις με άλλα δίκτυα χρησιμοποιώντας πρωτόκολλα κοινής επικοινωνίας (τρόπους για ανταλλαγή πληροφορίας) με σκοπό να σχηματίσουν ένα παγκόσμιο σύστημα. Στην πραγματικότητα ένας βασικός ορισμός του Διαδικτύου σημαίνει υπολογιστές οι οποίοι είναι συνδεδεμένοι με το πρωτόκολλο TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol)...¹

Ο πιο οικείος όμως τρόπος για να περιγραφεί ένας τέτοιου είδους χώρος είναι οι ίδιες οι δραστηριότητες που λαμβάνουν χώρα σε αυτόν. Το διαδίκτυο σήμερα αποτελεί το κατεξοχήν ψηφιακό περιβάλλον με το οποίο έρχονται σε επαφή εκατομμύρια χρήστες καθημερινά, με σκοπό να αναζητήσουν πληροφορίες και υπηρεσίες, να ανταλλάξουν mail, να παίξουν, να συνομιλήσουν, να πειραματιστούν. Κι αυτό δε συμβαίνει

¹ Dodge M. και Kitchin R., *Mapping cyberspace*, Routledge, New York, 2003, σ.2

πλέον αποκλειστικά με αφορμή τη σύνδεση - την 'είσοδο' - ενός συγκεκριμένου ηλεκτρονικού υπολογιστή, αλλά με ολόκληρες γενιές φορητών 'έξυπνων συσκευών' που είναι σχεδιασμένες με τρόπο τέτοιο ώστε να δίνουν άμεση πρόσβαση στο διαδίκτυο. Η δυνατότητα συνδεσιμότητας βρίσκεται σήμερα στο επίκεντρο κάθε βιομηχανίας που σχετίζεται με τη διακίνηση πληροφορίας και τη δημιουργία των επαναστατικών εργαλείων επόμενης γενιάς.

Παρατηρείται επομένως το εξής: η έννοια της 'σύνδεσης', ως το βασικότερο χαρακτηριστικό του 'δικτύου των δικτύων', παίρνει όλο και μεγαλύτερες διαστάσεις. Και λαμβάνοντας υπόψη τη σημασία του όρου - καθώς 'σύνδεση' σημαίνει 'συνένωση' (με το υπόλοιπο δίκτυο, με ομάδες από διαφορετικά μέρη του πλανήτη, με ιδεολογίες ή με επινοημένους ρόλους παιχνιδιών) ή 'συσχέτιση' (με διαθέσιμα δεδομένα από πληθώρα πηγών και βάσεων δεδομένων, με ανθρώπους, ιδέες ή online δραστηριότητες) ή ακόμη και 'επικοινωνία' (με αληθινές ή φανταστικές προσωπικότητες και με φυσικά ή πλασματικά μέρη του κόσμου) - διαπιστώνει κανείς τις όλο και πιο διευρυμένες δυνατότητες που προσφέρονται στο σύγχρονο ηλεκτρονικό χρήστη και τους ποικίλους τρόπους με τους οποίους αυτό δύναται να αντικατοπτριστεί στον ψηφιακό του εαυτό.

Η δυναμική επομένως αυτή που φέρει το στοιχείο της συνδεσιμότητας παρατηρεί κανείς ότι εξελίσσεται ακόμη περισσότερο με τις τρέχουσες τεχνολογικές αλλαγές. Δύο σημαντικές μεταβολές λαμβάνουν χώρα: η κατάργηση της σημειακής εισόδου στον ευρύτερο ψηφιακό χώρο, και η κατάργηση της σημειακής σύνδεσης στο διαδίκτυο.

Αυτό σημαίνει, πρώτον, πως ο ψηφιακός χώρος παύει να προσεγγίζεται μόνο μέσα από την προσβασιμότητα της προσωπικής συσκευής, αλλά υπάρχει διάχυτος πλέον στο χώρο μέσα από ποικίλλες εφαρμογές περιβαλλόντων περιρρέουσας νοημοσύνης ή άλλων υβριδικών χώρων [οι οποίοι δύνανται να κινούνται από την κλίμακα του ανθρώπινου σώματος (όπως για παράδειγμα, συσκευές καταγραφής σωματικών δεδομένων) έως και την κλίμακα του πλανήτη (όπως για παράδειγμα, δορυφορικά

δίκτυα)], ενώ ταυτόχρονα, ο Adam Greenfield μιλάει για μία ανατέλλουσα εποχή η οποία χαρακτηρίζεται από την πανταχού παρούσα επιστήμη της πληροφορικής, με τον ευφυή νεολογισμό του ‘everyware’² [παντού (everywhere) + λογισμικό (software)].

Και δεύτερον, πως παράλληλα, γίνεται μία σημαντική δήλωση: «Το Ίντερνετ φεύγει από το σπίτι»³. Το διαδίκτυο δεν βρίσκεται πλέον εκεί που βρισκόταν. Έχει εγκαταλείψει προ πολλού το σταθερό σημείο σύνδεσης ενός οικιακού διαμορφωτή-αποδιαμορφωτή ηλεκτρονικού υπολογιστή (modem), και βρίσκεται σήμερα σχεδόν διάχυτο παντού. Κατά συνέπεια, ο χρήστης του μπορεί να συνδεθεί όποτε και όπου θέλει, ακόμη κι αν βρίσκεται σε κίνηση. Το Μανιφέστο του Υβριδικού Χώρου επιχειρεί να σχολιάσει πως δεν υπάρχει νόημα πλέον στο διαχωρισμό συνδεδεμένου-αποσυνδεδεμένου, εφόσον η πλειοψηφία του Δυτικού κόσμου έχει μετατρέψει το διαδίκτυο σε έναν τρόπο ζωής ο οποίος είναι μόνιμα συνδεδεμένος (online)⁴. Ακόμη κι αν δεν συνδέεται κατά βούληση ο ίδιος ο χρήστης, η εικονική του προβολή παραμένει ενεργή καθώς πιστωτικές κάρτες, παγκόσμια συστήματα θεσιθεσίας (Global Positioning System - GPS) ή ακόμη και κάμερες παρακολούθησης δημόσιου χώρου και τηλεοράσεις κλειστού κυκλώματος (closed-circuit television - CCTV) συνεχίζουν να διακινούν πληροφορίες για αυτόν.

² Greenfield, Adam, *Everyware: the dawning age of ubiquitous computing*, New Riders Publishing, Berkeley, California, 2006

³ Futureorientation 6, *Hybrid Space manifesto*, Copenhagen Institute for Futures Studies, 2009, <http://www.cifs.dk/scripts/artikel.asp?lng=2&id=2022>, [προσπ. 8-7-13]

⁴ Ο.π., Futureorientation 6...

Η άλλη μεριά

Καθώς λοιπόν η σχέση πραγματικού και εικονικού⁵ μοιάζει να έχει ξεπεραστεί εδώ και καιρό, το δίπτυχο αυτό συχνά παραπέμπει στην αντιστροφή της έννοιας της εικονικής πραγματικότητας όπως χαρακτηριστικά περιγράφει ο Slavoj Zizek: δεν θα πρέπει να μιλάμε για την ‘εικονική πραγματικότητα’ αλλά για την ‘πραγματικότητα του εικονικού’⁶. Την πραγματικότητα που ενυπάρχει στην εμπειρία του ατόμου κατά την επαφή με το εικονικό, με την έννοια των πραγματικών σκέψεων, εντυπώσεων, αποφάσεων, συναισθημάτων, και γενικότερα των πραγματικών επενεργειών πάνω του. Πέραν όμως της αντιστροφής αυτής, με μία πιο προσεκτική παρατήρηση, συμπεραίνει κανείς μία ευρύτερη παρατήρηση που αποτελεί εδώ και χρόνια θεμελιώδες οντολογικό ερώτημα του δυνητικού χώρου: η σχέση εικονικού και πραγματικού είναι μία σχέση διττή, το ένα εμπεριέχεται μέσα στο άλλο ως αναπόσπαστο χαρακτηριστικό της φύσης του. Το εικονικό είναι μέρος της πραγματικότητας και τη συνδιαμορφώνει με τον ίδιο τρόπο που το πραγματικό είναι μέρος της εικονικής πραγματικότητας. Επομένως ο διαχωρισμός μεταξύ των δύο θεωρείται σήμερα παρωχημένος, και ως επί το πλείστον αντικαθίσταται με τη σχέση φυσικού και ψηφιακού.

Παράλληλα, μετακινούμενοι σε αυτό το δίπολο, θα μπορούσε να πει κανείς πως η μετατόπιση θα μπορούσε να μεταφραστεί και με όρους ‘εδάφους και χάρτη’, όπως αυτοί περιγράφονται από τον Jean Baudrillard: «Το έδαφος δεν προηγείται πια του χάρτη, ούτε και επιβιώνει μετά από αυτόν. Είναι εν τούτοις ο χάρτης που προηγείται του εδάφους - το προβάδισμα των ομοιωμάτων - που γεννά το έδαφος».⁷ Τα

⁵ Στις επιστήμες της πληροφορικής το εικονικό περιγράφει αυτό που υφίσταται μεν ‘κατ’ ουσίαν και επενέργεια’, αλλά όχι στην πραγματικότητα. Για το λόγο αυτό, αναπτύχθηκε ως όρος που περιγράφει κυρίως κάτι εννοιολογικό, παρά κάτι φυσικά απτό.

⁶ Zizek, Slavoj, ντοκιμαντέρ “*Slavoj Zizek: The Reality of the Virtual*”, σκην. Wright, Ben, 2004

⁷ Baudrillard, Jean, *Simulacra and Simulation*, University of Michigan Press, 1995, σ.1

ψηφιακά μέσα θέτουν ως επίκεντρο το φαινόμενο της αναπαράστασης η οποία έχει εμποτίσει τόσο πολύ την ανθρώπινη κοινωνία που η αναπαράσταση πλέον καθίσταται πιο δυνατή από το αυθεντικό, ενώ είναι αυτή που καθορίζει τον τρόπο που ο σύγχρονος άνθρωπος αντιλαμβάνεται, σκέπτεται και διαμορφώνει τη συνείδησή του.

Αλλά ο ψηφιακός χώρος, δεν θα μπορούσε παρά να αποτελεί μία αναπαράσταση – της φυσικής πραγματικότητας, αλλά ακόμη και οποιασδήποτε επινοημένης εκ του μηδενός πραγματικότητας. Η αναπαράσταση μετατρέπεται η ίδια στο ‘αυθεντικό’ της ψηφιακής εμπειρίας με την οποία μεγαλώνουν επιμελώς οι τελευταίες γενιές. Κι ενώ η αναπαράσταση εμπεριέχει την έννοια της μετατόπισης, της μετάφρασης ή της ανακατασκευής, όλα αυτά συμβαίνουν και από μία άλλη σκοπιά, τη σκοπιά της ‘άλλης μεριάς’, αναφερόμενοι στον κόσμο της άλλης πλευράς του καθρέπτη του Lewis Carroll.⁸ Η άλλη μεριά νοείται ως μία συνθήκη αναχώρησης από το δεδομένο, ως συναίνεση σε μία πραγματικότητα με άλλους όρους, ως μία διαδικασία περάσματος στον ψηφιακό χώρο. Η πλευρά αυτή αποτελεί την άλλη μεριά της οθόνης, αυτή που συνιστά έναν κόσμο δεδομένων και που δεν μπορεί να δει κανείς αν δεν επιτρέψει μία μεταβολή ή αλλοίωση της συνείδησής του, με τον ίδιο τρόπο που η Αλίκη του διηγήματος του Lewis Carroll επιχείρησε να περάσει στην άλλη πλευρά του καθρέπτη, για να δει τι βρισκόταν ‘πίσω’ από τα αντικείμενα της αντικατοπτρισμένης εικόνας.

Για να κατανοηθούν όμως τα χαρακτηριστικά αυτής της μεταβολής, πρέπει να περιγραφεί η φύση του χώρου που την προκαλεί. Η φύση του ψηφιακού χώρου, εισάγει τη λογική της μη-υλικότητας και ενίοτε του κενού χώρου. Ο ψηφιακός χώρος βρίσκεται πλησιέστερα στην ιδέα του ρευστού, νοητικού χώρου και στο πλαίσιο της συγκεκριμένης έρευνας, στην έννοια του ‘κυβερνοχώρου’, όπως αυτός περιγράφηκε στις απαρχές του. Η έννοια του ‘κυβερνοχώρου’ (ή κυβερνο-διαστήματος, όπως

⁸ Carroll, Lewis, *Through the looking Glass: And what Alice Found There*, Henry Altemus, Philadelphia, 1897

αρχικά είχε οριστεί)⁹, είναι σήμερα πολυσυζητημένη και αμφιλεγόμενη, και έχει πάρει ενδιαφέρουσες διαστάσεις και ερμηνείες. Ο πιο καθιερωμένος ορισμός του όρου προέρχεται από ένα απόσπασμα του κυβερνοπάνκ¹⁰ μυθιστορήματος επιστημονικής φαντασίας *Neuromancer* στο οποίο ο Gibson αναφέρει χαρακτηριστικά πως ο κυβερνοχώρος είναι

...μια συναινετική παραίσθηση, την οποίαν ζουν καθημερινά εκατομμύρια νόμιμοι χειριστές σε κάθε χώρα, και παιδιά, που μαθαίνουν τις μαθηματικές έννοιες... Μια γραφική αναπαράσταση δεδομένων, που προέρχονται από το σύνολο όλων των υπολογιστών του κόσμου. Αδιανόητη πολυπλοκότητα. Γραμμές φωτός, που διασχίζουν το ά-χωρο του νου, συμπλέγματα και αστερισμοί δεδομένων. Σαν τα φώτα της πόλης που τρεμοσβήνουν...¹¹.

Η λέξη προέκυψε από το πρόσθετο 'cyber', δανεισμένο από την επιστήμη της κυβερνητικής (ετυμολογία του όρου από την ελληνική λέξη «κυβερνήτης», σε αναφορά του χώρου πλοήγησης), όρος του Nobert Wiener¹² για την περιγραφή της μελέτης του ελέγχου της επικοινωνίας, της ροής των δεδομένων και της πληροφορίας σε ζώντα ή τεχνητά συστήματα.

Πριν από αυτό όμως, η έννοια 'κυβερνοχώρος', δημιουργώντας μία ιδιάζουσα και παιγνιώδη αντιστοιχία με το περιεχόμενο που απέκτησε μετέπειτα κατά τη χρήση του, αποτελούσε μία λέξη εντελώς κενή, άνευ ουσιαστικού νοήματος ή δυνατότητας χαρακτηρισμού. Αυτό αποτέλεσε

⁹ Η οποία πρωτοεμφανίστηκε στο διήγημα του William Gibson, "Burning Chrome" (1982) κι έπειτα στο μυθιστόρημά του "Neuromancer" (1984). Βλ. Gibson, William, *Burning Chrome*, Harper Voyager, Reprint edition, 2003, σ.179 και Gibson, William, *Neuromancer*, Ace, 1st edition, New York, 1986, σ.51

¹⁰ Στα έργα της κυβερνοπάνκ (cyberpunk) επιστημονικής φαντασίας, ενυπάρχει μία κοινή φαντασίωση της απόδρασης από τη φυσική πραγματικότητα και μία συνειδησιακή μεταφορά στον κυβερνοχώρο, ενώ ταυτόχρονα παρατηρείται μία κριτική ματιά απέναντι στην τεχνολογία.

¹¹ Ο.π., Gibson, William, *Neuromancer...*, σ.51

¹² Wiener, Robert, *Cybernetics, Second Edition: or the Control and Communication in the Animal and the Machine*, The MIT Press; 2 edition, Cambridge, MA, 1965, σ.11

και το μεγαλύτερο ενδιαφέρον της - η κατοίκηση της δηλαδή με κάποιο νόημα, σε μία εποχή μεγάλων τεχνολογικών αλλαγών. Πράγματι, η έννοια αυτή, ακόμη προβληματίζει για το κατά πόσο υφίσταται, εάν εμπεριέχει αντιφάσεις, ή εάν μπορεί να διατυπωθεί με σαφήνεια, εφόσον δεν πρόκειται για κάποιον επιστημονικό ορισμό, αλλά πρόεκυψε από την απλή κατοίκηση της με το λογοτεχνικό, άρα φανταστικό νόημα, που της απέδωσε ο William Gibson, και μετέπειτα, κάθε θεωρητικός του ψηφιακού χώρου. Ο ίδιος γράφει:

(ο κυβερνοχώρος) ...συναρμολογημένη λέξη από μικρά και άμεσα διαθέσιμα συστατικά της γλώσσας. Νεολογικός σπασμός: η πρωταρχική πράξη μίας ποπ ποιητικής. Προηγήθηκε κάθε έννοιας ότι κι αν ήταν αυτή. Ολισθηρή και ρηχή – που περιμένει να αποκτήσει νόημα. Αυτό που έκανα: δίπλωσα τις λέξεις όπως είχα μάθει. Τώρα άλλες λέξεις συμφύονται στις ρωγμές.¹³

Ο κυβερνοχώρος είναι επομένως ένας σχεδόν τυχαίος νεολογισμός, ο οποίος απομακρύνθηκε από το δημιουργό του και άρχισε να αποκτάει ποικίλες διαστάσεις.¹⁴ Η έννοια αυτή μετασχηματίστηκε και αυτό-αναπτύχθηκε, μέχρι τη σύγχρονη πραγματεία, και για το λόγο αυτό ενδιαφέρει πολύ την παρούσα έρευνα – η χρήση δηλαδή ενός αφηρημένου και αυτό-εξελισσόμενου όρου με ποιοτικά χαρακτηριστικά, με σκοπό να προσεγγιστεί εννοιολογικά η φύση της ψηφιακής εμπειρίας.

Στο πλαίσιο αυτό, αξίζει να αναφερθεί ο Bruce Sterling, ο οποίος, το 1994, περιγράφει τη γέννηση-μεταμόρφωση του ψηφιακού χώρου και συγκεκριμένα του κυβερνοχώρου, από έναν αρχικά ιδεατό, γραμμικό

¹³ Gibson, William, “Academy Leader”, *Cyberspace: First steps*, MIT Press, Cambridge, 1991, σ.27

¹⁴ Μία αντίστοιχη θεώρηση των πραγμάτων υιοθετεί και ο Neil Spiller όταν χαρακτηριστικά περιγράφει την ανάπτυξη της έννοιας του κυβερνοχώρου ως ‘χαμαιλεοντικού’ τύπου. Ο Spiller επιχειρεί με αυτό τον τρόπο να σχολιάσει την παρείσφρηση και την προσαρμογή του νοήματος του όρου ‘κυβερνοχώρος’ σε κάθε πτυχή του σύγχρονου κόσμου. Βλ. Spiller, Neil, *Cyber_Reader, Critical writings for the digital era*, Phaidon Press, London, 2002, σ.6

χώρο, σε ένα διαρκώς αναπτυσσόμενο αχανές ηλεκτρικό τοπίο¹⁵, προσδίδοντας του μία από τις πρώτες καθοριστικές περιγραφές:

Κυβερνοχώρος είναι ο «χώρος» όπου μία τηλεφωνική συνομιλία λαμβάνει χώρα. Όχι μέσα στο πραγματικό τηλέφωνο, την πλαστική συσκευή του τραπεζιού σας. Όχι μέσα στο τηλέφωνο του συνομιλητή σας, σε κάποια άλλη πόλη. Ο χώρος ανάμεσα. Ο αόριστος χώρος εκεί έξω, όπου οι δυο σας, δύο ανθρώπινα όντα, πράγματι συναντιούνται κι επικοινωνούν.

...τα τελευταία είκοσι χρόνια αυτός ο ηλεκτρικός «χώρος», που κάποτε ήτανε λεπτός και σκοτεινός και μονοδιάστατος – λίγο μεγαλύτερος από έναν στενό αγωγό ομιλίας, που τεντώνεται από τηλέφωνο σε τηλέφωνο – εκτίναξε τον εαυτό του σαν ένα γιγαντιαίο κουτί με ελατήριο κλόουν. Φως τον πλημμύρισε, το μυστηριώδες φως της αναμμένης οθόνης του υπολογιστή. Αυτός ο σκοτεινός ηλεκτρικός υπόκοσμος έγινε ένα απέραντο ανθισμένο ηλεκτρονικό τοπίο. Από το 1960, ο κόσμος του τηλεφώνου διασταυρώθηκε με τους υπολογιστές

¹⁵ Ο ηλεκτρικά υποκινούμενος χώρος που περιγράφει ο Sterling, αποτελεί το περιβάλλον, τον άυλο χώρο δράσης της νοητικής δραστηριότητας του ατόμου που τον χρησιμοποιεί. Θα μπορούσε να πει κανείς πως, πιο γενικευμένα, πλησιάζει την ανακάλυψη του Luigi Galvani περί βιο-ηλεκτρισμού. Από την αρχική εφαρμογή στατικού ηλεκτρισμού σε ένα τμήμα μύων κατατετημημένου βατράχου, έως τη μελέτη των ηλεκτρικών σημάτων και μοτίβων του ανθρώπινου νευρικού συστήματος, παρουσιάστηκε μία σύνδεση ηλεκτρισμού και δράσης ή εμφύχωσης – μία διαδικασία ηλεκτρικά υποκινούμενου ανιμισμού όπως αναφέρθηκε και σε προηγούμενο κεφάλαιο. Το ψηφιακό περιβάλλον αποτελεί μία μεταφορική αναλογία της ανακάλυψης του Galvani, (γνωστή ως φαινόμενο του γαλβανισμού), καθώς το ηλεκτρικό ρεύμα ως ένα μεγάλο βαθμό έχει αποτελέσει απαραίτητη προϋπόθεση για τη δράση του υποκειμένου στο χώρο αυτό. Δεν υποκινεί τη δράση, αλλά αποτελεί αναγκαίο συστατικό της υλοποίησής της. Παρ' όλα αυτά ο ηλεκτρισμός δεν αποτελεί πλέον το μοναδικό καταλύτη του κυβερνοχώρου. Αλλά κοιτώντας τον με μία πιο ποιητική ματιά, μπορεί να αποτελέσει μία μεταφορά σε όλες τις κλίμακες, από τις συνάψεις του εγκεφάλου του ηλεκτρονικού χρήστη και τους συνειρμούς του, τα ερεθίσματα της οθόνης, έως και την αλληλεπίδρασή του με το 'δίκτυο των δικτύων' – μία μεταφορά αυτού του συστατικού που 'ρέει', δίνοντας 'ζωή', στην ψηφιακή εμπειρία.

και τις τηλεοράσεις, και παρόλο που δεν υπάρχει ακόμη υπόσταση στον κυβερνοχώρο, κάτι που δεν μπορείς να χειριστείς, έχει ένα παράξενο είδος φυσικότητας τώρα. Είναι αρκετά λογικό σήμερα να μιλά κανείς για τον κυβερνοχώρο ως έναν χώρο από μόνο του.¹⁶

Το βασικότερο όμως χαρακτηριστικό του κυβερνοχώρου το οποίο σχετίζεται με την παρούσα έρευνα, είναι η άποψη πως στην πραγματικότητα δεν υπάρχει, παρά μόνο μέσα στο μυαλό των χρηστών του. Όπως επίσης δεν υπάρχει παρά μόνο ως μία διανοητική γεωγραφία του κάθε πολιτισμού, μία συλλογικά αποδεκτή φαντασίωση, γεμάτη από ψέματα, πληροφορίες, όνειρα και άλλα συστατικά νοητικής φύσης¹⁷. Ο κυβερνοχώρος, και κατά συνέπεια το ψηφιακό περιβάλλον, είναι ένας κατεξοχήν νοητικός χώρος και για το λόγο αυτό σχετίζεται τόσο στενά με τους εκάστοτε ψηφιακούς εαυτούς που κατοικούν μέσα σε αυτό.

Νοείν

Παρατηρώντας ετυμολογικά τη ‘νοητική’ φύση της ψηφιακής εμπειρίας, καταλήγει κανείς στην αρχαιοελληνική λέξη ‘νοείν’, που γίνεται κατανοητό ως ‘σκέπτομαι’, ‘επεξεργάζομαι’ ή ‘αντιλαμβάνομαι’. Αλλά θα μπορούσε να προσθέσει κανείς κι άλλες προεκτάσεις τις ρίζας ‘-νώ’, όπως ‘εννώ’, ‘συλλαμβάνω’, ‘θεωρώ’, ‘συναισθάνομαι’, ‘εκλαμβάνω’, ή ‘συνειδητοποιώ’. Με άλλα λόγια, ο ψηφιακός εαυτός έρχεται σε επαφή με τον ψηφιακό χώρο, μέσα από τη διαδικασία της σκέψης, ενώ ταυτόχρονα οι λοιπές σωματικές διεργασίες ελαχιστοποιούνται.

Η ιδιόρρυθμη αυτή σχέση της ψηφιακής τεχνολογίας με το φυσικό σώμα έχει αποτελέσει εκτενές αντικείμενο συζήτησης. Η υπνωτιστική σχεδόν επιρροή που ασκεί το ψηφιακό περιβάλλον στους χρήστες του, μοιάζει με αυτό που ο Michael Heim ονόμαζε χαρακτηριστικά ως «μία οξεία

¹⁶ Sterling, Bruce, *The Hacker Crackdown*, Bantam, New York, 1992, σ.xi-xii

¹⁷ Ο.π., Benedikt, Michael, *Cyberspace: first steps...*, σ.3

μορφή σωματικής αμνησίας»¹⁸. Το μυαλό περνάει στην ‘άλλη πλευρά’ ενώ το σώμα ακινητοποιείται σε μεγάλο βαθμό και τείνει να ξεχαστεί. Παραμένει πίσω ως ένα ‘εμπόδιο’, ένα ανθρώπινο συστατικό που εμποδίζει το χρήστη να βυθιστεί απόλυτα στον κυβερνοχώρο - φαινόμενο το οποίο είναι ιδιαίτερα πιθανό να εκλείψει στο μέλλον.

Η ανθρώπινη θνητότητα, και κατά συνέπεια η αντίληψη του σώματος ως πεπερασμένο, οδήγησε στην από χρόνια γέννηση της ανθρώπινης επιθυμίας για το αιώνιο και το άφθαρτο. Την επιθυμία αυτή, που πρόσκαιρα βρίσκει αποκρίσεις σε ποικίλες εκφάνσεις του πολιτισμού (όπως για παράδειγμα στη θρησκεία), έρχεται να ενσαρκώσει αυτή τη φορά η τεχνολογία. Η τεχνολογική εξέλιξη των τελευταίων χρόνων, με τον κυβερνοχώρο ως μία από τις βασικότερες εκβάσεις της, εμπλέκει το χρήστη της σε διανοητικό επίπεδο, ελαχιστοποιώντας κατά πολύ την σωματοκεντρική θεώρηση του εαυτού του. Το εκάστοτε σώμα μετατρέπεται σε ένα ‘μοναχικό’ εργαλείο μέσω του οποίου ο χρήστης μπορεί να έρθει σε επαφή με το ψηφιακό σύμπαν και να εκδηλώσει ή ακόμη και να απελευθερώσει τον ψηφιακό του εαυτό, απολαμβάνοντας όλα τα οφέλη ενός αχανούς και σχεδόν υπερβατικού σύμπαντος. Και πράγματι, δεν είναι τυχαία η εμφάνιση διάφορων εναλλακτικών χαρακτηρισμών για το φυσικό χώρο (ως αυτό που μένει πίσω και δεν δύναται να περάσει στην άλλη πλευρά), όπως meatspace (χώρος από κρέας) ή fleshworld (κόσμος από σάρκα).

Η αντίστοιχη θεώρηση του σώματος ως απαρχαιωμένο σχολιάστηκε από τον καλλιτέχνη Stelarc, ο οποίος μέσα από τις δράσεις του επιχείρησε να θέσει υπό ερώτημα τα σωματικά όρια σε σχέση με την τεχνολογία. Υποστηρίζει πως η τεχνολογία μέρα με τη μέρα γίνεται τόσο ισχυρή που το φυσικό σώμα αδυνατεί να την ακολουθήσει. Και ο ίδιος υποστηρίζει πως μόνο μέσα από την τροποποίηση του θα μπορέσει να ακολουθήσει μία αντίστοιχη μεταβολή της ανθρώπινης συνείδησης.¹⁹ Αντίστοιχα, ο

¹⁸ Heim, Michael, “The design of virtual reality”, *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*, Sage Publications, London, 1995, σσ.65-77

¹⁹ Smith, Marquard, *Stelarc: The Monograph (Electronic Culture: History, Theory, and Practice)*, The MIT Press, Cambridge, MA, London, 2007

Paul Virilio σχολιάζει τη σχέση με την τεχνολογία στο πλαίσιο της εξέλιξης, λέγοντας πως «ο εξελικτικός πίθηκος πράγματι έγινε ένα ον το οποίο, αν και ακόμη όχι «άνθρωπος», μολοντούτο κατείχε ένα λανθάνοντα «ανώτερο Νου» μέσα σε ένα σώμα-μηχανή κάπως κατώτερη και απλή.»²⁰

Ως απόηχος ενός απαρχαιωμένου σώματος μπορεί να θεωρηθεί και η προσέγγιση του Hans Moravec²¹, ο οποίος περιγράφει τη λογική της μεταφόρτωσης του ψηφιακού εαυτού στον κυβερνοχώρο. Η συμβίωση ανθρώπου και μηχανής αυτή τη φορά υλοποιείται μέσα από μία φανταστική διαδικασία ψηφιοποίησης της ανθρώπινης συνείδησης. Η ψηφιοποιημένη συνείδηση, αποτελεί μέρος του λογισμικού και επομένως μπορεί να υφίσταται σε πολλαπλά αντίγραφα. Παρά το γεγονός ότι αυτή η ακραία για την εποχή της θέση αποτελούσε μία εικασία για το μέλλον σύμφωνα με τον Moravec, παρατηρεί κανείς, όπως θα αναλυθεί και σε επόμενα κεφάλαια, πως πολλά αποσπάσματα του εαυτού πλέον μπορούν να γίνουν αντιληπτά ως ψηφιακές ενσαρκώσεις και πολλαπλά αντίγραφα στο διαδίκτυο.

Η θέση όμως που βρίσκεται πλησιέστερα στην παρούσα ερευνητική τοποθέτηση σχετίζεται με την αντίληψη του κυβερνοχώρου ως διανοητική δράση.²² Η Margaret Wertheim²³ προσπάθησε να εξηγήσει

²⁰ Virilio, Paul, *A Landscape of Events (Writing Architecture)*, The MIT Press, Cambridge, 2000, σ.34

²¹ Moravec, Hans, “The Senses Have No Future”, *Virtual Dimension: Architecture, Representation, and Crash Culture*, Princeton Architectural Press, New York, 1998, σσ.84-94

²² Αξίζει να σημειωθεί πως σε καμία περίπτωση δεν υποδηλώνεται πως ο ανθρώπινος μπορεί να παρομοιαστεί με τη δομή ή τη λειτουργία του αντίστοιχου τεχνολογικού εργαλείου, αλλά ότι το εκάστοτε αυτό εργαλείο συναπαρτίζει το διανοητικό εξοπλισμό του χρήστη. Με άλλα λόγια, αποτελεί μία συνιστώσα της νοητικής του λειτουργίας. Ή, θα έλεγε κανείς, πως με τον ηλεκτρονικό υπολογιστή έχουμε ένα συστατικό (component) παρά έναν αντίπαλο (opponent) όπως χαρακτηριστικά περιγράφει ο Michael Heim. Βλ. ο.π., Heim, Michael, *The Metaphysics of Virtual Reality...*, σσ.58-61

²³ Wertheim, Margaret, *The Pearly Gates of Cyberspace: A History of Space from Dante to the Internet*, W. W. Norton & Company, New York, 2000, σσ.230-231

πως αν και είναι προφανές πως δεν μπορεί να αφαιρεθεί από την εξίσωση το φυσικό σώμα στο οποίο βασίζονται τα ερεθίσματα του εξωτερικού κόσμου²⁴, όταν τίθεται το ερώτημα σχετικά με το τί είναι τελικά ο κυβερνοχώρος, η απάντηση είναι η εξής: ένα Άλλος χώρος. Ένας χώρος, που δεν μπορεί να περιγραφεί με απόλυτα τεχνικά χαρακτηριστικά, ένας χώρος φαντασίας, ένας σχεδόν ‘ψυχικός’ χώρος. Αυτά τα χαρακτηριστικά δεν του στερούν φυσικά τη δυνατότητα να μπορεί να χαρακτηριστεί ως ένας πραγματικός χώρος. Σημασία έχει η δήλωση «είμαι εκεί»²⁵ ό,τι κι αν αυτό μπορεί να σημαίνει για τον καθένα. Και αυτό ακριβώς θα επιχειρήσει να εξετάσει η παρούσα διατριβή, τον τρόπο με τον οποίο ‘είναι’ κανείς ‘εκεί’ με τον ψηφιακό του εαυτό – τις χωρικές ποιότητες που το εκάστοτε ‘εκεί’ μπορεί να αποκτήσει.

Εξαφάνιση

Αν υποτεθεί πως το φυσικό σώμα τείνει προς ένα σημείο ‘εξαφάνισης’ σε σχέση με την αντίληψή μας, τότε όλα τείνουν να γίνουν ζητήματα του μυαλού.²⁶ Κι επομένως η απαρχαίωση που υφίσταται το σώμα παρατηρεί κανείς πως κατά κάποιο τρόπο συμβαίνει και στον αντίστοιχο ψηφιακό εαυτό. Ο εαυτός αυτός εκτείνεται ως οντότητα πολύ περισσότερο από αυτό που μπορεί να εκφραστεί μέσα από τις σωματικές δυνατότητες που του προσφέρονται. Τα περισσευόμενα κατά κάποιο τρόπο κομμάτια του εαυτού δύναται να αναζητήσουν νέους τρόπους να φανερωθούν μέσα από τη χρήση της τεχνολογίας – να ‘ενσαρκωθούν’ εν τέλει σε αυτό που ονομάζεται στο πλαίσιο της μελέτης αυτής, το ψηφιακό σώμα.

²⁴ Παρ’ όλες τις εκτεταμένες θεωρητικές προβληματικές σχετικά με τον ‘ακρωτηριασμό’ του φυσικού σώματος που δεν δύναται να περάσει στο επίπεδο του ψηφιακού κόσμου - κατά την ουτοπική φαντασίωση της κατάκτησης της απόλυτης εικονικότητας - παρατηρείται πως η διαδικτυακή αντίληψη φέρει επιλεγμένα αισθητηριακά χαρακτηριστικά, όπως για παράδειγμα οπτικοακουστική επαφή με το επίπεδο της οθόνης ή απτική διαδραστικότητα)

²⁵ Ο.π., Wertheim, Margaret, *The Pearly Gates of Cyberspace...*, σσ.230-231

²⁶ Romanyshyn, Robert, *Technology as Symptom and Dream*, Routledge, London, 1989, σ.48

Η ψηφιακότητα όμως δεν αφορά μόνο σε ανέκφραστα, ανεκδήλωτα αποσπάσματα του εαυτού, αλλά και σε απόλυτα συνειδητές πτυχές του. Τη στιγμή που συχνά αναφέρεται, όχι η απουσία του σώματος, αλλά η αναισθητοποίηση του, ως αναγκαίο στάδιο προσαρμογής στις νέες συνθήκες, ο Marshall McLuhan χρησιμοποιεί το μύθο του Νάρκισσου, για να μιλήσει για αυτό το νέο είδος νάρκωσης του εαυτού από τα νέα μέσα. Θεωρώντας τα νέα μέσα ως εν δυνάμει παράγοντες συνειδησιακής μετατροπής, ο εαυτός του ατόμου που έχει επαυξηθεί με τεχνολογικά μέσα, έρχεται σε μία κατάσταση παράλυσης. Σύμφωνα με τον McLuhan, ο Νάρκισσος, θαυμάζοντας την ίδια του την αντανάκλαση, μετατρέπεται σε έναν ‘αναδραστικό μηχανισμό’, έναν «σερβομηχανισμό της ίδιας του επανειλημμένης εικόνας»²⁷. Αυτό το μούδιασμα, ή πολλές φορές ο αυτό-ακρωτηριασμός, που αναφέρει ο McLuhan ως μηχανισμό αντίδρασης στην τεράστια ταχύτητα της πληροφορίας, παραπέμπει στο λεγόμενο ψυχολογικό όρο του ‘future shock’ του ‘70, στην κατάσταση δηλαδή του ατόμου που δεν μπορεί να προσαρμοστεί στις γρήγορα μεταβαλλόμενες νέες συνθήκες και στην εισερχόμενη πληροφορία, αφήνοντας ως αποτέλεσμα τη συνείδησή του σε ένα προσωρινό κενό.

Η σύγχρονη τεχνολογία συνεχίζει να διαμορφώνει αντιλήψεις και συνειδήσεις. Ενώ παράλληλα περνάει από το ‘μούδιασμα’ του εαυτού, στον ‘εκτοπισμό’ του σώματος, και τέλος, στην ως έγγιστα ‘εξαφάνιση’ την υλικής του διάστασης. Η ‘εξαφάνιση’ του Paul Virilio²⁸ είναι ήδη εδώ²⁹. Αποτελεί πλέον θεμελιώδες συστατικό της σύγχρονης κουλτούρας και έχει ήδη παρεισφρήσει στην ατομική συνείδηση ως μέρος της διαδικασίας της αντίληψης. Η σύγχρονη τεχνολογία μάχεται για την

²⁷ McLuhan, Marshall, *Understanding media: The extension of man*, The MIT Press, Cambridge, 1994, σ.41

²⁸ Virilio, Paul, *The aesthetics of disappearance*, Semiotext(e), New York, 2009

²⁹ Ο Virilio αναφέρει ως παράδειγμα το κίνημα που προωθεί την ψευδή μεταθανάτια εμπειρία (Near Death Experience). Η κατάσταση αυτή, προσομοιάζει την τεχνητή οριακή κατάσταση του ψηφιακού χρήστη, απομακρύνοντας τον από το σώμα του, περνώντας τον σε μία ‘άλλη’ χωρο-χρονική πλευρά, και αφήνοντας τον να αιωρηθεί για λίγο σε μία μεταίχμια κατάσταση, όπου είναι κυρίαρχη η προσωπική εγκεφαλική του δράση. Βλ., ο.π., Virilio, Paul, *A landscape of events...*, σσ.34-35

ολοένα και εκτενέστερη κατάκτηση του χώρου και του χρόνου, ενώ ταυτόχρονα καθιερώνεται μία διαφορετική θεώρηση του σύγχρονου τρόπου ζωής ως ένα είδος ψηφιακού νομαδισμού. Ο ψηφιακός χρήστης μπορεί να βρίσκεται σε μία σταθερή ή περιορισμένη φυσική, γεωγραφική θέση, την ίδια στιγμή που, όντας στον κυβερνοχώρο, ταξιδεύει σε ολόκληρο τον κόσμο.

Στην περίπτωση αυτή, ο ψηφιακός εαυτός εξαφανίζεται, παύει να φαίνεται, μετατρέπεται σε μία άυλη οντότητα. Και η οντότητα αυτή επαφίεται στη φαντασιακή της δράση. Αυτή αποτελεί το ερέθισμα και ταυτόχρονα την τροφή του εαυτού ώστε να υφίσταται στον ψηφιακό χώρο. Τη δράση αυτή θα μπορούσε κανείς να ορίσει και ως φαντασματική, κατ' αντιστοιχία του λεγόμενου 'φάντασματος της μηχανής' (ghost in the machine). Η έκφραση αυτή αναφέρθηκε από τον Gilbert Ryle³⁰ ως μία επικριτική στάση απέναντι στον δυισμό πνεύματος-σώματος του René Descartes. Η προσέγγιση του Ryle, στέκεται σε απόσταση από την φιλοσοφική θεώρηση της πνευματοσωματικής διχοτόμησης, αρνούμενη τον διαχωρισμό-κατηγοριοποίηση του σώματος και του μυαλού ως δύο ανεξάρτητες οντότητες (το σώμα ως οντότητα που ανήκει στον κόσμο του υλικού και το μυαλό ως το άυλο κομμάτι του ατόμου, το οποίο κατοικεί προσωρινά το σώμα). Ο ειρωνικός αυτός σχολιασμός, θέτει το θέμα της ύπαρξης αντιθετικών φαινομένων - καταστάσεων δηλαδή μη υλικότητας όσον αφορά το σώμα καθώς και ενσωμάτωσης ή υλικότητας όσον αφορά το πνεύμα. Τα φαινόμενα αυτά υπό εξέταση, αναιρούν τις καθιερωμένες δομές του πεπαλαιωμένου αρχικού δυισμού του Descartes και επαναπροσδιορίζουν τη φύση της ανθρώπινης οντότητας, λαμβάνοντας υπόψη τα νέα τεχνολογικά μέσα.³¹

³⁰ Ryle, Gilbert, *The Concept of Mind*, University Of Chicago Press, Chicago, 2000, σ.22

³¹ Ανάμεσα στο 'φάντασμα' και στο 'δυισμό', δημιουργείται ένας χώρος που αφορά τη φύση της ανθρώπινης νοητικής δραστηριότητας και την εύρεση του locus της (του ακριβούς της τοπικού σημείου), τη σχέση της με τη συνείδηση του εαυτού και τις χωρικές που αυτός μπορεί να 'ενσαρκώσει'.

Το φάντασμα του Ryle, δεν είναι πλέον μία μη υπαρκτή οντότητα στο εσωτερικό της μηχανής, ή αυτό που δεν μπορεί κάποιος να δει, αλλά παρουσιάζεται σήμερα συνεχώς, υπό τη μορφή της προβαλλόμενης εικόνας/μορφής/συνείδησης του χρήστη εντός ενός τεχνολογικού μέσου – σε αναφορά της έννοιας του Matrix³² (όρος που παραπέμπει στο καλούπι, τη φόρμα ή αλλιώς τη μήτρα, που διαμορφώνει την ανθρώπινη εμπειρία). Το φάντασμα υφίσταται ως ψηφιακό και το κάθε άτομο συγκατοικεί με τη δική του φαντασματική οντότητα, η οποία αποτελεί αναπόσπαστο μέρος του εαυτού του. Με άλλα λόγια, δημιουργείται ένα εφήμερο ‘ηλεκτρικό’ ή ‘ψηφιοποιημένο φάντασμα’ του ηλεκτρονικού χρήστη που έρχεται σε επαφή με τον κυβερνοχώρο. Ο ψηφιακός εαυτός δεν αποτελεί ένα νέο μέλος που αποκολλάται από τον υπάρχοντα εαυτό και ‘κατοικεί’ αλλού, αλλά επέκταση, και όπως θα φανεί παρακάτω, αναπόσπαστο μέρος του τρόπου με τον οποίο βιώνεται το σύνολο της ατομικότητας του χρήστη.

Η εξέλιξη της επιστήμης οδηγεί στην ολοένα κι εκτενέστερη αποκρυπτογράφηση του εγκεφάλου. Για παράδειγμα, ανακαλύψεις στον τομέα της βιολογίας και της γνωστικής επιστήμης εντείνουν την άποψη πως η νοητική δραστηριότητα σχετίζεται όλο και περισσότερο με το σώμα και τη δραστηριότητα του. Επομένως, θα μπορούσε κανείς να υποστηρίξει πως είναι απόρροια περίπλοκων σωματικών λειτουργιών, τα αποτελέσματα δηλαδή της μηχανιστικής, αλλά όχι πλήρως αποκωδικοποιημένης, δράσης του ενεργού εγκεφάλου. (Η προσέγγιση αυτή πλησιάζει τη θεωρία του μονισμού (ή εν-ισμού, σε άρνηση του δυ-ισμού) κατά την οποία πράγματα φαινομενικά διαφορετικά μεταξύ τους, ενδέχεται να καταλήξουν σε μία κοινή αρχή, στην προκειμένη περίπτωση, το υλικό σώμα.)

Παράλληλα συναντάει κανείς σήμερα τοποθετήσεις που διερωτούν ή ακόμη και υποστηρίζουν την εν τέλει δυαδική φύση του αναλογικού κόσμου, παρουσιάζοντας την πραγματικότητά του ως ουσιωδώς συναποτελούμενη από πληροφορία η οποία μπορεί να περιγραφεί ή και να τροποποιηθεί ψηφιακά. Άλλωστε, η άποψη πως το φαινόμενο της ζωής είναι «εγγενώς συσχετιζόμενο με την επεξεργασία της πληροφορίας και την επικοινωνία», αποτελεί μία από τις μεγαλύτερες αποκαλύψεις του σύγχρονου κόσμου. Βλ. Sharov, Alexei A., “Functional Information: Towards Synthesis of Biosemiotics and Cybernetics”, Entropy (Basel), 12(5), 2010, σσ.1050-1070, εισαγωγή.

³² όπως καθιερώθηκε από τον τίτλο της ταινίας “Matrix” των Andy Wachowski και Larry Wachowski το 1999.

Το κερί και το σχήμα του

Ο νους είναι ένα διαρρέον ουράνιο τόξο.

Nicole Stenger

Mind is a leaking rainbow³³

"They're made out of meat."

"Meat?"

"There's no doubt about it. We picked several from different parts of the planet, took them aboard our recon vessels, probed them all the way through. They're completely meat."

"That's impossible. What about the radio signals? The messages to the stars?"

"They use the radio waves to talk. But the signals don't come from them. The signals come from machines."

"So who made the machines? That's who we want to contact."

"They made the machines. That's what I'm trying to tell you. Meat made the machines."

"That's ridiculous. How can meat make a machine? You're asking me to believe in sentient meat."

Απόσπασμα από το συγγραφέα επιστημονικής φαντασίας Terry Bisson, όπως αυτό αναφέρεται στο "How The Mind Works". Βλ. Pinker, Steven, *How the Mind Works*, W. W. Norton & Company, New York, 1997, σ.96

Η νοητική δραστηριότητα του σύγχρονου άτομου, ως μία πολύπτυχη πλέον έκφανση της έννοιας του κυβερνο-οργανισμού(cyborg), θα μπορούσε να θεωρηθεί ως μία αναδιατύπωση της θεωρίας του Πλάτωνα περί σκιάς. Μία αναφορά δηλαδή, αλλά κι ένα ερώτημα σχετικά με την ουσία των πραγμάτων και την αντίληψη της πραγματικότητας, ως μία σκιά που πέφτει στο πίσω μέρος της πλατωνικής σπηλιάς.³⁴

Ταυτόχρονα, δεν αγνοείται η επιστημονική συσχέτιση των σωματικών διεργασιών με τη νοητική δραστηριότητα. Αξίζει να σημειωθεί πως ο Αριστοτέλης ερευνώντας τις άυλες πτυχές της ανθρώπινης εμπειρίας και αποδεχόμενος την ύπαρξη της νοητικής/μη-σωματικής έκφανσης του ατόμου ως «ψυχή», παρομοίαζε την απόλυτη και αλληλεπιδραστική της σχέση με το σώμα, ως το κερί και το σχήμα του (η εν-τύπωση που δημιουργείται πάνω του). Ως δηλαδή, μία και μόνη οντότητα, «ως μια εν τω σώματι ενοικούσαν αρχή, ως μια ζωοδότειραν δύναμιν, η οποία κινεί το σώμα ως όργανόν της... το τελικόν αίτιον του σώματος...».³⁵

Με τον ίδιο τρόπο, η μελέτη του ψηφιακού εαυτού ερευνάται ως το 'σχήμα' του Αριστοτέλη - η εντύπωση, η επενέργεια, ο τρόπος που ο εαυτός 'φανερώνεται', βιώνεται στο ψηφιακό περιβάλλον και οι χωρικότητες που αυτό φέρει. Το σύνολο των χωρικών ποιοτήτων που θα

³³ Stenger, Nicole, "Mind is a leaking rainbow", *Cyberspace: First Steps*, The MIT Press, Cambridge, 1991, σ.49

³⁴ Σύμφωνα με το μύθο αυτό, οι άνθρωποι, αλυσοδεμένοι στην είσοδο της σπηλιάς και κοιτώντας προς το εσωτερικό της, δεν βλέπουν τίποτε άλλο παρά τις σκιές που ρίχνουν οι ίδιοι στον τοίχο, ταυτίζοντας τες με την μόνη πραγματικότητα που υπάρχει ή που μπορεί να βιωθεί. Βλ.Πλάτωνος Πολιτεία, βιβλίο 7, 514α -521β

³⁵ Αριστοτέλης, *Περί Ψυχής*, Βιβλίο Δεύτερον, Γενική θεωρία και ορισμός της ψυχής. - Θρεπτικών.-Αισθητικών., Κεφάλαιον Α', όπως μεταφράζεται στο Κωσταρά, Γρηγ. Φιλ., *Ψυχολογία του ανθρώπου*, Αθήνα, 1990 (αριθμ. εκ. πέντε), σ.35

συγκροτήσουν εν τέλει την έννοια του ψηφιακού σώματος μπορούν να κατανοηθούν ως οι άυλες Αριστοτελικές κέρινες μορφές που διαμορφώνονται κατά την ψηφιακή εμπειρία. Μιλώντας φυσικά για ένα ‘άλλο’ είδος χώρου και επομένως για ένα ‘άλλο’ είδος υπόστασης – κάτι που ο Chris Hables Gray³⁶ περιγράφει ως το ‘υψίπεδο’ της ανθρώπινης φαντασίας – εκεί όπου η ταχύτητα ερμηνεύεται σε δράση, ο όγκος σε παρουσία και η εξομοίωση σε σκέψη, αναζητείται ένα σύνολο από συνθήκες αιτιότητας που μεταφράζουν ‘κάτι’ σε ‘κάτι άλλο’, το ενέργημα του ‘αιτίου’, στην επενέργεια του ψηφιακού ‘αιτιατού’ του.

Αυτή η ένωση των δύο συστατικών, της φυσικής αλλά και της ψηφιακής υπόστασης, η οποία με έναν ερωτικό σχεδόν τρόπο επιχειρεί να διαιωνίσει ‘Πλατωνικά’³⁷ την ύπαρξη του εαυτού πέραν του φυσικού, δεν είναι παρά μία ένωση με το νου. Και όπως κάθε νοητικός χώρος αποτελείται από αντίστοιχες επενέργειες, διαβήματα του νου που δεν περιγράφονται εύκολα με το λόγο. Κι έτσι, η εμπειρία του ψηφιακού, όπως και ο έρωτας, χαρακτηρίζονται από ‘ατοπία’ – τα χαρακτηριστικά τους εκφεύγουν μίας σαφώς προσδιορισμένης και αντικειμενικής περιγραφής, κάτι που αφήνει χώρο για την άνθιση ενός άλλου είδους λόγου για να μιλήσει κανείς για αυτά, αυτού της μεταφοράς.

³⁶ Ο.π., Gray, Chris Hables, *Cyborg Citizen: Politics in the Posthuman Age...*, σ.194

³⁷ Δεν είναι τυχαίο πως η ψηφιακή εμπειρία συχνά παρομοιάστηκε με τον Πλατωνικό Έρωτα. Ο Michael Heim μιλώντας για την ερωτική οντολογία του κυβερνοχώρου, θέλει να αποδώσει την άυλη δυναμική της γέννησής του. Η σχέση ανθρώπου και μηχανής καθίσταται ερωτική, καθώς ο ψηφιακός εαυτός προσπαθεί να επικοινωνήσει, και να επεκτείνει τον τρόπο ύπαρξής του, ως ένα είδος άυλου ‘απογόνου’, πέραν του φυσικού, εμπλέκοντας εμφαντικά τη διανοητική διαδικασία. Βλ. Heim, Michael, “The erotic ontology of cyberspace”, *Cyberspace: First steps*, MIT Press, Cambridge, 1991, σσ.59-80

‘Ναι μάλιστα, οι λέξεις ονειροπολούν.’³⁸

Αν πιστέψεις σε μένα, θα πιστέψω σε σένα.

Lewis Carroll,
Through the looking Glass:
And what Alice Found There³⁹

Από τη στιγμή της γέννησής του έως και σήμερα ο ψηφιακός χώρος βρίθει από μεταφορές. Οι ποικίλες περιγραφές του χώρου από διάφορους θεωρητικούς είναι στην πραγματικότητα ένας χείμαρρος από μεταφορικά σχήματα λόγου, λιγότερο ή περισσότερο ικανά να επικοινωνήσουν τις ολισθηρές νοηματικά ποιότητες της ψηφιακής εμπειρίας και του εαυτού μέσα σε αυτή.

Η φύση της μεταφοράς, η χρήση δηλαδή μίας έννοιας για να περιγράψει κάτι άλλο από αυτό στο οποίο αναφέρεται συνήθως, κυριαρχεί όχι μόνο στη γλώσσα αλλά και στον τρόπο σκέψης και διαμόρφωσης εννοιών και ιδεών.⁴⁰ Η μεταφορά δεν υπάρχει πλέον μόνο στη συμβατική διαδικασία της αναλογίας ή στις περιπτώσεις πολυσημίας λέξεων, αλλά θα μπορούσε κανείς να πει πως το μεγαλύτερο ποσοστό της ανθρώπινης γλώσσας, αποτελεί ένα σύστημα μεταφοράς το οποίο δημιουργήθηκε από την ανάγκη επικοινωνίας και αναφοράς σε κάτι το οποίο μέχρι τότε δεν είχε όνομα. Το ίδιο συμβαίνει και κατά την ανάγκη περιγραφής μίας νεώτερης ή εξ’ ολοκλήρου επινοημένης έννοιας. Στην περίπτωση αυτή, η μεταφορά καθίσταται ένα λεκτικό ‘δάνειο’ με σκοπό να «πληρωθεί ένα σημασιολογικό κενό».⁴¹ Η χρήση του μεταφορικού σχήματος, είναι επίσης πολύ συχνή όταν επιχειρείται η περιγραφή ενός αντικειμένου που

³⁸ Bachelard, Gaston, *La poetique de la reverie*, Presses Universitaires de France, Paris, 2010, σ.16

³⁹ Ο.π., Carroll, Lewis, *Through the looking Glass: And what Alice Found There...*, σ.146

⁴⁰ Lakoff, George και Johnson, Mark, *Metaphors We Live By*, University of Chicago Press, Chicago, 1980

⁴¹ Ricoeur, Paul, *Η ζωντανή μεταφορά*, εκδόσεις Κριτική, Αθήνα, 1998, σ.38

δεν μπορεί να αναφερθεί χρησιμοποιώντας συγκεκριμένες αισθητηριακές ποιότητες, ή δεν προσομοιάζει κάποια προηγούμενη ή γνώριμη ανθρώπινη εμπειρία, οπότε προκύπτει ένα εννοιολογικό ή σημασιολογικό κενό.

Αντίστοιχη περίπτωση αποτελεί η εμπειρία του ψηφιακού χώρου, η έρευνα της οποίας μέχρι στιγμής έχει καταστήσει ήδη κάποιες πρώιμες μεταφορικές έννοιες ως γνώριμο πλέον παρακλάδι της πολυσημίας τους (όπως για παράδειγμα οι έννοιες *ιστός*, *παράθυρο*, *είσοδος*, *δωμάτιο*, ή *ιός*). Με τον καιρό οι πολυχρησιμοποιημένες μεταφορές έχουν απορροφηθεί από το ήδη υπάρχον λεξιλόγιο, προσθέτοντας νέες νοηματικές διαστάσεις, ενώ θα μπορούσε να πει κανείς πως τείνουν να καταστούν ‘νεκρές μεταφορές’, μεταφορές δηλαδή οι οποίες, μέσα από την αδιάκοπη χρήση τους, έχουν μετατραπεί σε κοινοτοπίες, χάνοντας την αρχική τους δυναμική. Αυτό όμως σύμφωνα με τους Lakoff και Johnson είναι και ένα από τα δυνατότερα στοιχεία τους, καθώς οι βαθιά ‘ριζωμένες’ στον τρόπο σκέψης μας, μεταφορές, όπως για παράδειγμα οι μεταφορές του ψηφιακού χώρου, ‘κυβερνούν’ κατ’ ευθείαν το μυαλό – ή όπως περιγράφει και ο τίτλος του βιβλίου τους: «ζούμε (πλέον) μαζί τους»⁴². Η παρατήρηση και κατανόησή τους επομένως δύναται να ρίξει φως στον τρόπο που ο άνθρωπος σήμερα αντικατοπτρίζει το φαινόμενο της διάχυτης ψηφιακότητας στον τρόπο σκέψης του και την ψυχοσύνθεσή του.

Η αφηρημένη και δύσκολα προσδιορίσιμη φύση του ‘ψηφιακού’ δεν είναι τυχαία. Κύριο χαρακτηριστικό της μεταφοράς είναι η προσπάθεια να γεφυρωθεί το χάσμα μεταξύ κάποιου αφηρημένου αντικειμένου και της ερμηνείας του. Για να συμβεί αυτό κατασκευάζεται ένας δεύτερος, παράλληλος τρόπος μέσω του οποίου επανερμηνεύεται το αντικείμενο αυτό με άλλους όρους. Η διαδικασία αυτή συνεπάγεται την κατασκευή αναλογιών με ήδη γνώριμες καταστάσεις, εμπειρίες ή μέρη του λόγου με σκοπό την κατασκευή του εκάστοτε μεταφορικού κόσμου ιδεών. Για το λόγο αυτό, μιλώντας για τη μεταφορική φύση της ποιητική εικόνας, ο

⁴² Ο.π., Lakoff, George και Johnson, Mark, *Metaphors We Live By...*

Gaston Bachelard ονομάζει τη νέα ‘οντότητα’ της γλώσσας, μία ‘επαύξηση της συνείδησης’, η πιο σωστά του ‘είναι’⁴³. Και αυτό το ‘είναι’ αποτελεί «το πιο μύχιο κι έσχατο σημείο»⁴⁴ του μεταφορικού λόγου – τον ‘τόπο’ της μεταφοράς, τον τόπο της νοηματικής παρέκκλισης από το αρχικό ‘κυριολεκτικό σημείο’, τον τόπο και ταυτόχρονα τον τρόπο κατοίκησης του ‘ψηφιακού’.

Ο κόσμος της μεταφοράς είναι ένας ανεξάντλητος κόσμος πιθανοτήτων, που γεννάει νοήματα και νέα σημεία θέασης. Ο Robert D. Romanyshyn επιχειρεί να αποδώσει την ανοιχτωσιά του ίδιου του κόσμου και τα ενδεχόμενά του, λέγοντας πως ο κόσμος είναι ένας ‘ιστός’ από μεταφορές:

Η μεταφορική αλήθεια παίζει με τις πιθανότητες του κόσμου· ούτε τις φυλακίζει σε γεγονότα ούτε τις θάβει σε μία εννοιολογική ιδεολογία. Αυτό το είδος αλήθειας δεν έχει ανάγκη να ακινητοποιήσει οτιδήποτε, ούτε επιθυμεί να γράψει κάτι στην πέτρα, ούτε να φτιάξει κάτι καταναγκαστικά σταθερό ή σίγουρο. Οι υπαινιγμοί της μεταφοράς είναι προσκλήσεις να προβάλει ο κόσμος τον εαυτό του, προσκλήσεις από μία συνείδηση που θα κρατούσε την απεραντοσύνη στην παλάμη ενός χεριού που παραμένει ανοιχτό, όπως κάποιος που μπορεί να κρατούσε νερό, ακόμη κι όταν στάζει ανάμεσα από τα δάχτυλά του και φεύγει.⁴⁵

Η μεταφορά επομένως είναι η ενίοτε προσωπική και βαθύτατα ενδεχομενική εκδοχή της αντίληψης του κόσμου, και στο συγκεκριμένο πλαίσιο, του ψηφιακού κόσμου. Και ταυτόχρονα η χρήση της, μπορεί να διευρύνει ή να τροποποιήσει τον τρόπο θέασης των πραγμάτων ανάλογα με τα συστατικά της. Το βασικότερο όμως συστατικό της μεταφοράς είναι η απόφαση να πιστέψει κανείς σε αυτή. Η εκχώρηση προς αυτή του

⁴³ Ο.π., Bachelard, Gaston, *La poetique de la reverie...*, σ.2-5

⁴⁴ Ο.π., Ricoeur, Paul, *Η ζωντανή μεταφορα...*, σ.17

⁴⁵ Romanyshyn, Robert D., *World is a Tissue of Metaphors*,

<http://www.robertromanyshyn.com/page4a.html>, [προσπ. 26-4-14], σσ.13-14

δικαιώματος να μιλήσει για κάτι, με έναν πιο παράδοξο, πιο ανοίκειο ή πιο απρόβλεπτο τρόπο.

Είναι χαρακτηριστικό πως την ίδια στιγμή που ο μεταφορικός λόγος χρησιμοποιείται για να περιγράψει τον ψηφιακό χώρο, ο ίδιος ο χώρος (πιο συγκεκριμένα, οι χωρικές έννοιες), χρησιμοποιείται για να περιγράψει το φαινόμενο της ψηφιακότητας καθώς και άλλων νοητικών συνθηκών, η περιγραφή των οποίων μπορεί να είναι δύσβατη ή ολισθηρή με άλλους όρους. Άλλωστε είναι γεγονός πως η αρχιτεκτονική συχνά έχει παίξει καθοριστικό ρόλο στη θεμελίωση διαφόρων φιλοσοφικών προβληματικών. Παρ' όλα αυτά, αυτό που ενδιαφέρει πρωτίστως την παρούσα μελέτη είναι η βαθιά μεταφορική φύση της ψηφιακής εμπειρίας, κάτι το οποίο, όπως θα περιγραφεί παρακάτω, παίξει σημαντικό ρόλο στη διαμόρφωση της μεθοδολογίας.

Κεφάλαιο 2

2.1 Μεθοδολογία

Βασικές αρχές

Το παρόν ερευνητικό πεδίο εκτείνεται από την πραγματεία του κυβερνοχώρου και των ψηφιακών ή εικονικών περιβαλλόντων, έως την πραγματεία του εαυτού στο σύγχρονο ψηφιακό, αλλά και στο ευρύτερο κοινωνικό, πλαίσιο, μέσα από ανθρωπιστικές, φιλοσοφικές και ψυχολογικές προσεγγίσεις. Όλα αυτά παρατηρούνται μέσα από το φίλτρο του χώρου – αναζητούνται δηλαδή οι χωρικές ποιότητες του εαυτού κατά την ψηφιακή εμπειρία.

Για το λόγο αυτό, η παρούσα έρευνα δεν αποτελεί μία προσπάθεια σκιαγράφησης του ψηφιακού εαυτού, κάτι το οποίο θα ανήκε σε διαφορετικά πεδία ενδιαφέροντος, αλλά πραγματοποιείται μέσα από μία αρχιτεκτονική σκοπιά με σκοπό να κατανοηθεί ο τρόπος με τον οποίο τα αντίστοιχα ψηφιακά περιβάλλοντα επ-ενεργούν (ή δύνανται να επ-ενεργήσουν) στη διαμόρφωση της εμπειρίας του ψηφιακού χρήστη και κατά συνέπεια, στη διαμόρφωση των δομών του εαυτού του. Δεν πρόκειται επομένως για μία μονοκατευθυντική διαδικασία – από την παρατήρηση του εαυτού μπορεί να οδηγηθεί κανείς στο σχεδιασμό των αντίστοιχων περιβαλλόντων, καθώς και από την παρατήρηση της εμπειρίας ενός περιβάλλοντος μπορεί να οδηγηθεί κανείς στη βαθύτερη κατανόηση του ψηφιακού εαυτού.

Στο πλαίσιο της παρούσας έρευνας παρατηρούνται τρία βασικά σημεία:

α. νέο σύστημα ανάγνωσης

Η εμπειρία του ψηφιακού εαυτού χρήζει της επινόησης και εφαρμογής ενός νέου συστήματος ανάγνωσης, ως το θεωρητικό κατασκεύασμα μέσω του οποίου μπορεί να συγκροτηθεί ένα σύνολο κειμένου για να περιγράψει την ανεικονική και δύσκολα προσδιορίσιμη φύση του. Το σύστημα αυτό δίνει τη δυνατότητα επανερμηνείας του αφηρημένου, μέσα από ένα πιο σαφές και οικείο εμπειρικά πλαίσιο, ή θα έλεγε κανείς μέσα από ένα διαφορετικό λεξιλόγιο. Πρόκειται επομένως για μία θεωρητική κατασκευή, η οποία γίνεται φορέας ενός νοηματικού σώματος πληροφορίας που αφορά στον ψηφιακό εαυτό.

β. DSM

Η κατανόηση της έντονης διανοητικής και αφηρημένης φύσης της ψηφιακής εμπειρίας και κατά συνέπεια της αντίληψης του ψηφιακού εαυτού, οδηγεί στην ανάγκη ενός μεθοδικού εργαλείου-φίλτρου παρατήρησης της νοητικής κατάστασης του υποκειμένου (ψηφιακού χρήστη). Για να συμβεί αυτό, η έρευνα στρέφει την προσοχή της στον κώδικα DSM (διαγνωστικό και στατιστικό εγχειρίδιο διανοητικών διαταραχών ή αλλιώς εγχειρίδιο διαφορικής διάγνωσης DSM¹) ο οποίος αποτελεί πρότυπο και διαδεδομένο εγχειρίδιο διάγνωσης παγκοσμίως και περιέχει συστηματική κατηγοριοποίηση των νοητικών φαινομένων. Ταυτόχρονα, ο κώδικας αυτός προσφέρει μία κοινή επιστημονική γλώσσα ως βάση για να προσεγγιστούν τα διάφορα νοητικά περιστατικά, κάτι που θα παίξει σημαντικό ρόλο στο πλαίσιο της μελέτης αυτής.

γ. α+β : ένα νέο σύστημα ανάγνωσης μέσα από τον DSM

Συνδυάζοντας τις θέσεις α. και β., δηλαδή την υπόθεση ενός νέου συστήματος ανάγνωσης για το 'ψηφιακό' και του κώδικα DSM ως εργαλείο για να παρατηρηθεί το σύνολο των νοητικών καταστάσεων του εαυτού, η παρούσα μελέτη οδηγείται στο εξής: η ψηφιακή εμπειρία

¹ Ο.π., American Psychiatric Association...

αναγιγνώσκεται ξανά ως νοητική εμπειρία, κάτι το οποίο ήδη υφίσταται σποραδικά στην πραγματεία του κυβερνοχώρου. Επομένως, ο τρόπος που παρουσιάζεται ο εαυτός κατά την ψηφιακή εμπειρία, προσεγγίζεται μέσα από μία άλλη, παράλληλη αφήγηση - από τον τρόπο που παρουσιάζεται ο εαυτός στον DSM μέσω ποικίλων νοητικών καταστάσεων, ως να επρόκειτο δηλαδή, για ένα είδος διάγνωσης του ψηφιακού.

Ειδικότερα, ο κώδικας DSM χρησιμοποιείται με σκοπό να αντληθεί η 'πρώτη ύλη' του συστήματος ανάγνωσης, δηλαδή το λεξιλόγιο το οποίο θα περιγράψει τις εκάστοτε νοητικές καταστάσεις. Η πρώτη ύλη ισοδυναμεί στην πραγματικότητα με τα 'συμπτώματα' που παρουσιάζονται κατά τον DSM και τα οποία αποτελούν περιγραφές των νοητικών φαινομένων. Το συγκεκριμένο εγχείρημα επιχειρεί να απαντήσει στην έλλειψη ενός συστηματικού τρόπου αφήγησης για την εμπειρία του ψηφιακού εαυτού και τις χωρικές του ποιότητες και παράλληλα να συγκροτήσει ένα νέο σύστημα αναφοράς.

Στο πλαίσιο αυτό, κρίνεται αναγκαίο να αποσαφηνιστούν τρεις βασικές αναλογίες - τρεις βασικές έννοιες που σχετίζονται με τη μεθοδολογική διαδικασία: η έννοια του συμπτώματος, του αστερισμού, και της διάγνωσης, όπως παρουσιάζεται παρακάτω.

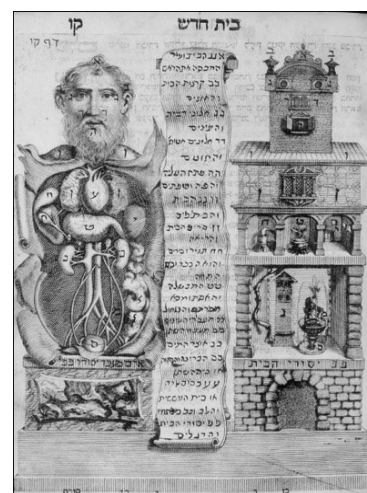
Πιο συγκεκριμένα, το **σύμπτωμα** επιλέγεται ως εννοιολογικό εργαλείο για να φανερώσει χωρικές ποιότητες. Όπως θα περιγραφεί εκτενώς στο επόμενο κεφάλαιο, το σύμπτωμα αποτελεί μηχανισμό εκδήλωσης μίας νοητικής κατάστασης και ως επί το πλείστον φέρει χωρικά χαρακτηριστικά. Για το λόγο αυτό, δημιουργούνται αναλογίες του συμπτώματος με ποικίλα χωρικά φαινόμενα του εαυτού στον ψηφιακό χώρο. Κατόπιν, η έννοια του **αστερισμού** ορίζεται ως ένα σύνολο συμπτωμάτων που γειτνιάζουν, και μπορούν κατά τον DSM να υποδηλώσουν την πιθανότητα μίας παθολογίας. Στην περίπτωση της παρούσας έρευνας, το σύνολο των συμπτωμάτων που γειτνιάζουν ώστε να δημιουργήσουν αστερισμούς, οδηγούν στην αντίστοιχη θεματική, στο αντίστοιχο δηλαδή κεφάλαιο που περιγράφει μία έκφανση του ψηφιακού

εαυτού (στο σημείο αυτό, όπως θα περιγραφεί αναλυτικά, δεν υπονοείται καμία παθολογία του ψηφιακού, παρά συγκροτείται ο προσδιορισμός μίας δακριτής νοητικής κατάστασης του χρήστη, που κατόπιν θα κατονομαστεί - κατ' αναλογία της εκάστοτε επινόησης μίας νοητικής συνθήκης). Τέλος, ο εντοπισμός του συνόλου των αστερισμών και το σύνολο των χωρικών ποιοτήτων που τους συνοδεύουν συγκροτεί μία διαδικασία **διάγνωσης** – τη διαδικασία δηλαδή της αναγνώρισης και κατονομασίας των χωρικών εκφάνσεων του ψηφιακού εαυτού που στο σύνολό τους συνθέτουν το ‘ψηφιακό σώμα’.²

Είναι σημαντικό να υπογραμμιστεί το εξής: Ένα σύμπτωμα από μόνο του δεν συνιστά παθολογία. Μόνο ένας συγκεκριμένος και κατονομασμένος αστερισμός μπορεί να θεωρηθεί παθολογία. Επομένως, η παρούσα έρευνα δεν σχετίζεται με τη διάγνωση οποιουδήποτε παθολογικού σχήματος, αλλά με την επινόηση νέων καταστάσεων του εαυτού, ικανών να περιγράψουν την ψηφιακή εμπειρία. Άλλωστε θα ήταν παράλογο το περιβάλλον του ψηφιακού χώρου να ‘διαγνωστεί’ με όρους ‘αναλογικούς’, εφόσον πρόκειται για ένα εντελώς διαφορετικό πλαίσιο. Τέλος, ο εντοπισμός συνόλων συμπτωμάτων που νοηματικά γειτνιάζουν χρησιμοποιείται με σκοπό να επινοηθούν οι νέες αυτές καταστάσεις του εαυτού και κατόπιν να κατονομαστούν (κι επομένως, με τον τρόπο αυτό, να συνταχθούν τα αντίστοιχα κεφάλαια του κύριου μέρους της διατριβής).

Με βάση λοιπόν τα παραπάνω, προκύπτει η παρακάτω νοηματική ακολουθία (από το σύμπτωμα, περνάει κανείς στον αστερισμό, και κατόπιν στη διάγνωση.):

σύμπτωμα → αστερισμός → διάγνωση



Εικ. 1 Γκραβούρα “The house of the body”, Cohn, Tobias, Ma'aseh Tovvayah, 1707

² Οι τρεις αυτές έννοιες και η τοποθέτηση της μελέτης ως προς αυτές θα αναλυθεί εκτενώς σε επόμενο κεφάλαιο.

Λαμβάνοντας υπόψη το ρόλο των εννοιών αυτών στην ερευνητική διαδικασία όπως περιγράφηκε παραπάνω, όπου

σύμπτωμα = χωρικές ποιότητες

αστερισμός = νοηματικά σύνολα

διάγνωση = διαδικασία κατονομασίας

τότε η παραπάνω ακολουθία μετατρέπεται στο εξής:

σύμπτωμα = χωρική εκδήλωση ψηφ. εαυτού

↓

αστερισμός = νοηματικές γειτνιάσεις

↓

διάγνωση = διαδικασία κατονομασίας εκφάνσεων ψηφ. σώματος

Επομένως, οι χωρικές εκδηλώσεις του ψηφιακού εαυτού, οι οποίες γειτνιάζουν ή σχηματίζουν διακριτούς νοηματικούς σχηματισμούς, οδηγούν στην περιγραφή εν τέλει των εκφάνσεων του ψηφιακού σώματος.

Το σύνολο της μεθοδολογικής διαδικασίας περιγράφεται αναλυτικά στις επόμενες ενότητες.

Εγχειρίδιο

Όπως αναφέρθηκε, σκοπός της μελέτης είναι η επανανάγνωση της ψηφιακής εμπειρίας μέσα από το λεξιλόγιο ενός νέου, πιο συστηματικού πεδίου. Για να συμβεί αυτό, η έρευνα στρέφει την προσοχή της στον κώδικα DSM, το διαγνωστικό και στατιστικό εγχειρίδιο διανοητικών διαταραχών ή αλλιώς εγχειρίδιο διαφορικής διάγνωσης, το οποίο αποτελεί ένα διαγνωστικό εργαλείο και ταυτόχρονα ένα είδος συστηματικής ταξινόμησης των νοητικών φαινομένων. Ο DSM προσφέρει μία κοινή διεθνή γλώσσα (χρησιμοποιείται ως εργαλείο σε ποικίλα πλαίσια και για διαφορετικούς σκοπούς από ιατρούς και ερευνητές), η οποία μπορεί να χρησιμοποιηθεί στο πλαίσιο της παρούσας έρευνας για να περιγράψει ποικίλες νοητικές καταστάσεις. Παράλληλα, ο DSM είναι μία απάντηση στις προσεγγίσεις που κατανοούν τον ψηφιακό χώρο, όχι μόνο ως νοητικό, αλλά και ως ψυχολογικό χώρο.

Τα κριτήριά του δεν βασίζονται τόσο σε ποσοτικά όσο σε ποιοτικά χαρακτηριστικά. Τα χαρακτηριστικά αυτά επιχειρούν να περιγράψουν μοτίβα ανθρώπινης συμπεριφοράς ή διακριτές νοητικές καταστάσεις. Η προσέγγιση επομένως αυτή συμβαδίζει με τα ποιοτικά χαρακτηριστικά της ψηφιακής εμπειρίας – η νοητική κατάσταση δεν είναι κάτι το μετρήσιμο, αλλά κάτι που προσεγγίζεται μόνο μέσα από μία ποιοτική περιγραφή. Άλλωστε, στην πραγματεία του ψηφιακού, πολλές φορές συναντάει κανείς αναλογίες με όρους που προέρχονται από το πεδίο των διανοητικών διαταραχών ή ακόμη και της ‘τρέλας’, καθώς επιχειρείται η περιγραφή μίας ‘άλλης’ κατάστασης συνείδησης ή αντίληψης. Οι Steffen P. Walz και Isabel Zundel για παράδειγμα, μιλάνε για μία σύγκλιση της τρέλας και της εικονικότητας, καθώς το ένα πεδίο μπορεί να διδάξει για το άλλο, αναφερόμενοι στην πιθανότητα του να μάθει κανείς από τις αναπαραστάσεις της τρέλας έτσι ώστε να κατανοήσει και να σχεδιάσει αναπαραστάσεις της εικονικότητας. Και αυτές με τη σειρά τους,

προσφέρουν την πιθανότητα περαιτέρω κατανόησης των αναπαραστάσεων της τρέλας.³

Η προσπάθεια της ψυχιατρικής τις τελευταίες δεκαετίες να βελτιώσει τη διαδικασία της διάγνωσης και της θεραπείας οδήγησαν στη σύνταξη του DSM (και του αντίστοιχου ICD⁴) ως τα δύο εγχειρίδια τα οποία προσεγγίζουν τις ψυχικές διαταραχές με σαφή και λειτουργικό τρόπο. Η σχέση των κλινικών περιγραφών που οδήγησαν στη σύνταξή τους διατηρούν έντονη σχέση με τις φαινομενολογικές προσεγγίσεις. Το χαρακτηριστικό αυτών των προσεγγίσεων είναι η επικέντρωση στην παρατήρηση της ανθρώπινης εμπειρίας και του τρόπου με τον οποίο εμφανίζονται τα πράγματα στο υποκείμενο της εμπειρίας αυτής.⁵ Το ζήτημα των εμφανίσεων ενέχει μία ενδιαφέρουσα σχέση με τη σημασία της ‘εμφάνισης’ στον ψηφιακό κόσμο. Κι αυτό διότι ο ψηφιακός χώρος δεν είναι παρά ένας κόσμος ‘εμφανίσεων’ – ένα συνονθύλευμα από αποσπασματικές εμφανίσεις με τη μορφή λέξεων, ήχων, εικόνων,

³ Steffen P. Walz και Isabel Zundel. 2001. “Madness & Virtuality: An Approximation”, *Virtual Reality: Cognitive Foundations, Technological Issues & Philosophical Implications*, Peter Lang Publishing, σσ.63-74

⁴ International Classification of Diseases (ICD) – Τα δύο εγχειρίδια έχουν πλέον παρόμοιο τρόπο ταξινόμησης και εμπεριέχουν κοινούς κωδικούς κατηγοριοποίησης ώστε να συνεργάζονται μεταξύ τους. Βλ. World Health Organization, *International Classification of Diseases*, ICD-10,

<http://apps.who.int/classifications/icd10/browse/2010/en>, [προσπ.26 4 14], 2010

⁵ Το στοιχείο της φαινομενολογίας υπεισέρχεται με τον ίδιο τρόπο κατά τη μετάφραση του ‘ψηφιακού’. Παράλληλα, οι Barbatsis και Fegan αναφερόμενοι στις έννοιες των χρησιμοποιούμενων ψηφιακών χώρων και αντικειμένων, εξηγούν: «...η λέξη κυβερνοχώρος αρχίζει να δουλεύει μαγικά δίνοντας αντικειμενοειδείς μορφές σε κάτι αφαιρετικό που διαφορετικά είναι γνωστό μόνο ως κάτι πίσω από την οθόνη. Επιπρόσθετα, η επιλογή αυτής της συγκεκριμένης λέξης επίσης μεταφορικά εμπλέκει μία χωρική φαινομενολογία, που της επιτρέπει να συλληφθεί ως έννοια. Σαν να είχε πραγματικά τα χαρακτηριστικά των μεταφορικών παραθύρων, δωματίων, τοποθεσιών και γραφείων με αρχεία και φακέλους.» Βλ. Barbatsis, Gretchen, Fegan, Michael και Hansen, Kenneth, The “Performance of Cyberspace: An Exploration Into Computer-Mediated Reality”, *Journal of Computer-Mediated Communication*, 5(1),

<http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1083-6101.1999.tb00332.x/full>, [προσπ. 26-4-14], 2006.

ακροατών κ.α. Επομένως ο ψηφιακός εαυτός παρατηρείται ως να ήταν και αυτός ένα είδος εμφάνισης στο ψηφιακό σύμπαν, μία εμφάνιση η οποία θα επιχειρηθεί να προσδιοριστεί ‘διαγνωστικά’.

Ο κώδικας DSM εμπεριέχει τις εξής λειτουργίες: περιγραφή των συμπτωμάτων, κατηγοριοποίηση των διαταραχών και εν τέλει, περιγραφή του τρόπου διάγνωσης. Οι λειτουργίες αυτές επιχειρούνται με όσο το δυνατόν μεγαλύτερη αντικειμενικότητα και εγκυρότητα.⁶ Φυσικά υπάρχει πάντα ένα κομμάτι που διαφεύγει ή που δεν δύναται να περιγραφεί, κάτι το οποίο σχετίζεται με την ίδια τη φύση των νοητικών φαινομένων και της δυσκολίας αποκωδικοποίησης της υποκειμενικής εμπειρίας. Και για το λόγο αυτό, δεν είναι διόλου τυχαία η χρήση του προαναφερθέντος μεταφορικού σχήματος ως ένας τρόπος να περιγραφεί η οποιαδήποτε εμπειρία. Ο Karl Jaspers περιέγραφε τη δυσκολία αποτύπωσης και επικοινωνίας της εμπειρίας – «η περιγραφή (της εμπειρίας) πάντα προχωράει με τη μεταφορά»⁷. Το εγχείρημα συμμετοχής του DSM στο παρόν μεταφορικό σχήμα φιλοδοξεί να κάνει αυτό που και ο ίδιος ο κώδικας DSM επιχειρεί: να αντικειμενοποιήσει προσωρινά τον ψηφιακό εαυτό, και με τον τρόπο αυτό, να παρουσιάσει, να κατονομάσει, και να κατηγοριοποιήσει διάφορες πτυχές του ως οντότητες της σύγχρονης κοινωνικής πραγματικότητας.

Ανάλυση

Η διαδικασία χρήσης του DSM στο παρόν πλαίσιο έχει ως εξής: πρωτίστως, αναγιγνώσκεται ο DSM δίνοντας έμφαση στις συμπτωματολογικές περιγραφές των διαφόρων παθολογιών. Από τις περιγραφές αυτές, οι οποίες βρίσκονται ως επί το πλείστον σε μορφή περιφραστικού κειμένου, εντοπίζονται και καταγράφονται τα συμπτώματα τα οποία αναφέρονται ως διακριτές έννοιες ή εκφράσεις. Αυτό σημαίνει πως από το σύνολο του κειμένου προκύπτει εν τέλει ένας

⁶ Kapusta, Andrzej, *Karl Jaspers's concepts of mental illness and contemporary classifications*, <http://goo.gl/9MswL4>, [προσπ. 22-4-14], 2011

⁷ Jaspers, Karl, *General Psychopathology*, University Press, Manchester, 1963, σ.62.

κατάλογος όλων των συμπτωμάτων που ‘ειπώθηκαν’ κατά τον άξονα του εγχειριδίου.

Με τον τρόπο αυτό, συγκροτείται ο πρώτος πίνακας συμπτωμάτων ο οποίος συγκεντρώνει και οργανώνει αλφαβητικά το σύνολό τους. (Βλ. παράρτημα Α, πίνακας 1.) Η διαδικασία της καταγραφής αφορά στον εντοπισμό και τη σημείωση της ανάλυσης της κάθε νοητικής κατάστασης του DSM, και κατόπιν την έυρεση και απομόνωση του συγκεκριμένου λεξιλογίου το οποίο χρησιμοποιείται για τη συμπτωματική της περιγραφή. Οι περιγραφές πάντοτε βρίσκονται υπό μορφή κειμένου, για το λόγο αυτό, το εντοπισμένο λεξιλόγιο απομονώνεται από το σύνολο του κειμένου και αφαιρείται με τέτοιο τρόπο ώστε να διατηρήσει αυτοτελές το νόημά του. Αυτό σημαίνει ότι η έννοια μεταφέρεται όπως είναι η ίδια σημασιολογικά, χωρίς να φέρει μαζί της επίθετα ή λοιπούς χαρακτηρισμούς, όπως για παράδειγμα ‘έντονος’, ή ‘επαναλαμβανόμενος’, ή αντίστοιχα επιλέγεται η ‘ανησυχία επίθεσης’ και όχι η ‘εξακολουθητική ανησυχία επίθεσης’, (εκτός κι αν ο χαρακτηρισμός είναι αναπόσπαστος από το ίδιο το νόημα του συμπτώματος, όπως για παράδειγμα η ‘απραξία’, που εμπεριέχει το στερητικό ‘α-’ ή η ‘υπερπροστασία’, όπου το συνθετικό ‘υπέρ-’ είναι στην πραγματικότητα αναπόσπαστο νοηματικά από το ίδιο το σύμπτωμα). Αυτό συμβαίνει γιατί η έρευνα δεν σχετίζεται με την ύπαρξη του ‘παθολογικού’, κάτι το οποίο εντοπίζεται όταν τα εκάστοτε συμπτώματα διαφοροποιηθούν ως προς την ένταση ή τη συχνότητα [άλλωστε, αυτό είναι που τα καθιστά παθολογικά, επιπρόσθετα βέβαια του συνδυασμού τους (αστερισμός), διαφορετικά όλοι μπορεί να διαθέτουν τα ίδια συμπτώματα σε διαφορετική ένταση ή ρυθμό, όπως για παράδειγμα εφίδρωση, ευφορία, υπνηλία ή περιφρονητική συμπεριφορά].

Η διαδικασία της καταγραφής επιχειρεί να διατηρήσει το εκάστοτε συμπτωματικό νόημα αυτούσιο, σημειώνοντας το λεξιλόγιο στον πίνακα, και ταυτόχρονα, κάνοντας τις ακόλουθες μετατροπές με σκοπό την απλοποίησή του (ως πρώτη συμπτωματική ύλη):

α. περιφραστικές απλοποιήσεις (τα συμπτώματα τα οποία αναλύονται περιφραστικά απλουστεύονται, μειώνοντας τη φράση στο ελάχιστο που δύναται να εκφράσει το νοηματικό περιεχόμενο, ή ακόμη και στη λέξη που φέρει το συμπτωματικό νόημα)

β. απλοποιήσεις λόγω επαναλήψεων [τα ίδια συμπτώματα δύνανται να εμφανίζονται πολλές φορές σε περιγραφές διαφορετικών ή παρεμφερών διαταραχών – αυτό που ενδιαφέρει όμως την παρούσα έρευνα δεν είναι η καταγραφή της διαταραχής, αλλά μόνο του συμπτώματος, (για το λόγο αυτό δεν συμπεριλαμβάνονται οι συμπτωματικές αφετηρίες)].

γ. διατήρηση γενικής και ειδικής εκδοχής (στις περιπτώσεις όπου εμφανίζεται το ίδιο σύμπτωμα σε μία πιο γενική και κατόπιν σε μία πιο ειδική μορφή, διατηρούνται και οι δύο, καθώς η ειδικότερη εκδοχή μπορεί να ενδιαφέρει την παρούσα έρευνα, ενώ ταυτόχρονα η γενικότερη εκδοχή μπορεί να εκφράσει πρόσθετες εκφάνσεις του συμπτώματος – για παράδειγμα, γενική περιγραφή: ‘άπνοια’ και ειδική περιγραφή: ‘άπνοια ύπνου’)

Ο DSM χωρίζεται συνολικά σε 17 κατηγορίες, οι οποίες αναπτύσσουν συνολικά 530 υποκατηγορίες νοητικών διαταραχών. Από τις 530 η ανάγνωση και καταγραφή αποδίδει συνολικά 382 συμπτώματα ως εξής:

DSM → 17 κατηγορίες → 530 υποκατηγορίες → 382 συμπτώματα

Η τελική λίστα συμπτωμάτων που προκύπτει από αυτή τη διαδικασία καταγραφής αποτελεί το λεξιλόγιο, το σημασιολογικό υλικό το οποίο θα εφαρμοστεί στο νέο σύστημα ανάγνωσης. Κατά την ανάγνωση αυτή, θα αναζητηθούν οι αντίστοιχες οντότητες, τα ‘συμπτώματα’ δηλαδή του ψηφιακού εαυτού και ο χώρος που αυτά μπορεί να υποδηλώνουν.

Το σύνολο αυτού του καταγεγραμμένου φραστικού υλικού που αφορά στο συμπτωματικό λεξιλόγιο αποτελεί εν δυνάμει συμπτωματολογία του ψηφιακού εαυτού. Εφόσον πρόκειται για συμπτώματα νοητικών

καταστάσεων, τότε το σύνολο των συμπτωμάτων δύναται να αφορά στην ψηφιακή εκδήλωση του εαυτού, αφού αυτή νοείται ως μία κατεξοχήν νοητική οντότητα. Από την τελική αυτή συμπτωματική λίστα, μέσα από τον νέο τρόπο ανάγνωσης, αναζητούνται τα συμπτώματα που μπορούν να μεταφέρουν πληροφορία σχετικά με τη χωρική εκδήλωση του ψηφιακού εαυτού. (Βλ. παράρτημα Α, πίνακας 2)

Ακολουθεί επομένως η εξής διαδικασία: με τον ίδιο ακριβώς τρόπο που ο ειδικός (έχοντας στη διάθεσή του το σύνολο των εν δυνάμει συμπτωμάτων του υπό εξέταση υποκειμένου) εντοπίζει αστερισμούς (σχηματισμούς) συμπτωμάτων που φανερώνονται -εκδηλώνονται δηλαδή ως εμφανή διακριτά σύνολα- με σκοπό να 'διαγνώσει' εν τέλει, να περιγράψει ή να κατονομάσει την εκάστοτε νοητική κατάσταση του υποκειμένου, έτσι και στην παρούσα έρευνα, από το σύνολο των καταγεγραμμένων συμπτωμάτων, εντοπίζονται αστερισμοί ως διακριτά σύνολα που περιγράφουν εν τέλει εκφάνσεις του ψηφιακού εαυτού και χωρικές τους ποιότητες.

Επομένως, ακολουθεί η σύνταξη του τρίτου πίνακα της παρούσας έρευνας, στον οποίο παρουσιάζεται ο εντοπισμός των νοηματικών γειτνιάσεων και επομένως η δημιουργία των αντίστοιχων αστερισμών που αφορούν στον ψηφιακό εαυτό. (Βλ. παράρτημα Α, πίνακας 3) Η σύνταξη των αστερισμών και η ονομασία τους πηγάζουν από το περιεχόμενο το οποίο εκφράζουν – τον τρόπο δηλαδή που περιγράφουν τον ψηφιακό εαυτό, τη χωρικότητά του, και κατά συνέπεια, την έκφραση του ψηφιακού σώματος.

Η σύνταξη των συμπτωματικών αστερισμών⁸ που αφορούν στον ψηφιακό εαυτό, συμβαίνει παράλληλα με την ανάλυση των χωρικών συνεπαγωγών των επιμέρους συμπτωμάτων. Το σύνολο των χωρικών ποιοτήτων που περιγράφονται αποτελεί με τη σειρά του τη σύνθεση των

⁸ Το σύνολο των επτά εντοπισμένων αστερισμών αναπτύσσεται αναλυτικά στα επόμενα κεφάλαια. Τα κεφάλαια αυτά λειτουργούν περισσότερο σε παραλληλία, παρά ως συνέχεια του ενός με το άλλο. Άλλωστε κάπως έτσι νοείται και η σωματική 'φυσιολογία' που υποδηλώνουν.

μερών του ψηφιακού σώματος, ένα σύνολο δηλαδή από ‘χωρικότητες’ που φιλοξενούν τον προβαλλόμενο εαυτό κατά την ψηφιακή εμπειρία, ή τη gestalt θα μπορούσε να πει κανείς, του ψηφιακού σώματος.⁹

Ο ψηφιακός εαυτός στο σύνολό του διαγιγνώσκεται, χωρίς να ασπάζεται τις υπάρχουσες κατηγοριοποιημένες περιγραφές των εγχειριδίων – δεν παρατηρεί προϋπάρχοντες αστερισμούς που οδηγούν σε αντίστοιχα προαναφερθείσες παθολογίες, αλλά εντοπίζει νέους και τους κατονομάζει, περιγράφοντας με αυτό τον τρόπο τις νέες συνθήκες και εκφάνσεις του εαυτού στο ψηφιακό περιβάλλον. Άλλωστε, με τον ίδιο τρόπο εξελίσσονται και τα εγχειρίδια τύπου DSM, επινοώντας ή τροποποιώντας διαταραχές, όπως αυτές εναρμονίζονται με το τρέχον κοινωνικό, ή ακόμη και το φαρμακοβιομηχανικό ή δικανικό πλαίσιο. Στην παρούσα μελέτη, επιχειρείται ένας νέος τρόπος παρατήρησης της νοητικής εμπειρίας του ψηφιακού και για το λόγο αυτό, επιχειρείται ο εντοπισμός συμπτωματικών αστερισμών που μιλάνε για αυτή τη συνθήκη με διαφορετικούς τρόπους.

⁹ Η έννοια της “gestalt” περιγράφει τη σημασία του όλου υπέρ των μερών. Είναι μία συνεκτική εικόνα που προκύπτει από ένα σύνολο δοσμένων χαρακτηριστικών. Παράλληλα, λαμβάνει υπόψη το πλαίσιο στο οποίο δίνονται τα εκάστοτε δεδομένα, κάτι το οποίο σχετίζεται ιδιαίτερα με το παρόν εγχείρημα εφόσον το πλαίσιο έχει μετατοπιστεί εξαρχής στο ψηφιακό περιβάλλον.

2.2 Βασικές έννοιες

Άτυπη συμπτωματολογία

Μέσα σε αυτόν τον «κόσμο των ιδεών» που αφ' εαυτού είναι τόσο ολισθηρός, όπου οι φαινομενικά σταθερότερες μορφές εξαλείφονται τόσο γρήγορα, όπου, από την άλλη, εμφανίζονται τόσες μη κανονικότητες που αργότερα θα δεχτούν μια οριστικά καταστατική αρχή, όπου το μέλλον προλαμβάνει πάντα τον εαυτό του ενώ το παρελθόν δεν παύει να ετεροχρονίζεται, τάχα δεν πρέπει να ισχύει κάτι σαν ένα είδος ακίνητης σκέψης;

Michel Foucault,

Η αρχαιολογία της γνώσης¹

¹ Foucault, Michel, *Η αρχαιολογία της γνώσης*, Εξάντας, Αθήνα, 1987, σελ.249

De Symptomatum Caussis² και η κορυφή του παγόβουνου

Κρίνεται αναγκαίο στο σημείο αυτό να αποσαφηνιστεί ο τρόπος με τον οποίο τοποθετείται η παρούσα έρευνα ως προς τις ιατρικές έννοιες που εμπεριέχονται στη μεθοδολογία της. Κι αυτό γίνεται ώστε αυτές να μην καταλήξουν εξαναγκαστικά μέρη του μεταφορικού σχήματος λόγω κάποιας συνειρμικής διαδικασίας, αλλά με σκοπό να διευκρινιστεί ο τρόπος με τον οποίο συμμετέχουν στην παρούσα τοποθέτηση. Παρακάτω, μελετώνται επομένως οι έννοιες της ‘διαταραχής’, της ‘παθολογίας’, του ‘συμπτώματος’, του ‘αστερισμού’ και της ‘διάγνωσης’ και ο ρόλος που αυτές παίζουν στη συγκεκριμένη έρευνα.

Ξεκινώντας με την έννοια του συμπτώματος, η οποία καθίσταται το βασικότερο εννοιολογικό εργαλείο αυτής της διατριβής, ξετυλίγονται μία σειρά από λοιπές έννοιες, όπως ο αστερισμός, η παθολογία, η διαταραχή και η ‘διάγνωση’, λόγω της συνειρμικής αλλά και λειτουργικής συσχέτισής τους. Η σύνδεση που συμβαίνει εννοιολογικά, αφορά στη συνήθη χρήση του όρου ‘σύμπτωμα’ εντός ενός κλινικού πλαισίου. Παράλληλα, η λειτουργική τους σύνδεση, αφορά στο γεγονός πως όλες αποτελούν εκφάνσεις μίας καθιερωμένης κλινικής πρακτικής, και για το λόγο αυτό σχεδόν αναπόφευκτα οδηγεί η μία στην άλλη (η διάγνωση στο σύμπτωμα, το σύμπτωμα στον αστερισμό, ο αστερισμός στη διαταραχή, η διαταραχή στην παθολογία και ούτω καθ’ εξής.)

Παρ’ όλα αυτά, η απαρχή εδράζεται πάντα στην εκφορά του συμπτώματος. Το σύμπτωμα είναι αυτό που πρωτίστως φανερώνει κάτι το οποίο κατόπιν θα παρατηρηθεί και θα σχολιαστεί. Δίχως σύμπτωμα δεν υφίσταται οποιαδήποτε ένδειξη, ερώτημα ή προβληματική. Αντίστοιχα, δίχως το σύμπτωμα, δεν κοιτάζει ποτέ κανείς κάτω από την επιφάνεια. Το σύμπτωμα είναι πρόσκληση και ταυτόχρονα προτροπή να σηκώσει κανείς το κάλυμμα του ‘σημείου’ και να ξεσκεπάσει το λόγο

² Galen, Guilielmus Copus, *De morbis et symptomatis, libri sex: De morborum differentia, liber I. De morborum caussis, liber I. De symptomatum differentia, liber I. De symptomatum caussis, libri III*, H. Denis, 1530

ύπαρξής του. Για το λόγο αυτό, καθίσταται ως το αρχικό σημείο θέασης, το σημείο (ένδειξη) και το σημείο (στο χώρο), από το οποίο αποκαλύπτεται ένα σώμα πληροφορίας που πριν δεν ήταν ορατό.

Με τον ίδιο τρόπο, το ψηφιακό σώμα δεν είναι ορατό – είναι ένα άυλο θεωρητικό κατασκευάσμα, μία υπόθεση ή ένα ερώτημα για αυτό που μπορεί να βρίσκεται πίσω από την ψηφιακή εμπειρία. Και ο ψηφιακός εαυτός επίσης δεν είναι ορατός – υφίσταται καθ' υπόθεση και προβολή, κατά την παραδοχή του 'ας υποθέσει κανείς ότι...' ή 'ας προσποιηθεί κανείς ότι...' σε ένα άυλο περιβάλλον. Ο ψηφιακός εαυτός καταφθάνει στον ψηφιακό χώρο μέσα από τα συμπτώματά του. Αυτά είναι που τον φανερώνουν και ενίοτε τον προδίδουν. Αυτά είναι τα φαινόμενα με τα οποία έρχεται κανείς σε επαφή, ως να ήταν οι κορυφές ενός σύνθετου παγόβουνου που ως επί το πλείστον παρατηρεί κανείς κατά το ήμισυ όταν βρίσκεται πάνω από τη θάλασσα. Για το λόγο αυτό, η παγωμένη αυτή τοπιογραφία του ψηφιακού εαυτού χρήζει μία σειρά από συμπτωματολογικές παρατηρήσεις για να πάρει σάρκα και οστά, να περάσει για λίγο στην άλλη πλευρά, να φανερωθεί και να επανεξετασθεί μέσα σε ένα νέο ερμηνευτικό πλαίσιο.

Συνάμα, το σύνολο της ψηφιακής εμπειρίας είναι και αυτό συμπτωματικό, καθ' ότι ο ψηφιακός κόσμος δεν υφίσταται ολοκληρωτικά σε φυσικό επίπεδο (τουτέστιν ολο-αισθητηριακά), αλλά μέσα από μεταφορές, συμβολικές πράξεις και κατά φαντασίαν παραδοχές. Έτσι, το σύνολο της ψηφιακής εμπειρίας εγκαθιδρύει μία νέα συμπτωματολογία, έναν νέο τρόπο παρατήρησης των φαινομένων ως υπο-δηλώσεις των υπο-βοσκουσών καταστάσεων του εαυτού στο ψηφιακό περιβάλλον. Το σύμπτωμα παραπέμπει στη σκιά της σπηλιάς του Πλάτωνα – είναι η ίδια η σκιά η οποία προτρέπει να στρέψει κανείς το βλέμμα προς την άλλη μεριά. Είναι το αποτέλεσμα, ή ο τρόπος με τον οποίο μία κατάσταση αντηχεί. Αλλά και ταυτόχρονα, είναι η φανέρωση, η απαρχή της συνειδητής ύπαρξής της.

Το σύμπτωμα δείχνει και νοηματοδοτεί, ενώ ταυτόχρονα αφήνει χώρο για να αναδυθεί η όποια πηγή ή ερμηνεία του. Ή, θα έλεγε κανείς, πως

αναπαριστά, όντας απόσπασμα ενός συστήματος αναφοράς, ιδιαίτερα σε έναν κόσμο ψηφιακό όπου η αναπαράσταση υπερταυτίζεται με την πραγματικότητα. Για το λόγο αυτό, η παρούσα έρευνα επιχειρεί μία ‘συμπτωματική ανάγνωση’ (lecture symptomale) κατά τον Louis Althusser³, έναν, ούτε επιφανειακό, ούτε κυριολεκτικό, ούτε απομυθοποιητικό τρόπο ανάγνωσης, αλλά μία ανάγνωση όπου το πραγματικό νόημα του ‘κειμένου’ και η κατασκευή της αντίστοιχης προβληματικής αναδύεται από το κειμενικό ‘υποσυνείδητο’, από αυτό που δεν φανερώνεται εξ’ αρχής, όπως η πληροφορία που κρύβεται πίσω από τις διατυπώσεις του εκάστοτε ασθενή.

«Πίσω από τα συμπτώματα εναπόκειται ένα ικανό αίτιο»⁴. Ένα φαινόμενο θα έλεγε κανείς που περιμένει να εξιχνιαστεί. Αντίστροφα, ο Friedrich Nietzsche αντιλαμβάνεται τα ίδια τα φαινόμενα ως συμπτώματα, και μάλιστα, σημειωτικά ανεκτίμητα. Ο Paul van Tongeren⁵ σχολιάζει τη φιλοσοφία του Nietzsche ως συμπτωματολογική, συμπληρώνοντας πως κάθε φιλοσοφία πρέπει να είναι η θεραπεία στα συμπτώματα, δηλαδή στις ιδέες των ασθενών της, δηλαδή των στοχαστών που τις γεννά. Με τον ίδιο ακριβώς τρόπο τοποθετεί και ο Gilles Deleuze⁶ τη φύση μίας φιλοσοφικής θεώρησης, περιγράφοντας τα φαινόμενα ως ένα σύνολο συμπτωμάτων που εκφράζουν έναν τρόπο ύπαρξης, μία ‘συνθήκη δυνάμεων’ που συνθέτει τη σχέση του υποκειμένου και των άλλων.

Περνώντας στην περιγραφή της ειδικότερης λειτουργίας των συμπτωμάτων, παρατηρεί κανείς την εξέχουσα θέση τους ως

³ περιγράφοντας τις έννοιες “problematique” και “reading (lecture)”. Βλ. Althusser, Louis, *For Marx*, Verso, 2005, σσ.252-3

⁴ Shelton, Herbert M., *Human Life Its Philosophy and Laws: An Exposition of the Principles and Practices of Orthopathy*, Kessinger Publishing, 1996, σ. 473

⁵ Van Tongeren, Paul, *Reinterpreting modern culture: an introduction to Friedrich Nietzsche's Philosophy (Purdue University Press Series in the History of Philosophy)*, Purdue University Press, West Lafayette, IN, 2000, σ.7-8

⁶ Deleuze, Gilles, *Nietzsche and philosophy*, Columbia University Press, New York, 2006, σ.xvi

‘πληροφοριοδότες’ μίας κατάστασης του υποκειμένου που στην πραγματικότητα απευθύνεται στο συνειδητό του ασθενή μέσα από σωματικές ή διανοητικές εκδηλώσεις. Τα συμπτώματα περιλαμβάνουν «ανεξέλεγκτες, στερεοτυπικές πράξεις, σκέψεις, συναισθήματα, σωματικές διεργασίες, διαφοροποιημένες αντιλήψεις, εναλλακτικές καταστάσεις συνείδησης και γνωρίσματα προσωπικότητας.»⁷ Συχνά ενέχουν το στοιχείο της επανάληψης, γι’ αυτό σχετίζονται και με το στοιχείο του χρόνου. Αυτός όμως ο συσχετισμός συμβαίνει παράλληλα και με ένα ακόμη παράδοξο στοιχείο της χρονικότητάς τους: τα συμπτώματα δεν έρχονται από το παρελθόν αλλά από το μέλλον. Η μετάφραση του συμπτώματος έρχεται πάντοτε αργότερα, μετά από μία διαδικασία ανάλυσης και σκέψης περί του σημειοδοτημένου χαρακτηριστικού. Και για το λόγο αυτό, θα μπορούσε να πει κανείς πως μία διαδικασία διάγνωσης που ακολουθεί την παρατήρηση των συμπτωμάτων, επιχειρεί να *ενεστοποιήσει* ξανά το συμπτωματικό αίτιο, να σμίξει ξανά το σημαίνον με το σημαινόμοιο σε ένα και το αυτό διαυγές φαινόμενο.

Το σύμπτωμα είναι μία υποσυνείδητη επιθυμία που προσπαθεί να εκδηλωθεί.⁸ Η τοποθέτηση αυτή προκύπτει από τη Λακανική και Φροϋδική θεώρηση που θέλει το σύμπτωμα να είναι ένα είδος ολισθήματος του υποσυνείδητου, ή ονείρου που αναμένει να ερμηνευτεί. Κατόπιν ο Slavoj Žižek έρχεται να συμπληρώσει πως αυτό συμβαίνει μετά από μία ρήξη της επικοινωνίας με τον κόσμο. Ο κόσμος αυτός θα μπορούσε να ερμηνευτεί ως το κύκλωμα του εσωτερικού και του εξωτερικού του υποκειμένου, ο τρόπος δηλαδή της συμβολικής του επικοινωνίας. Στο σημείο που ρηγματώνεται η επικοινωνία, γεννιέται το σύμπτωμα, αρθρώνοντας την «κωδικοποιημένη, κρυπτογραφημένη του μορφή»⁹.

⁷ Löker, Altan, *Cognitive-Behavioral Cybernetics of Symptoms, Dreams, Lateralization: Theory, Interpretation, Therapy*, Eurasian Books, Istanbul, 2001, σ.109

⁸ Sharpe, Matthew, “Jacques Lacan (1901-1981)”, *Internet Encyclopedia of Philosophy*, <http://www.iep.utm.edu/lacweb/>, [προσπ.26-4-14]

⁹ Ο.π., Sharpe, Matthew...

Η σχέση όμως του υποκειμένου με τον κόσμο δεν έγκειται μόνο στην επικοινωνία του συμπτώματος, αλλά και στη διαδικασία κατονομασίας του συμπτώματος – στη στιγμή δηλαδή που προηγείται της παραδοχής ότι υπάρχει ως τέτοιο – καθώς το σύμπτωμα υφίσταται μόνο όταν ο παρατηρητής του (ο ασθενής ή ο εξεταστής του) το ορίσει ως υπαρκτό. Κι αυτό φυσικά είναι μία διαδικασία εκτίμησης και κρίσης, μία διαδικασία που συνεπάγεται τη ‘συγκαλυμμένη σύγκριση’ με τις ιδέες και τις πεποιθήσεις του υπόλοιπου κοινωνικού πλαισίου. Και πιο συγκεκριμένα το νοητικό σύμπτωμα, το οποίο ενδιαφέρει την παρούσα έρευνα, σχετίζεται με το κοινωνικό πλαίσιο με τον ίδιο ακριβώς τρόπο που το σωματικό σύμπτωμα σχετίζεται αναπόφευκτα με το ανατομικό και γενετικό πλαίσιο.¹⁰

Το κοινωνικό πλαίσιο επομένως θα μπορούσε να πει κανείς πως προαποφασίζει τι σημαίνει σύμπτωμα. Με τον τρόπο αυτό, το ορίζει και το περιγράφει, το ονομάζει και το αντιμετωπίζει με τον αντίστοιχο τρόπο. Το πλαίσιο στο οποίο δραστηριοποιείται ο ψηφιακός εαυτός, αποτελεί μία πραγματικότητα η οποία δεν είναι προσεγγίσιμη παρά μόνο μέσα από τα συμπτώματά της, τα οποία εδώ επιχειρείται να εντοπιστούν και να παρατηρηθούν, ενώ παράλληλα αποκαλύπτουν τι κρύβεται από κάτω.

Για να συμβεί αυτό, η έρευνα εστιάζει σε ένα από τα βασικότερα χαρακτηριστικά του συμπτώματος, το οποίο παίζει καθοριστικό ρόλο. Κι αυτό αφορά στην ανάγνωσή του ως ένα είδος ενσώματης έκφρασης. Με άλλα λόγια το σύμπτωμα νοείται ως μία περιγραφή που εμπεριέχει συχνά σωματικές, ή με την ευρύτερη έννοια, χωρικές διαστάσεις. Κι αυτό διότι μπορεί να υποδηλώνει θέσεις, σχέσεις, δράσεις, μετατοπίσεις ή συνδέσεις και άλλα ποιοτικά χαρακτηριστικά που αποτελούν ταυτόχρονα ένα χωρικό σχόλιο. Άλλωστε, όπως περιγράφηκε σε προηγούμενη ενότητα, ο χώρος έχει αποτελέσει μία από τις συχνότερες μεταφορές με σκοπό να εκφραστούν πράγματα ανυπόστατα, ανεικονικά ή δυσνόητα,

¹⁰ Szasz, Thomas S., *The Myth of Mental Illness*, American Psychologist, 15 (2), 1960, σσ.114

όπως χαρακτηριστικά είναι η αντίληψη του εαυτού και οι νοητικές του καταστάσεις. Δεν είναι τυχαίο το γεγονός πως οι μεταφορές του χώρου παρουσιάζονται σε αφθονία στο πεδίο της ψυχολογίας. Με τον ίδιο τρόπο, το εκάστοτε σύμπτωμα επιχειρεί να αναπαραστήσει ένα είδος χώρου – το χώρο μίας εσωτερικής συνθήκης με έναν συγκαλυμμένο, κωδικοποιημένο τρόπο.

Ο James W. Pennebaker αναφέρεται στα συμπτώματα περισσότερο ως αίσθηση ή πεποίθηση για την κατάσταση του σώματος του ατόμου, παρά ως ένδειξη κάποιας πάθησης.¹¹ Με άλλα λόγια, τα ίδια αποτελούν αναφορά ή αναγγελία μίας εσωτερικής δραστηριότητας που δεν φαίνεται και η οποία μετουσιώνεται σε χώρο. Το σύμπτωμα συνιστά χωρικό μήνυμα με σκοπό να μεταφέρει πληροφορία. Παράλληλα, συνιστά μία συμβολική κατασκευή η οποία ενίοτε ταυτίζεται με το μέσο στο οποίο εκφράζεται – η εκδήλωση μέσω ενός οργάνου στο σωματικό σύμπτωμα, ή στο νοητικό σύμπτωμα, η εκδήλωση μέσω μίας νοητικής συνθήκης.

Αυτό είναι το σημείο όπου η διάδραση του ατόμου με το ψηφιακό μέσο ‘επιστρέφει’ κάτι σε αυτόν.¹² Το σύμπτωμα είναι η επιστροφή της κωδικοποιημένης πληροφορίας στον εαυτό. Όμοια με την εικονοληπτική μηχανή - «η μηχανή είναι η δομή που έχει αποκολληθεί από την δραστηριότητα του υποκειμένου, (...) ο συμβολικός κόσμος είναι ο κόσμος της μηχανής.»¹³ Η μηχανή του Lacan αναπόφευκτα παραπέμπει στη ‘μηχανή επηρεασμού’ του Viktor Tausk¹⁴ που στην πραγματικότητα

¹¹ Pennebaker, James W. Pennebaker, *The Psychology of Physical Symptoms*, Springer-Verlag, New York, 1982, σ.1

¹² Η ενσυνείδητη ή υποσυνείδητη μεταφορά χωρικής πληροφορίας στο πεδίο που βρίσκεται ‘πίσω από την οθόνη’ είναι αναπόφευκτο κομμάτι της ψηφιακής εμπειρίας. Τα εμπειρικά χαρακτηριστικά του φυσικού κόσμου αποτελούν αντιληπτικά συστατικά του ψηφιακού κόσμου, τοποθετημένα σε ένα μεταφορικό επίπεδο εικονικότητας και συμβολισμού.

¹³ Lacan, Jacques, *The Ego in Freud's Theory and in the Technique of Psychoanalysis, 1954-1955 (Vol. Book II) (The Seminar of Jacques Lacan)*, W. W. Norton & Company, New York, 1991, σ.47

¹⁴ Tausk, Victor, “On the origin of the influencing machine in schizophrenia”, *Psychoanalytic Quarterly*, 2, 1933, σσ.519-556

είναι η ίδια το σύμπτωμα – μία φανταστική μηχανή, το κατασκεύασμα ενός τύπου παραίσθησης ενός σχιζοφρενούς. Η σχέση του ατόμου με τη μηχανή του Tausk μπορεί να νοηθεί και ως μία μεταφορά για τη σχέση του ατόμου με το ψηφιακό μέσο. Ο ψηφιακός εαυτός είναι το σύμπτωμα που αποκολλάται και ενίοτε αντικειμενοποιείται στο μέσο το οποίο χρησιμοποιεί. Η παρατήρησή του επομένως είναι αυτή που μπορεί να επιστρέψει πίσω πληροφορία που αφορά στο άτομο, στη σχέση του με την τεχνολογία και στις χωρικές ποιότητες που αυτό αγγίζει.

Τίθεται επομένως το ερώτημα της χωρικότητας του ψηφιακού εαυτού, η οποία θα προσεγγιστεί μέσα από την ανάλυση των συμπτωμάτων του. Η χωρικότητα αυτή αφορά στην ‘ανατομία’-‘φυσιολογία’ του ‘ψηφιακού σώματος’ που είναι υπό αναζήτηση, ενώ καθ’ όλη τη διάρκεια, αντιμετωπίζεται ως μία αρχιτεκτονικής φύσεως διαδικασία, η οποία εξετάζει τη δομή και λειτουργία ενός νοητικού σχήματος.

Ο συμπτωματικός ψηφιακός εαυτός δεν είναι μία οντότητα που προϋπάρχει, ούτε είναι αυτόνομος από το λοιπό σύνολο της ατομικής εμπειρίας. Η κάθε εκδήλωσή του, δηλαδή το κάθε σύμπτωμα προκύπτει ως μέρος ενός εμπειρικού συνεχούς. Οι διαφοροποιήσεις σε σχέση με το εμπειρικό αυτό συνεχές είναι που προσδίδει τα χαρακτηριστικά του εκάστοτε συμπτώματος. Και εφόσον πρόκειται για το πλαίσιο μίας κουλτούρας όπου η ψηφιακότητα έχει εισβάλλει με ταχύτατους ρυθμούς προκαλώντας απανωτές αλλαγές, ο ψηφιακός εαυτός ενσαρκώνει ποικίλες συμπτωματικές ενδείξεις διαφοροποιήσεων και μεταβολών.

Οι ενδείξεις αυτές αποτελούν ‘σημείο’ των καιρών και ταυτόχρονα ‘σηματοδότηση’ ενός είδους υλικότητας. Την κατανόηση του συμπτώματος ως σημείου και τις χωρικές του ποιότητες περιγράφουν οι Julie Nordgaard κ.α. λέγοντας: «και τα δύο αντιμετωπίζονται ως χωροχρονικές, οριοθετημένες αντικειμενομορφικές οντότητες.»¹⁵ Κι αυτό διότι στην περιγραφή των νοητικών φαινομένων υπάρχει έντονη η

¹⁵ Nordgaard, Julie Sass, LA και Parnas, J., “The psychiatric interview: validity, structure, and subjectivity”, *European Archives of Psychiatry and Clinical Neuroscience*, 263(4), 2013, σ.358

ανάγκη για συγκεκριμενοποίηση και περιγραφή ενός χειροπιαστού αντικειμένου, πίσω από την οποία υπάρχει εν τέλει η ανάγκη της επικοινωνίας.

Ο Michel Foucault μιλώντας για τα συμπτώματα και τα σημεία προσθέτει επίσης κάποιες χωρικές διαστάσεις. Κάθε σύμπτωμα είναι ένα σημείο (δεν ισχύει απαραίτητως το αντίστροφο), και η σχέση του αρθρώνεται ως εξής: «το σημείο αναγνωρίζεται από το σύμπτωμά του· το σύμπτωμα είναι η αναντικατάστατη μορφολογική υποστήριξη του σημείου.»¹⁶ Ο Foucault αναφέρεται στο σύμπτωμα ως ένα φαινόμενο που προσφέρεται στη ‘ματιά’¹⁷. Κι έτσι, αυτό με τη σειρά του, προσφέρεται σε ένα είδος εξ’ αποστάσεως παρατήρησης και ερμηνείας - συνεπώς, σε ένα είδος μετατοπισμένου, και πιθανά, μεταφορικού, χώρου.

Ερευνητικό επιπεδοσφαίριο

Παρ’ όλα αυτά, το σύμπτωμα, αν και αποτελεί από τη φύση του νοσηματοδοτική οντότητα, δεν παρουσιάζεται συνήθως μόνο του. Η λειτουργία του επαυξάνεται και τροποποιείται από την παρουσία κι άλλων συμπτωμάτων, τα οποία αποτελούν ξεχωριστά ‘σημεία’ και επομένως φέρουν διαφορετικό νόημα. Το σύνολο αυτών των σημείων ενίοτε δημιουργεί σχηματισμούς οι οποίοι υποδηλώνουν με τη σειρά τους κάποιο νέο νόημα που αφορά τον φορέα του συμπτώματος, δηλαδή το υποκείμενο. Τα σύνολα αυτά αναγιγνώσκονται συνήθως ως συγκεκριμένες νοητικές καταστάσεις, οι οποίες έχουν καταγραφεί και χρησιμοποιούνται ευρέως με σκοπό την εγκαθίδρυση μίας κοινής γλώσσας. Η διαδικασία αυτή έλαβε χώρα παράλληλα με την ανάπτυξη των εγχειριδίων τύπου DSM, καθώς συγκροτήθηκε ένας επιστημονικός τρόπος ταξινόμησης των νοητικών φαινομένων.

Τα εκάστοτε συμπτωματικά σύνολα, τα οποία ο DSM ονομάζει ‘αστερισμούς’, δεν σχετίζονται απαραίτητα με το νόημα που φέρει το

¹⁶ Foucault, Michel, *The Birth of the Clinic*, Routledge, London, 2003, σσ.113-4

¹⁷ Ο.π., Foucault, Michel, *The Birth of the Clinic...*, σ.111

κάθε σύμπτωμα, αλλά αποτελούν νέα, διακριτά, νοηματικά σύνολα. Η επινόηση, δημιουργία και κατονομασία συμπτωματικών αστερισμών είναι στην πραγματικότητα αυτό που ενδιαφέρει τον εκάστοτε εξεταστή κατά τη διάγνωση. Και παράλληλα, είναι κάτι το οποίο σχετίζεται άμεσα με το εκάστοτε κοινωνικό πλαίσιο. Έτσι κι εδώ, το ερευνητικό πλαίσιο και ο ερευνητής θα οδηγηθούν στον εντοπισμό και την κατονομασία διακριτών καταστάσεων του εαυτού που περιγράφουν τον τρόπο που αυτός 'είναι' στο ψηφιακό περιβάλλον.

Η έννοια του αστερισμού είναι σημαντική στην παρούσα μελέτη καθώς αντιπροσωπεύει τα νοηματικά σύνολα που προκύπτουν κατά την έρευνα. Πιο συγκεκριμένα, ο αστερισμός αποτελεί ένα επινοημένο σύνολο συμπτωμάτων, τα οποία γειτνιάζουν με βάση το περιεχόμενο τους και τις χωρικές ποιότητες που αυτά φέρουν σε ό,τι αφορά στον ψηφιακό εαυτό. Επομένως, ο αστερισμός στο παρόν πλαίσιο, υποδηλώνει τις εγγύτητες και τους συσχετισμούς που εντοπίζονται κατά την ανάλυση του υλικού (του συνόλου της πληροφορίας που προκύπτει από τα μεταφορικά σχήματα των συμπτωμάτων σε σχέση με το ψηφιακό) και κατά συνέπεια προσδιορίζει την αντίστοιχη οργάνωση των υποκεφαλαίων. Τέλος, το κάθε κεφάλαιο αποτελεί μία έκφανση του ψηφιακού σώματος, ένα μεταφορικό 'μέλος' ή 'όργανό' του, τα οποία εκτίθενται προς παρατήρηση πάνω στο 'ανατομικό τραπέζι' της παρούσας διατριβής.

Οι εγγύτητες αυτές ενδιαφέρουν τόσο σημασιολογικά όσο και χωρικά. Το φίλτρο του χώρου άλλωστε υπεισέρχεται από την πρώτη κιόλας στιγμή της εφαρμογής των συμπτωμάτων στο μεταφορικό σχήμα. Επομένως η συμπτωματολογική και η χωρική ανάλυση συμβαίνουν παράλληλα. Η αντίληψη επομένως του ψηφιακού εαυτού θα μπορούσε να παρομοιαστεί με τη σύνταξη ενός ερευνητικού 'επιπεδοσφαιρίου'¹⁸,

¹⁸ Το επιπεδοσφαίριο (γνωστό και ως πλανισφαίριο) περιγράφει την αναπαράσταση μίας σφαιρικής επιφάνειας πάνω σε επίπεδο, και ειδικότερα αναφέρεται στην «αναπαράσταση της γήινης επιφάνειας πάνω σε γεωγραφικό χάρτη». «[Ετυμολ. απόδοση ξεν. όρου (πρβλ. γαλλ. planisphere).

Η λέξη επιπεδοσφαίριον μαρτυρείται από το 1854 στον Στ. Σταθόπουλο].» Βλ. ορισμό του όρου στο Academic Dictionaries and Encyclopedias,

καθώς μέσα από την παρατήρηση ενός χαώδους και άτακτου εκ πρώτης όψεως συμπτωματολογικού υλικού, αναδύονται ποικίλοι θεωρητικοί σχηματισμοί και προσδιορίζονται τα χαρακτηριστικά τους.

Το κυριολεκτικό νόημα του αστερισμού έχει ιδιαίτερο ενδιαφέρον στο πλαίσιο αυτό καθώς συγκροτεί από μόνο του μία μεταφορά για τη φύση της ψηφιακότητας. Είναι αξιοσημείωτο πως στο παρελθόν ο κάθε πολιτισμός είχε τους δικούς του αστερισμούς.¹⁹ Αυτό παραπέμπει έντονα στη σχέση που εντοπίζουν οι ερευνητές μεταξύ νοητικής κατάστασης και πολιτισμικής αφετηρίας. Τα ποικίλα νοητικά φαινόμενα και οι διαταραχές διαφοροποιούνται από πολιτισμό σε πολιτισμό, ή πολλές φορές προκύπτουν από αυτούς τους ίδιους, ενώ σε άλλα μέρη του πλανήτη μπορεί να είναι μία άγνωστη συνθήκη. Αντίστοιχα, ο ψηφιακός πολιτισμός δύναται να γεννήσει τους δικούς του αστερισμούς, τα δικά του δηλαδή συμπτωματολογικά μοτίβα τα οποία θα ερευνηθούν εδώ.

Πολλές φορές ο αστερισμός, δεν γίνεται αντιληπτός ως ένα μοτίβο ή σύνολο σημείων αλλά περιγράφει μία περιοχή της ουράνιας σφαίρας. Με τον ίδιο τρόπο ο αστερισμός δεν αποτελεί αποκλειστικά ένα σύνολο συμπτωματικών σημείων τα οποία μπορούν να λειτουργήσουν νοηματικά και ανεξάρτητα, αλλά προκαλεί μία νέα ζύμωση νοήματος, γεννά ένα σώμα περιγραφής και χαρτογράφησης μίας περιοχής του εαυτού.

Ο John Suler αναπτύσσει μία προσέγγιση που αφορά στην έκφραση του εαυτού στο ψηφιακό περιβάλλον μέσα από μία πληθώρα αστερισμών που στην πραγματικότητα εμπεριέχουν μοτίβα συναισθήματος, μνήμης και σκέψης.²⁰ Το άτομο κινείται από αστερισμό σε αστερισμό, εκφράζοντας τον εαυτό του ανάλογα με το περιβάλλον στο οποίο βρίσκεται και τις συνθήκες με τις οποίες διαδρά. Αυτοί οι αστερισμοί

http://greek_greek.enacademic.com/52282/επιπεδοσφαίριο, [προσπ. 27-4-14]

¹⁹ Seeds, Michael και Backman, Dana, *The Solar System*, Cengage Learning, 2012, σ.12

²⁰ Suler, John, *The Psychology of Cyberspace*,

<http://users.rider.edu/~suler/psycyber/disinhibit.html#constellations>, [προσπ. 20-4-14], 2004

αποτελούν στην πραγματικότητα εκφάνσεις προσωπικότητας ή έκφραση της ατομικής ταυτότητας, οι οποίοι άλλοτε υπερκαλύπτονται νοηματικά, κι άλλοτε είναι εξ' ολοκλήρου διαχωρισμένοι. Ο Suler, πιο συγκεκριμένα, μιλάει για ένα ενδοψυχικό πεδίο το οποίο περιέχει συμπλέγματα αστερισμών με τα παραπάνω χαρακτηριστικά. Περιγράφει πως αυτού του είδους η μετατόπιση από αστερισμό σε αστερισμό μπορεί να συσχετισθεί με πολλές από τις διαδικτυακές ατομικές συμπεριφορές:

Αυτό το μοντέλο αστερισμών επίσης βοηθάει στην επεξήγηση άλλων διαδικτυακών φαινομένων, όπως ο πειραματισμός με την ταυτότητα, φανταστικά παιχνίδια ρόλων, πολυεργασιακά (multitasking) project, και άλλες ανεπαίσθητες αλλαγές στην έκφραση της προσωπικότητας όπως κινούμαστε από το ένα διαδικτυακό περιβάλλον στο άλλο. Πράγματι, ένας μεμονωμένος αποανασταλμένος (disinhibited) διαδικτυακός εαυτός πιθανότατα δεν υπάρχει, παρά μία συλλογή από ελαφρώς διαφορετικούς αστερισμούς συναισθήματος, μνήμης και σκέψης που αναφαίνονται και διαδρούν με διαφορετικού τύπου διαδικτυακά περιβάλλοντα. Διαφορετικοί τρόποι επικοινωνίας ενεργοποιούν διαφορετικές εκφράσεις του εαυτού. Μας επιτρέπουν να δούμε διαφορετικές οπτικές αυτού του περίπλοκου πράγματος που ονομάζουμε 'ταυτότητα'.²¹

Επίσης, ένα άλλο χαρακτηριστικό του αστερισμού αποτελεί ο συμβολισμός που ο ίδιος φέρει. Τις περισσότερες φορές ο κυριολεκτικός αστερισμός σχετίζεται με τη μυθολογία, καθώς απεικονίζει ήρωες ή τέρατα που βρίσκονται στον ουρανό για κάποιο λόγο. Και για αυτό, νοούνται ως ημι-θεικές οντότητες, ένα υπερβατικό στοιχείο που, όπως θα φανεί και παρακάτω, δημιουργεί μία ενδιαφέρουσα αντιστοιχία με τις υπερβατικές ιδιότητες της οποιασδήποτε ψηφιακή οντότητας.

Ο αστερισμός αποτελεί στην πραγματικότητα την κατασκευή μίας ιδέας, τη σύνθεση μίας φανταστικής ομάδας χαρακτηριστικών, ή με άλλα λόγια, ένα νοητικό και πρωτίστως δημιουργικό συνειρμό. Όσο για τη χρήση του αστερισμού στο πλαίσιο ενός μεταφορικού σχήματος:

²¹ Ο.π., Suler, John...

η φράση δεν είναι ένα μωσαϊκό αλλά ένας οργανισμός. Μεταφράζω σημαίνει επινοώ ένα ταυτόσημο αστερισμό, όπου κάθε λέξη δέχεται το έρεισμα όλων των άλλων και σιγά σιγά επωφελείται από την οικειότητα με ολόκληρη τη γλώσσα.²²

Αντίστοιχα, η μετάφραση ενός συμπτωματικού αστερισμού είναι η σύνταξη ενός φραστικού συνόλου που προσπαθεί να περιγράψει τον ψηφιακό εαυτό, ως χωρική οντότητα. Δεν αφορά στην κατασκευή ενός συνόλου ετερόκλητων στοιχείων αλλά στην κατανόησή τους ως λειτουργικό όλον.

Δια-γιγνώσκειν

Ο σχηματισμός των αστερισμών αποτελεί σημαντικότερο μέρος της διαδικασίας της διάγνωσης. Δεν την συγκροτεί εξ' ολοκλήρου παρά μόνο όταν προστεθεί σε αυτήν η συνεκτίμηση μίας σειράς άλλων παραγόντων, που όπως θα φανεί παρακάτω, σχετίζονται με το υποκείμενο και το πλαίσιο του. Με τον τρόπο αυτό, η διάγνωση καθίσταται «μια καλά προσδιορισμένη οντότητα ανάμεσα σε άλλες»²³, ανάμεσα θα έλεγε κανείς στο σύνολο της συμπτωματικής πληροφορίας που δίνεται στον ερευνητή και σε ό,τι το πλαισιώνει. Αντίστοιχα, η διαδικασία της διάγνωσης μπορεί να νοηθεί ως η δημιουργία «ενός νέου δεδομένου για τον ασθενή»²⁴. Με τον έναν ή τον άλλο τρόπο, ο εαυτός στο ψηφιακό περιβάλλον επαναπροσδιορίζεται μέσα από ένα σύνολο διαγνωστικών αποφάσεων – το αποτέλεσμα μίας αχώριστης σύμμειξης «περιγραφών, ερμηνειών, προβλέψεων και εκτιμήσεων.»²⁵

²² Ricoeur, Paul, *Η ζωντανή μεταφορά*, εκδόσεις Κριτική, Αθήνα, 1998, σ.153

²³ Jaspers, Karl, *General Psychopathology*, Manchester University Press, Manchester, 1963, σ.604

²⁴ Stempsey, William E., *Disease and Diagnosis: Value Dependent Realism*, Springer, Dordrecht, 2000, σ.163

²⁵ περιγράφει ο H.Tristram Engelshardt, όπως αναφέρεται από τον Stempsey. Βλ., ο.π., Stempsey, William E...., σ.163

Παρατηρώντας την ετυμολογία του όρου ‘δια’ + ‘γνώσης’, συμπεραίνει κανείς πως η διάγνωση είναι μία κατάσταση στην οποία φτάνει κανείς να ‘γνωρίσει’, να αντιληφθεί μία συνθήκη ‘μέσα από’ αυτό που συμβαίνει, για παράδειγμα, στον ασθενή²⁶ ή, με άλλα λόγια, ‘δια μέσου’ της πληροφορίας που του δίνεται. Ο ίδιος όρος χρησιμοποιείται επίσης για να περιγράψει τη διάκριση μεταξύ πραγμάτων, ενώ παράλληλα υποδηλώνει την ύπαρξη ορίων ανάμεσά τους (η απόσταση που υποδηλώνει το ‘δια’). Και πράγματι αυτή η διαδικασία οριοθέτησης είναι αυτή που κάνει τη διαδικασία της διάγνωσης να λειτουργήσει, καθώς επιχειρεί να γίνει «η σαφής κατάληξη κάθε ερμηνευτικής διαδικασίας»²⁷.

Η Victoria L. Welby σχολιάζει την απαρχή του όρου θέλοντας να την τοποθετήσει σε ένα ευρύτερο πλαίσιο, όπως ακριβώς επιχειρεί και η παρούσα διατριβή. Εξηγώντας πως είναι ατυχές το γεγονός πως η συνήθεια έχει περιορίσει τη χρήση του όρου ‘διάγνωση’ στο πεδίο της παθολογίας, η Welby αντιλαμβάνεται τον όρο αυτό ως ιδανικό, σε ένα γενικότερο σημασιολογικό πλαίσιο, για να περιγράψει αυτή τη διαδικασία απόκτησης γνώσης ‘δια μέσου’ που υποδηλώνεται.

Θα έπρεπε να μεγαλώνουμε παίρνοντας ως δεδομένο πως είμαστε ειδήμονες στη διαγνωστική, πως μπορούμε να καλλιεργήσουμε στο μέγιστο τη δύναμη να βλέπουμε πραγματικές διακρίσεις και να διαβάζουμε τα σημεία, όσο κι αν αυτά είναι αχνά, τα οποία αποκαλύπτουν νόημα και σημασία.²⁸

Και για το λόγο αυτό, η παρούσα ερευνητική διαδικασία συμβολίζεται με ένα είδος διαγνωστικής, η οποία προσπαθεί να επανατοποθετήσει σε ένα διαφορετικό πλαίσιο, τη σχέση της κυβερνοχωρικής εμπειρίας και του παρατηρητή της.

²⁶ Layman, Dale, *Medical terminology demystified*, McGraw-Hill Professional, United Kingdom, 2005, σ.98

²⁷ Locker, David, *Symptoms and illness: the cognitive organization of disorder*, Tavistock, London, 1981, σ.77

²⁸ Welby, Victoria L., *What Is Meaning?: Studies in the Development of Significance*, John Benjamins Publishing Co, Amsterdam, 1983, σσ.51-52

Η διάγνωση είναι στην πραγματικότητα μία διαδικασία παρατήρησης από έξω προς τα μέσα – ο ερευνητής συλλέγει αυτό που ‘βλέπει’ όντας τοποθετημένος απ’ έξω, ώστε να ερμηνεύσει κάτι που δεν βλέπει, που βρίσκεται από μέσα. Με άλλους όρους, θα έλεγε κανείς πως η ματιά κινείται από το θεατό στο αθέατο, από το ορατό στο αόρατο, ή από το υλικό στο άυλο – πάντοτε διαμέσου των συμπτωμάτων. Άλλωστε, ο ψηφιακός χώρος νοείται ως επί το πλείστον ως άυλος και επομένως η έρευνα τον τοποθετεί ως διαγνωστικό ερώτημα. Η κίνηση από έξω προς τα μέσα, συμβαίνει πάντοτε ως μέρος ενός ευρύτερου κοινωνικού συστήματος που επηρεάζει τη διαγνωστική διαδικασία. Κι έτσι, με αυτό τον τρόπο, οι P. J. McGann, David J. Hutson μιλώντας για την ‘κοινωνιολογία της διάγνωσης’, προσκαλούν την αντιστροφή του τρόπου θέασης, τη στροφή δηλαδή της ματιάς από μέσα προς τα έξω²⁹, με σκοπό να κατανοηθούν οι κοινωνιολογικοί παράμετροι που εμπλέκονται στη διαδικασία αυτή, και φυσικά να ‘από-κλινικοποιηθούν’.

Μία από τις βασικότερες όμως προσεγγίσεις της διάγνωσης είναι η σχέση της με την ανάδυση της μορφής μέσα από το φόντο – μία καθαρά γκεσταλτική (κατά τη Gestalt) θεώρηση των πραγμάτων η οποία συνάδει με το όλο ερευνητικό εγχείρημα του να δει κανείς κάτι μέσα από το σύνολο ή το άθροισμα των μερών που το αποτελούν (στη συγκεκριμένη περίπτωση, τους αστερισμούς, και κατόπιν το τελικό ψηφιακό σώμα). Οι ίδιοι οι θεωρητικοί της Gestalt³⁰ παρομοιάζουν τη διάγνωση με ένα ‘παιχνίδι’, καθ’ ότι θεωρούν ότι η επιβολή ενός απόλυτου μοτίβου στην οργάνωση της εμπειρίας δεν μπορεί να αποφύγει ένα ποσοστό αυθαιρεσίας και αυτοσχεδιασμού, ή δεν είναι πάντα εύκολα ανιχνεύσιμο. Και φυσικά, πρόσθετα στο περιβαλλοντολογικό πλαίσιο, εισάγουν πολύ δυναμικά το ρόλο του παρατηρητή-εξεταστή στη διαγνωστική εξίσωση.

Την πολυπαραγοντική φύση τη διαγνωστικής διαδικασίας περιγράφει ο Kazem Sadegh-Zadeh³¹ συμπυκνώνοντας εν τέλει όλα τα σχετικιστικά

²⁹ McGann, P. J. και Hutson, David J., *Sociology of diagnosis*, Emerald Group Publishing, United Kingdom, 2011, σσ. xxix – xxx

³⁰ Ο.π. Latner, Joel..., σσ.80-83

³¹ Sadegh-Zadeh, Kazem., “Foundations of clinical praxiology: Part I: The relativity of

της χαρακτηριστικά σε μία και μόνη συνάρτηση. Η διάγνωση κατά τον Sadegh-Zadeh αποτελεί μία διαδικασία αλληλουχίας βημάτων, όπου ως n ορίζει το κάθε βήμα και σημειώνει πως $n \geq 1$. Και παράλληλα, σημειώνει πως μπορεί να περιγραφεί ως ένα κατηγορημα 7 μεταβλητών όπως φαίνεται ακολούθως:

MedDiag (a, t, x, y, W, M, D),

Όπου οι μεταβλητές διαβάζονται ως εξής:

a: η διάγνωση

t: η χρονική στιγμή

x: ο ασθενής

y: ο εξεταστής

W: το εννοιολογικό σύστημα

M: η διαγνωστική μέθοδος

D: ένα σύνολο δεδομένων

Οι μεταβλητές αυτές μεταφράζονται στο πλαίσιο της έρευνας αυτής ως εξής:

a: η συμπτωματική διάγνωση του ψηφιακού

t: η χρονική στιγμή που λαμβάνει χώρα η έρευνα

x: ο ψηφιακός εαυτός

y: ο ερευνητής και η αρχιτεκτονική του ιδιότητα

W: το εννοιολογικό σύστημα που χρησιμοποιεί

M: η διαγνωστική μέθοδος που ακολουθεί

D: το σύνολο της διαθέσιμης πληροφορίας

medical diagnosis”, *Metamedicine* 2, 1981, σσ.183-196

Παρατηρεί λοιπόν κανείς πως η διάγνωση επηρεάζεται από τόσους παράγοντες ώστε πάνω απ' όλα καθίσταται μία τελική εντύπωση που ενώνει μαζί τα διάφορα κομμάτια. Και για το λόγο αυτό, το αποτέλεσμα της μπορεί να πάρει διάφορες μορφές όπως ένα απλό όνομα, μία περιγραφή, μία ταξινόμηση κατά τα υπάρχοντα πρότυπα, μία επινόηση μίας νέου είδους κατηγοριοποίησης, μίας κωδικοποιημένης πληροφορίας, ή ακόμη και ενός μεταφορικού σχήματος που θα επικοινωνήσει το τελικό νόημα της διαγνωστικής εκτίμησης.

Εφόσον η διάγνωση καθίσταται εν τέλει μία συναρτησιακή σχέση μεταξύ του παρατηρητή, του αντικειμένου παρατήρησης και του περιβάλλοντός του, τότε συμπεραίνει κανείς πως στην πραγματικότητα απομακρύνεται ταυτόχρονα από τα όποια παγιωμένα κλινικά δίπολα όπως το φυσιολογικό-παθολογικό ή το ισορροπημένο-διαταραγμένο. Κι αυτό γιατί αυτή η πολυπαραγοντική της φύση είναι που την καθιστά ένα κατ' εξοχήν κοινωνικό κατασκεύασμα το οποίο δεν έχει τελικά ένα σταθερό σημείο αναφοράς όπως για παράδειγμα συμβαίνει με την ανατομία και το ανθρώπινο σώμα. Παράλληλα, σε ότι αφορά στα νοητικά φαινόμενα, υπάρχει μεγάλη συζήτηση για το κατά πόσο υφίσταται κάποιο κατώφλι το οποίο ορίζει το διαταραγμένο ή το φυσιολογικό. Πολλοί υποστηρίζουν πως σε πολλές διαταραχές η διακύμανση του επιπέδου των συμπτωμάτων πρέπει να γίνεται αντιληπτή ως ένα συνεχές φάσμα και όχι ως διακριτοί και οριακοί τρόποι εκδήλωσης. «Ο όρος 'φάσμα'... αναφέρεται σε μια ποικιλία εκδηλώσεων μιας διαταραχής, από τα τυρηνικά της συμπτώματα μέχρι τα χαρακτηριστικά ταμπεραμέντου»³². Αντιλαμβάνεται κανείς πως συχνά δεν υφίσταται μία σαφής οριογραμμή που προσδιορίζει τα πεδία της κανονικής και της διαταραγμένης συμπεριφοράς, και για το λόγο

³² Βλ. Cassano, GB., Frank, E, Miniati, M, Rucci, P, Fagiolini, A, Pini, S και Shear MK, Maser JD. *Conceptual underpinnings and empirical support for the mood spectrum*, Psychiatr Clin North Am, 25 (4), σσ.699–712, v., 2002 όπως αναφέρεται στο Παναγιωτακοπούλου,Α. και Κονταξάκη, Μ.-Ε., «Οι υποθέσεις του 'συνεχούς' και του 'φάσματος' των καταθλιπτικών διαταραχών», *Ψυχιατρική*, 18 (3), 2007, σσ. 239–250

αυτό, όπως θα φανεί παρακάτω, οι διαταραχές είναι συχνά αμφισβητήσιμες.

Αν λοιπόν τεθεί το ερώτημα του τί είδους συμπτωματολογία φιλοξενεί η παρούσα μελέτη θα μπορούσε να πει κανείς πως είτε τοποθετείται σε ένα συμπεριφορικό ή αντιληπτικό συνεχές (η αντίληψη του ψηφιακού εαυτού δεν είναι διακριτή από τον υπόλοιπο εαυτό και τα συμπτώματά του, καθώς δεν υφίστανται όρια), είτε πως μπορεί να γίνει αντιληπτή ως ένα είδος ατυπικής συμπτωματολογίας (το σύνολο των συμπτωμάτων υπό παρατήρηση δεν εμπίπτουν σε κάποια γνώριμη κατηγορία ταξινόμησης νοητικών φαινομένων, αλλά συγκροτούν νέους, άγνωστους αστερισμούς που θα παρατηρηθούν και θα σχολιαστούν).

Περί πάθους ο λόγος

Στο πλαίσιο αυτό, κρίνεται αναγκαίο να προσδιοριστεί η τοποθέτηση της μελέτης ως προς τις κλινικές έννοιες που χρησιμοποιούνται. Ξεκινώντας με την έννοια της ‘διαταραχής’, η οποία είναι και η επικρατέστερη στον κώδικα DSM, συμπεραίνει κανείς πως δεν είναι εύκολο να περιγραφεί ένας τέτοιος όρος ακόμη και από το ίδιο αυτό το εγχειρίδιο. Ο DSM στα εισαγωγικά κείμενά του αναφέρεται στον αναχρονισμό που φέρει η έννοια της ‘νοητικής διαταραχής’³³, και εξηγεί πως, όσο αντιφατικό κι αν φαίνεται, δεν έχει βρεθεί μέχρι σήμερα ένας τρόπος ώστε να οριστεί ή έννοια αυτή επιστημονικά και με σαφήνεια. Παρ’ όλα αυτά, ο DSM ως εγχείρημα αποτελεί μία από τις πλησιέστερες στην επιστημονικότητα προσπάθειες σε ότι αφορά τις νοητικές διαταραχές και έχει παίξει σημαντικό ρόλο στην εφαρμογή της διαγνωστικής διαδικασίας, καθώς και στη διαμόρφωση της κοινής γνώμης σχετικά με το αντικείμενο αυτό, καθώς εισήγαγε έναν νέο τρόπο θέασης των πραγμάτων, ενώ ταυτόχρονα μείωσε την απόσταση των ακραίων διαταραχών με τις καθημερινές και ηπιότερες νοητικές καταστάσεις που όλοι μπορούν να βιώσουν.

³³ American Psychiatric Association, *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*, έκδοση DSM -IV-TR, American Psychiatric Publishing, Inc., 2000, σ. xxx

Λόγω της έλλειψης ενός σαφούς ορισμού για την έννοια της διαταραχής, οι περιγραφές που εμπεριέχονται στον κώδικα χαρακτηρίζονται συχνά από αφαίρεση, κάτι που σχετίζεται αναπόφευκτα με τα ποιοτικά χαρακτηριστικά του πεδίου αυτού. Αυτό θυμίζει ιδιαίτερα τα χαρακτηριστικά του πεδίου της ψηφιακότητας, τα οποία είναι εξίσου αφαιρετικά κατά την περιγραφή τους, όσο και μία ιδιαίτερη νοητική συνθήκη, μία αίσθηση ή ένα συναίσθημα. Παίρνοντας για παράδειγμα τις περιγραφές διαφόρων ανθρώπων σχετικά με αυτό που ο Matthew Ratcliffe ονομάζει ‘αισθήσεις της ύπαρξης’, (ή αυτό που η έρευνα αυτή με βάση τα παραπάνω θα μπορούσε να ονομάσει ως ‘τρόπους του είναι’):

Οι άνθρωποι πολλές φορές λένε πως νιώθουν ζωντανό, νεκροί, απόμακροι, αποκολλημένοι, αποξενωμένοι, απομονωμένοι, απόκοσμοι, αδιάφοροι στα πάντα, συνεπαρμένοι, πνιγμένοι, αποκομμένοι, αποσυνδεδεμένοι, κακόκεφοι, όχι ο εαυτός τους, χωρίς επαφή με τα πράγματα, έξω από κάτι, όχι ακριβώς μαζί με κάτι, ξεχωριστοί, σε αρμονία με τα πράγματα, σε ειρήνη με τα πράγματα ή με μέρος των πραγμάτων. Υπάρχουν αναφορές σε αισθήσεις πλασματικότητας, εξυψωμένης ύπαρξης, σουρεαλισμού, οικειότητας, ανοικειότητας, παραδοξότητας, απομόνωσης, κενού, αισθήσεις του να είσαι στο σπίτι σου στον κόσμο, να είσαι ένα με τα πράγματα, σημαντικότητας, ασημαντότητας, και η λίστα συνεχίζεται.³⁴

Αντίστοιχα, σε μία κουλτούρα όπου αμφισβητούνται τα κανονιστικά πρότυπα του πραγματικού-εικονικού, η προσπάθεια ερμηνείας του νέου, συχνά συναντάει την προσπάθεια ερμηνείας του παρεκκλίνοντος μέσα από το λεξιλόγιο του διαταραγμένου ή παθολογικού. Όχι για να το προσδιορίσει ως προς το ‘πάθος του’, αλλά για να βρεθεί ένας τρόπος να μιλήσει κανείς για αυτό. Έτσι, λόγω έλλειψης άλλου τεκμηριωτικού τρόπου, κάτι αντίστοιχο συμβαίνει αν στραφεί κανείς στην παρατήρηση

³⁴ Ratcliffe, Matthew, *Feelings of being: phenomenology, psychiatry and the sense of reality (International perspectives in philosophy and psychiatry)*, Oxford University Press, Oxford, 2008, σ.68

των διαταραγμένων σωμάτων, με σκοπό να κατανοήσει τα σώματα του εικονικού κόσμου.³⁵

Παράλληλα, ο DSM εξηγεί πως συχνά χρησιμοποιούνται παρεμφερείς της ‘διαταραχής’ όροι (όπως για παράδειγμα, ‘έλλειψη’ ή ‘δυσλειτουργία’) οι οποίοι ποτέ δεν ισοδυναμούν μαζί της, αλλά προσπαθούν να την περιγράψουν χρησιμοποιώντας διαφορετικό λεξιλόγιο και σε διαφορετικές καταστάσεις. Το γεγονός αυτό δεν υποδηλώνει κάποιο σφιχτό ‘περίγραμμα’ κατά τη διαδικασία της διάγνωσης, αλλά αντίθετα, υποδηλώνει την ύπαρξη χαλαρών ορίων κατά την ερμηνεία της κάθε περίπτωσης. Με άλλα λόγια, οι εκάστοτε διαταραχές δύνανται να αλληλεπικαλύπτονται σε πολλαπλά σημεία, ή αντίστοιχα να περιγράφονται με περισσότερους του ενός τρόπους.

Η έννοια της διαταραχής έχει χρησιμοποιηθεί συχνά με σκοπό να αντικαταστήσει τις ‘βαρύτερες’ ή ακόμη και αμφισβητήσιμες έννοιες της ‘ασθένειας’, του ‘νοσήματος’ ή της ‘πάθησης’. Παρατηρώντας την έννοια της ‘διαταραχής’ ετυμολογικά (από τα συνθετικά ‘δια’ + ‘ταράσσω’), θα μπορούσε να την αντιληφθεί κανείς ως συνώνυμη του ‘αναδεύω’, ‘μετακινώ’, ‘κινητοποιώ’, ‘ανακατεύω’, ‘μετατοπίζω’ ή ‘αναστατώνω’. Με άλλα λόγια, ‘ταράζω’ αυτό που μέχρι πριν ήταν ήρεμο ή ‘λείο’, ή σύμφωνα με την αντίστοιχη αγγλική μετάφραση του όρου ‘disorder’, ‘βγάζω από τη σειρά’, ‘διασαλεύω την τάξη’, ‘δημιουργώ ακαταστασία’.

Όταν αυτό το φαινόμενο μεταφερθεί στο πρώτο πρόσωπο, γεννιέται η έννοια του ‘πάθους’ – της παθητικής δηλαδή έκφρασής του σε σχέση με κάποιο υποκείμενο – με άλλα λόγια, το ενδιαφέρον στρέφεται σε αυτόν που ‘παθαίνει’ κάτι (στη συγκεκριμένη περίπτωση, τη διαταραχή ή την αντίστοιχη ψηφιακή εμπειρία). Η έννοια της παθολογίας επομένως πραγματεύεται τη μελέτη και διάγνωση μίας διαταραχής. Και

³⁵ Murray, Craig D. και Sixsmith, Judith, “The Corporeal Body in Virtual Reality”, *Ethos*, 27, (3), *Body, Self, and Technology*, Blackwell Publishing on behalf of the American Anthropological Association, 1999, σσ.315-343

ακολουθώς, ο χαρακτηρισμός του ‘παθολογικού’ αναφέρεται πρωτίστως στην ύπαρξη κάποιας ψυχικής νόσου. Αν όμως παρατηρήσει κανείς την ετυμολογική αντιστοίχιση του όρου, συμπεραίνει πως πρόκειται για «την εσωτερική κατηγορία/αιτίαση του ‘πάσχειν’»³⁶. Και συνεχίζει, «Είναι αυτό που συμβαίνει σε οτιδήποτε, που υφίσταται, παθαίνει, ή βιώνει οτιδήποτε»³⁷. Μετακινώντας την ετυμολογία σε ένα πιο διευρυμένο πλαίσιο, το ‘πάθος’ μπορεί να ερμηνευτεί ως η ατομική εμπειρία – αυτό που συμβαίνει σε κάποιον. Κι ένα τέτοιο σημείο θέασης δεν βρίσκεται μακριά από τις λοιπές ερμηνείες του όρου ‘πάθος’, το οποίο γίνεται συνάμα κατανοητό ως ένταση, αφύτητα, ενέργεια, συγκίνηση ή ορμή. Αντιλαμβάνεται λοιπόν κανείς πως δεν είναι συμπτωματικό πως χρησιμοποιήθηκε η έννοια του ‘πάθους’ για να περιγράψει τις παρεμβολές σε μία κατάσταση παγιωμένης ύπαρξης ή τρόπου του ‘είναι’.

Κατά συνέπεια, η ψηφιακή εμπειρία αποτελεί μία από τις παθογενέσεις των τελευταίων χρόνων, σε ότι αφορά τη μετατόπιση του ‘κανονικού’ και τη διασάλευση των συγκεκριμένων προτύπων και καταστάσεων συνείδησης. Με τον ίδιο τρόπο που οι ουσίες ή τα θρησκευτικά δόγματα εισάγουν τροποποιημένες ή εναλλακτικές καταστάσεις του εαυτού και της συνείδησης, αντίστοιχα η κουλτούρα του κυβερνοχώρου συστήνει μία σειρά από ‘παθήματα’ των υποκειμένων/χρηστών, τα οποία κάθε άλλο παρά υποδηλώνουν κάτι το νοσηρό. Στην πραγματικότητα περιγράφουν μια σειρά από απομακρυσμένες ‘παθογενείς οντολογίες’³⁸, οι οποίες εκφράζονται σύμφωνα με τον Mark. D. Pesce μέσα από τα ‘ολαισθητικά’³⁹ μέσα (τα ηλεκτροπλαστικά δηλαδή μέσα, τα οποία

³⁶ Urmson, James Opie, *The Greek Philosophical Vocabulary*, Duckworth Publishers, London, 1990, σ.126

³⁷ Ο.π., Urmson, James Opie...

³⁸ Pesce, Mark D., “Final Amputation: Pathogenic Ontology in Cyberspace”, *Third International Conference on Cyberspace*, University of Texas, 1993, <http://hyperreal.org/~mpesce/fa.html>, [προσπ. 27-4-14]

³⁹ Όπως περιγράφονται κατά τον William Martens. Βλ. Martens, William, *Spacial Image Formation in Binocular Vision and Binaural Hearing*, 3D Media Technology Conference, Montreal, 1989

αποσκοπούν στην αντίληψη ενός συμβάντος, εμπλέκοντας μερικές αισθήσεις ή το σύνολό τους, με όσο το δυνατόν πιο αποτελεσματικό τρόπο).

Αυτό που επιχειρείται επομένως στην παρούσα μελέτη, είναι ο επαναπροσδιορισμός της έννοιας της παθολογίας και η απομυθοποίηση του 'στίγματος', του 'άλλου', του 'ρυπαρού' και του 'πάθους' όπως αυτά έχουν καθιερωθεί στο φυσικό κόσμο. Η καθ' υπόθεση ψηφιακή παθολογία νοείται ως μία φυσιολογική, ενδεχομενική έκφραση της νοητικής κατάστασης του ηλεκτρονικού χρήστη. Κατά συνέπεια, ως μία δυναμική πραγματικότητα, η πραγματικότητα της ψηφιακής εμπειρίας, η οποία προσπαθεί να απελευθερωθεί από τις ήδη παγιωμένες αντιλήψεις.

Μία τέτοια τοποθέτηση αναπόφευκτα κατανοεί την έννοια της διαταραχής ως κοινωνικό κατασκεύασμα που απαντάει στις πολιτισμικές επιταγές, ενώ αντίστοιχα σχετίζεται με τις κατά καιρούς θεωρήσεις της λεγόμενης θεωρητικής τάσης της αντιψυχιατρικής. Η αντιψυχιατρική αμφισβητεί έντονα την ύπαρξη της νοητικής ασθένειας, καθώς θεωρεί πως δεν παγιώνεται ή αποδεικνύεται η ύπαρξή της με καθαρά επιστημονικό τρόπο. Αντίθετα, υποστηρίζει πως αποτελεί ένα κατασκεύασμα που δημιουργείται ως απόηχος των κοινωνικών κανονιστικών προτύπων, της ηθικής τάξης και της κουλτούρας της 'κρίσης' – η κρίση νοείται ως 'εκτίμηση', 'αποτίμηση', 'υπολογισμός' αυτού που θεωρείται φυσιολογικό, ή, θα έλεγε κανείς, της συμπεριφορικής νόρμας.

Επίσης, κατανοεί τα συμπτώματα ως τη διανοητική έκφραση και δραστηριότητα του ατόμου με έναν διαφορετικό τρόπο από τον προβλεπόμενο ή καθιερωμένο, εντός ενός συγκεκριμένου κοινωνικού πλαισίου. Για το λόγο αυτό, συχνά ασκεί κριτική στην εφαρμογή της επιστήμης της ψυχιατρικής, όταν εφαρμόζεται ως καταδυναστευτικός ή ελεγκτικός κοινωνικός μηχανισμός.

Δεν είναι τυχαίο πως οι διαταραχές προσεγγίζονται ανθρωπολογικά ως πολιτισμικά φαινόμενα. Ο Allan V. Horwitz αντίστοιχα σχολιάζει πως «νοητική ασθένεια είναι αυτό που μία συγκεκριμένη ομάδα ορίζει ως

τέτοιον»⁴⁰, κάνοντας προφανή το σχετικιστικό χαρακτήρα ενός τέτοιου ορισμού και θέτοντάς τον φυσικά υπό αμφισβήτηση. Υπό αμφισβήτηση ταυτόχρονα τίθεται και η ίδια η αντίληψη περί ‘υγιούς’ και ‘φυσιολογικού’, η οποία στην πραγματικότητα αποτελεί μία ευρέως αποδεκτή στάση απέναντι στα πράγματα, μία κοσμοθεωρία. Όχι όμως και μία αντικειμενική τοποθέτηση. Ο Chris Thornhill περιγράφοντας την αντίστοιχη θεώρηση των πραγμάτων του ψυχιάτρου και φιλόσοφου Karl Jaspers:

... όλες οι θεωρήσεις του κόσμου περιέχουν ένα στοιχείο παθολογίας’ περιλαμβάνουν στρατηγικές άμυνας, κατάπιξης και υπεκφυγής, και συμπυκνώνονται γύρω από αναληθείς βεβαιότητες ή πλαστά αντικειμενοποιημένους τρόπους εκλογίκευσης, στους οποίους καταφεύγει το ανθρώπινο μυαλό με σκοπό να αποκτήσει ασφάλεια ανάμεσα στις τρομακτικά απεριορίστες πιθανότητες της ανθρώπινης ύπαρξης.⁴¹

Η ίδια η απόφαση της ύπαρξης του δίπολου φυσιολογικό και μη φυσιολογικό είναι επί της ουσίας παθολογική. Δεν υφίσταται τίποτα το παθολογικό όταν η ανθρώπινη εμπειρία αντιμετωπίζεται στο πλαίσιο ενός άνευ ορίων συνεχούς φάσματος, που τολμάει να αποδεχτεί τα πάντα ως πιθανά. Το ρόλο αυτό κλήθηκε να ενσαρκώσει το σύμπαν του κυβερνοχώρου από τις απαρχές της ύπαρξής του, καθώς αποτέλεσε το μέσο, ή το χώρο στον οποίο θα πάρουν σάρκα και οστά όλες οι ενδεχόμενες πραγματικότητες που επιτρέπει η ανθρώπινη νόηση, ακόμη και αυτές που θα παρέμεναν ανείπωτες ή περιθωριοποιημένες στο φυσικό κόσμο.

Η διαταραχή άλλωστε δεν ήταν πάντοτε στο προσκήνιο καθώς ελάχιστα ήταν γνωστά για την πληθώρα των νοητικών συμπτωμάτων που περιγράφονται σήμερα. Και όπως παρατηρείται, πολλές από τις

⁴⁰ Horwitz, Allan V., *Creating Mental Illness*, University Of Chicago Press, Chicago, London, 2002, σ.18.

⁴¹ Thornhill, Chris, “Karl Jaspers”, *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Spring 2011 Edition), <http://plato.stanford.edu/archives/spr2011/entries/jaspers/>, [προσπ.27-4-14]

υπάρχουσες σημερινές διαταραχές είναι πρόσφατα επινοήματα, καθώς δεν αντιμετωπιζόνταν ως τέτοιες σε άλλες εποχές ή σε άλλους πολιτισμούς (για παράδειγμα, καταστάσεις έκστασης μπορεί να θεωρούνταν σε κάποιους πολιτισμούς ως καταστάσεις ψυχικής κατοχής από μία υπερφυσική οντότητα, ή καταστάσεις διαφοροποιημένης αντίληψης του εαυτού μπορεί να οδηγούσαν στο μεσαιωνικό ‘κυνήγι μαγισσών’). Ειδικότερα, η αλλαγή της στάσης του δυτικού πολιτισμού απέναντι στις διαταραχές σχετίζεται με την αυξανόμενη γνώση και φιλοσοφική εξέλιξη γύρω από τα σχετικά πεδία μέσα στο χρόνο. Σε κάθε περίπτωση πάντως, οι διαταραχές αποτελούσαν πάντοτε εργαλεία για κοινωνική διαχείριση και συμμόρφωση⁴². Ένα είδος μηχανικής θα έλεγε κανείς, που ενίοτε τοποθετεί όρια εκεί που δεν υπάρχουν.

Παρατηρεί κανείς πως παρόλο το ότι έχει εξελιχθεί η συσχέτιση μερικών νοητικών διαταραχών με τη φυσιολογία, η πλειοψηφία της ψυχιατρικής πραγματείας συνεχίζει να λειτουργεί με βάση τα θεωρητικά και κοινωνικά κατασκευασμένα πρότυπα, τα οποία πολλές φορές κατηγορούνται ως αναμφισβήτητες παραδοχές – η εστίαση δηλαδή των ειδικών στο αποτέλεσμα και όχι στη γενεσιουργό αιτία των φαινομένων.

Παράλληλα, πολλοί θεωρητικοί υποστήριζαν πως η έννοια της διαταραχής δεν πρέπει να υπάρχει, πως είναι ένα λάθος, ή ένα επιστημονικό θα έλεγε κανείς παραστράτημα. Μία βάση πάνω στην οποία στηρίχθηκε ένα ευρύ επιστημονικό πεδίο. Στην πραγματικότητα αυτό περιγράφει αυτό που ο Thomas Szasz επιχείρησε να εξηγήσει μιλώντας για ένα είδος σύγχυσης των ορίων μεταξύ πραγματικού και μίμησης, ή μεταξύ μύθου και πραγματικότητας. Στο διάσημο άρθρο του «Ο μύθος της νοητικής ασθένειας» ο Szasz λέει χαρακτηριστικά πως η λειτουργία του μύθου αυτού (δηλαδή της ψυχικής νόσου) είναι «να μεταμφιέσει και κατ’ αυτό τον τρόπο να καταστήσει πιο εύγευστο το πικρό χάπι των ηθικών συγκρούσεων στις ανθρώπινες σχέσεις.»⁴³ Πράγματι, παρατηρεί κανείς πως μόνο ένα μέρος των διαταραχών

⁴² Ο.π., Foucault, Michel, *The Birth of the Clinic...*

⁴³ Ο.π., Szasz, Thomas S., *The Myth of Mental Illness...*, σ.118

πιθανολογείται πως έχει οργανική βάση. Αντιθέτως, οι υπόλοιπες σχετίζονται πιο πολύ με το ιστορικό ή το κοινωνικό πλαίσιο, συχνά γίνονται αντιληπτές ως ‘μόδα’ (ως ο υποκειμενικός, προβλέψιμος ή μη, τρόπος που αντιδράει κανείς υπό συγκεκριμένες συνθήκες στη ζωή του), και δημιουργούνται από τους ίδιους του ιατρούς⁴⁴ ή τους ασθενείς, ή ακόμη και από τις ίδιες τις φαρμακοβιομηχανίες (εισάγοντας ταυτόχρονα τον πολιτικοοικονομικό παράγοντα στη συζήτηση αυτή).

Το πιο συναφές όμως, ‘αντιψυχιατρικού τύπου’, επιχείρημα σχετίζεται με την περιγραφή της νοητικής διαταραχής ως ‘μεταφορά’. Μία νοητική κατάσταση περιγράφεται ως μία μεταφορά στο ιατρικό πεδίο, προσπαθώντας να γίνει κατανοητή, επικοινωνήσιμη και διαχειρίσιμη.⁴⁵ Η χρήση της ψυχικής ασθένειας είναι ιδιαίτερα γνώριμη ως μία μεταφορά, ώστε να περιγραφεί η φύση αυτού που φανερώνεται ως άλλο, άγνωστο, ανοίκειο ή ενίοτε απειλητικό. Με άλλα λόγια, η εκάστοτε ‘διαφορετική’ συμπεριφορά, ενδέχεται να αποτελεί μία υποκειμενική απάντηση σε μία καλά ‘καμουφλαρισμένη’ κατάσταση, που κατά τα άλλα νοείται ως ‘κανονική’, κάτι το οποίο, σύμφωνα με τα παραπάνω, καθιστά την όποια προσέγγιση του ‘παθολογικού’ ως συντηρητική και ξεπερασμένη.

Με τον ίδιο τρόπο λοιπόν που οι νοητικές καταστάσεις επινοούνται, κατονομάζονται, περιγράφονται, τροποποιούνται, καταργούνται και επανέρχονται - πάντοτε ως μεταφορικά σχήματα - σύμφωνα με τις κοινωνικές επιταγές, έτσι και η έρευνα αυτή θα επιχειρήσει να δημιουργήσει μία σειρά από νέες νοητικές καταστάσεις - μεταφορικούς αστερισμούς - οι οποίοι απευθύνονται αυτή τη φορά στο πλαίσιο της ψηφιακής εποχής και το σχολιάζουν, χωρίς να εμπεριέχουν οποιαδήποτε υποδήλωση του παθολογικού.

⁴⁴ Ο Allan V. Horwitz περιγράφει αυτές τις διαταραχές χαρακτηριστικά ως «ιατρογενείς», καταστάσεις δηλαδή που κατονομάζονται από τους ίδιους τους θεραπευτές. Βλ., ο.π., Horwitz, Allan V., *Creating Mental Illness...*, σ.123

⁴⁵ Pickering, Neil, *The metaphor of mental illness*, Oxford University Press, USA, 2006

Κεφάλαιο 3:

Αστερισμοί

Ο Αστερισμός της Γέννησης

Συμπτωματικές ενδείξεις: 12

Σημεία αστερισμού:

ουτοπιστικές προσδοκίες [unrealistic expectations]
αμνησία (ψυχογενής) [amnesia (psychogenic)]
αναισθησία [anesthesia]
παθητικότητα [passivity]
καταληψία [catalepsy]
φυγή (ψυχογενής) [fugue (psychogenic)]
ψευδοκύηση [pseudocyesis]
λήθαργος [lethargy]
μούδιασμα [numbness]
απουσία άσκησης ελεύθερης βούλησης [avolition]
παραδοξότητα [bizarreness]
μη εξαντλησιμότητα [inexhaustibility]

Ο αστερισμός αυτός αναζητάει τους ψυχογενείς, αναπαραγωγικούς μηχανισμούς του ψηφιακού σώματος. Εξετάζει την έννοια της γέννησης και μαζί με αυτή, την έννοια του θανάτου, του ψηφιακού εαυτού, οι οποίες ορίζουν την ενδιάμεση ζωή του, ή τις πολλαπλές ενδιάμεσες ζωές του. Παράλληλα, περιγράφει το διάλογό του με τους χώρους αναμονής και κατάληψης που προκύπτουν κατά τη σύνδεση στο διαδίκτυο. Ο ψηφιακός εαυτός συγκροτεί μία ενδεχομενική κατασκευή η οποία συχνά βασίζεται στην προκατασκευή. Αποτελείται από πολλαπλά σημεία φυγής, τα οποία μεταφράζονται σε ένα είδος ουτοπικού, 'εκ-στατικού' χώρου. Η απαρχή και το τέλος του ψηφιακού εαυτού επαναπροσδιορίζονται, και το ενδιάμεσο διάστημα που είθισται να ονομάζεται 'ζωή' γίνεται κατανοητό ως ένας άλλου είδους προσωρινός υπερβατικός χώρος.

Επαναδιατυπώσεις της αρχής και του τέλους

[ο χώρος ως διάστημα]

Οι τρεις νόμοι της πρόβλεψης:

1^{ος} νόμος: Όταν ένας διακεκριμένος πλην όμως γηραιός επιστήμονας δηλώνει πως κάτι είναι δυνατό, κατά πάσα πιθανότητα είναι σωστό. Όταν δηλώνει πως κάτι είναι αδύνατο, κατά πάσα πιθανότητα κάνει λάθος.

2^{ος} νόμος: Ο μόνος τρόπος για να ανακαλύψει κανείς τα όρια του δυνατού είναι να διακινδυνέψει για λίγο το αδύνατο.

3^{ος} νόμος: Κάθε επαρκώς προηγμένη τεχνολογία δε διακρίνεται από τη μαγεία.

Οι τρεις νόμοι του Arthur C. Clarke¹

A ●-----> B

Σε μία, καθ' υπόθεση, γραμμική θεώρηση του χρόνου, η έννοια της ζωής ορίζει αυτή την κατάσταση ύπαρξης η οποία χαρακτηρίζεται από μία συγκεκριμένη διάρκεια. Η διάρκεια αυτή συνεπάγεται την παραδοχή ενός αντίστοιχου γραμμικού, και συνάμα μονοκατευθυντικού πεδίου, το οποίο βρίσκεται ανάμεσα στα δύο άκρα της², τα δύο όριά της, την απαρχή και το τέλος της – όπως αυτή περιγράφεται συχνά μέσα από τις έννοιες της γέννησης και του θανάτου.

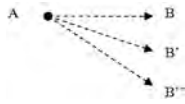
¹ Clarke, Arthur C., “Hazards of Prophecy: The Failure of Imagination”, *Profiles of the Future: An Enquiry into the Limits of the Possible*, Harper & Row, New York, 1962, σ. 14, 21, 36.

² έστω ότι σημειώνονται ως A και B

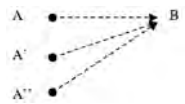
Δεν υπάρχει ζωή χωρίς να προηγηθεί γέννηση, και θάνατος χωρίς να προηγηθεί ζωή. Και αντίστοιχα, η ίδια η έννοια του θανάτου προσδιορίζει την απόρροια της γέννησης και αντίστροφα. Δίχως θάνατο, η έννοια της ζωής μπορεί να μην υπήρχε, διατρέχοντας μία αέναη γέννηση, αλλά και δίχως τη γέννηση, η ζωή θα ήταν ένας διαρκής επερχόμενος θάνατος. Στις περιπτώσεις αυτές, μόνο μία θεωρία παράλληλων συμπάντων, εναλλακτικών πραγματικοτήτων, ή θρησκευτικής πίστης στην ιδέα της μετενσάρκωσης ή τις πολλαπλές μετά θάνατον ζωές, μπορεί να προκαλέσει ένα πιθανό και ελπιδοφόρο παραστράτημα της αντιληπτής χρονικής γραμμικότητας. Και συνάμα, όσων αυτή συνεπάγεται: την απολυτότητα την κίνησης, την προβλεπτικότητα του τέλους, την οριοθέτηση της ανθρώπινης ζωής, τη μονοκατευθυντικότητα της διαδρομής της, και κυρίως την έλλειψη επιλογής. Παρά την αρχέγονη ανθρώπινη επιθυμία για μία ζωή χωρίς απόληξη, το ανθρώπινο ον δεν έχει καταφέρει ακόμη να παρακάμψει το συμβάν του θανάτου – παρά μόνο να το μετονομάσει σε κάτι άλλο, ή να το κοιτάξει από ένα άλλο σημείο. Κατά συνέπεια, ο άνθρωπος δεν έχει κατακτήσει ακόμη την αθανασία. Και οι ελπίδες του για μία τέτοια συνθήκη, δεν εναποτίθενται μονάχα στην ιατρική ή τη θρησκεία, καθώς μπροστά σε μία τέτοιου είδους μεγαλειώδη προσδοκία, κάθε είδους τεχνολογική υπόσχεση μπορεί να τον φέρει πλησιέστερα σε αυτή. Και αν όχι σε μία απόλυτη αθάνατη φύση, τότε ίσως σε περισσότερο πιθανές, αποσπασματικές, αθάνατες εκφάνσεις της ζωής του.

Κι εδώ λαμβάνει χώρα μία θεμελιώδης ανατροπή. Η έννοια της ζωής, όπως αυτή ορίζεται από την αρχή και το τέλος της, δε θα μπορούσε να παραμείνει ανεπηρέαστη εν μέσω μίας καταϊγιστικής και πολλά υποσχόμενης ψηφιακής κουλτούρας. Τα νέα ψηφιακά μέσα προσφέρουν αυτό που με τους όρους μίας άλλης εποχής θα ονόμαζε κανείς ‘μαγεία’ – καινοτομίες και χωρικές επικράτειες που μόνο με υπερβατικούς όρους μπορούν να γίνουν αντιληπτές. Η ψηφιακή τεχνολογία υπόσχεται να μεταμορφώσει το χρήστη, να αναστήσει τις πράξεις του, να διαιωνίσει τον εαυτό του, να διαχύσει παντού την παρουσία του, ταυτόχρονα, απαράλλακτα και απειράριθμα, ως ένας μηχανισμός παραγωγής

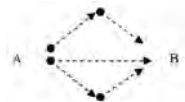
Διαγραμματικά παραδείγματα
(όπου A: γέννηση, B: θάνατος)



Ηρωας βιντεοπαιχνιδιού με
πολλαπλούς θανάτους



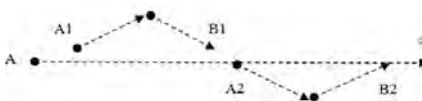
Πολλαπλοί ηλεκτρονικοί
λογαριασμοί του ίδιου προσώπου



Πολλαπλές ζωές του ίδιου
ηλεκτρονικού χρήστη



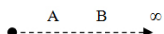
Ψηφιακός εαυτός που γεννάει
έναν ψηφιακό εαυτό που
γεννάει έναν ψηφιακό εαυτό... επ' άπειρον



Πολλαπλές γεννήσεις και θάνατοι
κατά τη διάρκεια μίας ψηφιακής ζωής



Ο ψηφιακός εαυτός μετά το φυσικό θάνατο



Ο ψηφιακός εαυτός πριν τη φυσική γέννηση

θαυμάτων, ως μία νέα φαντασμαγορία. Και εν μέσω αυτής της θαυματουργικής τελετουργίας, γεννά τις **ουτοπιστικές του προσδοκίες** για την εκάστοτε προσωπική διατάραξη της απολυταρχικής γραμμής του χρόνου, και συνάμα του διαστήματός της. Άλλωστε η Margaret Wertheim έχει ήδη αποκαλέσει τον κυβερνοχώρο «όνειρο της κυβερνοουτοπίας (cyberutopia)»³. Το ψηφιακό σύμπαν διαστρεβλώνει τη σχέση του ζεύγους σημείων, του A και του B, γεννώντας ποικίλους αναδιατυπωμένους σχηματισμούς, οι οποίοι δεν σχετίζονται μονάχα με τη ζωή μέσα σε αυτό, αλλά και με τη ζωή του χρήστη στο σύνολό της. Ο ψηφιακός εαυτός μπορεί για παράδειγμα να βιώνει πολλές γεννήσεις ή πολλούς θανάτους, μπορεί να έχει ζωή πριν τη φυσική γέννησή του ή ακόμη και μετά το φυσικό θάνατό του, ενώ ο ίδιος ο εαυτός μπορεί να αγκυρώνεται σε πολλαπλά, ταυτόχρονα ή ετεροχρονισμένα, άκρα, τα οποία ορίζουν ποικίλες ενδιάμεσες διαδρομές - πολλές αρχές και πολλά τέλη - τα οποία μπορούν να αντιστρέφονται, να ομαδοποιούνται, να εξατομικεύονται, να περιπλέκονται, ή να κατακερματίζονται, ανάλογα με τις διαθέσεις του ηλεκτρονικού χρήστη.

Η χρονική γραμμικότητα στον ψηφιακό χώρο αμφισβητείται. Και συνάμα, η έννοια της ζωής επανατοποθετείται. Ο ψηφιακός εαυτός αποτελεί στην πραγματικότητα μία ενδεχομενική κατασκευή που αντιλαμβάνεται το χρόνο διαφορετικά, χαρακτηρίζεται από κατακερματισμό και πολλαπλότητα, και έρχεται συχνά να καταργήσει την μέχρι πρότινος μοναδικότητα που συνέδεε την εκάστοτε ανθρώπινη ζωή με ένα και μόνο πρόσωπο. Ο ηλεκτρονικός χρήστης εξερευνεί και απολαμβάνει τις νέες εκφάνσεις της ψηφιακά επαυξημένης του ζωής, ενώ ταυτόχρονα οι επαναληπτικές σκέψεις θανάτου του, ως ανθρώπινο ον υπό τον φόβο του δεσποτικού προστακτικού γραμμικού χρόνου, που δεν δύναται να τον οδηγήσει αλλού παρά στο τέλος του, γεννούν όλο και περισσότερες ελπίδες και κατά συνέπεια όλο και περισσότερες ψηφιακές απαρχές. Γιατί τί άλλο θα μπορούσε να ενσαρκώνει ένα

³ Wertheim, Margaret, *The Pearly Gates of Cyberspace: A History of Space from Dante to the Internet*, W.W. Norton, New York, 1999, σ.281

κατεξοχήν άυλο ψηφιακό βασίλειο από τις επιθυμίες των χρηστών του για αμφισβήτηση ενός επερχόμενου και ισοπεδωτικού θανάτου;

Ψυχογένειες

[ο χώρος ως φυγή]

Είναι ιός, ναρκωτικό, ή θρησκεία;

Ποια είναι η διαφορά;

Neal Stephenson

Snow Crash⁴

Η έννοια της ‘ζωής’ είναι χαοτικά πολυσχιδής και φαντάζει δυσεπίλυτη, καθώς η ευρύτητά της απαντάει σε πολλαπλά επιστημονικά και φιλοσοφικά πλαίσια. Παρ’ όλα αυτά παρατηρείται πως αν και η απαρχή της αντιμετωπίζεται τεχνικά στις επιστήμες της βιολογίας, ενυπάρχει παράλληλα μία θεώρησή της σε σημειολογικό ή ερμηνευτικό επίπεδο. Μιλώντας για τη σημασιολογική βιολογία, ο Marcello Barbieri συγκεντρώνει μία σειρά από περιγραφές της έννοιας της ‘ζωής’, ανάμεσα στις οποίες μπορεί να εντοπίσει κανείς προσεγγίσεις που θα μπορούσαν αντίστοιχα να περιγράψουν τη ζωή του ψηφιακού εαυτού. Για παράδειγμα, γίνεται αναφορά στην περιγραφή της ζωής με τη μοναδική λέξη της ‘δημιουργίας’ (Claude Bernard (1878)) – κάτι που ανταποκρίνεται ιδιαίτερα στον ψηφιακό εαυτό, εφόσον δεν πρόκειται απλά για ένα δημιούργημα του ηλεκτρονικού χρήστη, αλλά στην πραγματικότητα, για έναν εαυτό που δημιουργεί έναν άλλο εαυτό, το δικό του εαυτό, το ψηφιακό του ανάλογο – μία πράξη, θα έλεγε κανείς, μετατοπισμένης αναπαραγωγής. Άλλες φορές, η ζωή κατανοείται ως η ικανότητα που έχει κάποιος να επικοινωνεί [A. de Loof (1993)], ενώ παράλληλα ο χώρος του διαδικτύου είναι ένας κατεξοχήν χώρος επικοινωνίας – οι χρήστες του το χρησιμοποιούν ώστε να επικοινωνήσουν μεταξύ τους, να επικοινωνήσουν τις ιδέες τους, ή να επικοινωνήσουν με την ήδη υπάρχουσα περιρρέουσα πληροφορία. Η

⁴ Stephenson, Neal, *Snow Crash*, Penguin, London, 2011, σ.187

άλλοτε, πλησιάζοντας ακόμη περισσότερο στη σύγχρονη τεχνολογική εποχή, η ζωή περιγράφεται ως ένα υπολογιστικό φαινόμενο [Claus Emmeché (1994)]⁵. Ακόμη όμως και τοποθετήσεις που θέλουν τη ζωή να αποτελεί μία σαφή δομή η οποία σχετίζεται με συγκεκριμένα βιολογικά χαρακτηριστικά, βρίσκουν στο πλαίσιο αυτό τα ανάλογά τους, καθώς ο ψηφιακός εαυτός εκτελεί λειτουργίες που μπορούν μεταφορικά να αναφέρονται σε αυτά, όπως για παράδειγμα η ανάπτυξη, η αναπαραγωγή, ο μεταβολισμός, ή η σχέση του με το περιβάλλον. Ο ψηφιακός εαυτός δημιουργεί ο ίδιος τον εαυτό του (τη μοναδικότητα ενός πρωτότυπου ή τα απειράριθμα αντίγραφα του), μεταβολίζει την πληροφορία που καταναλώνει, ενώ ταυτόχρονα αντιδράει στα ερεθίσματα που προέρχονται από το χώρο που τον πλαισιώνει.

Η έναρξη της ψηφιακής ζωής, όπως προαναφέρθηκε, έχει εκτενώς ταυτιστεί με μία σημαντική ρήξη – αυτή του φυσικού και του νοητικού. Ο Καρτεσιανός δυισμός, αν και σε πολλά επίπεδα αμφισβητήσιμος, βρίσκεται βαθιά ριζωμένος στη φιλοσοφία της γέννησης του ψηφιακού εαυτού όπως αυτή προβάλλεται από την αντίστοιχη βιομηχανία. Η γέννηση του εαυτού προϋποθέτει την πρώτη είσοδο, την πρώτη προβολή, την πρώτη πατημασιά στο χώρο του διαδικτύου, ενώ συνάμα το γεγονός αυτό προϋποθέτει με τη σειρά του τη ρηγμάτωση με το φυσικό. Και αυτό, όχι γιατί κάτι τέτοιο δεν θα ήταν επιθυμητό, αλλά γιατί τεχνολογικά δεν είναι μέχρι στιγμής εφικτό να κατακτηθεί (ψηφιοποιηθεί) εξ' ολοκλήρου. Με άλλα λόγια, το πέρασμα στον ψηφιακό χώρο συνοδεύεται από αυτά τα συστατικά που είναι ψηφιοποιήσιμα (για παράδειγμα, εικόνα ή φωνή), τα υπόλοιπα νοούνται μέχρι και σήμερα από τους φανατικούς ηλεκτρονικούς χρήστες ως 'εμπόδια' στο δρόμο προς την κατάκτηση της αϋλότητας, της απόλυτης δηλαδή και ολοκληρωτικής, εξυψωτικής για αυτούς, ψηφιακής εμπειρίας. Η συνείδηση του χρήστη, «...ταυτόχρονα περιστοιχισμένη και διασχισμένη, κρατάει τα διαφορετικά συστήματα μαζί, σαν να ήταν

⁵ Όπως αναφέρονται στο Barbieri, Marcello, *The organic codes. An introduction to semantic biology*, Cambridge University Press, Cambridge, 2003, σσ.255-263

αγριότατοι άνεμοι από εχθρικούς πόλους»⁶, εμπεριέχεται την ίδια ακριβώς στιγμή στο σώμα του ηλεκτρονικού χρήστη που μένει ‘πίσω’ και στο κομμάτι που συμμετέχει στο κυβερνητικό κύκλωμα ανθρώπου-μηχανής, ή ηλεκτρονικού υπολογιστή-χρήστη.⁷

«Για τους τηλεορασόπληκτους, τους εθισμένους παίχτες βιντεοπαιχνιδιών και τους θετούς ταξιδιώτες του κυβερνοχώρου ομοίως, το οργανικό σώμα απλά εμποδίζει το δρόμο.»⁸ Αυτό πλησιάζει την ‘ύβρη’ που ο Chris Hables Gray σχολιάζει πως διαπράττεται, μέσα από την πρόκληση ενός γνώστη πληροφορικής, ο οποίος αναφέρει μία πραγματικότητα «σε 80 εκατομμύρια πολύγωνα το δευτερόλεπτο»⁹. Και φυσικά δεν πρόκειται για μία απόλυτη μεταφορά ή για μία συναρπαστική υπέρβαση, αλλά για μία και μόνη απλή παραδοχή: αυτό που δεν μπορεί να ακολουθήσει, απλά παραμένει πίσω. Και όσο δυνατότερο το ψηφιακό βίωμα, τόσο το ακινητοποιημένο, ‘προσωρινά αχρηστευμένο’ (φτιαγμένο από ‘σάρκα’) σώμα του ηλεκτρονικού χρήστη τείνει να ξεχαστεί κατά την περιήγηση στο διαδίκτυο.

Η γέννηση επομένως της ψηφιακής ζωής μπορεί να συγχρονίζεται με την πρώτη σωματική **αμνησία**¹⁰ - το αντιληπτικό διάκενο ανάμεσα στις δύο καταστάσεις, το ψηφιακό και το φυσικό - τον πρώτο ‘αυτοακρωτηριασμό’ του οργανικού ανθρώπινου μέρους που δεν

⁶ Featherstone, Mike και Burrows, Roger, *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*, Sage Publications, 1995, σ.255

⁷ Αυτή η διττή πολικότητα που οι Featherstone και Burrows αναφέρουν, αν τοποθετηθεί στο πλαίσιο της ψυχοπαθολογίας, προσομοιάζει την ομώνυμη διπολική διαταραχή, κατά την οποία δύνανται να συνυπάρχουν η μανία και η κατάθλιψη μαζί (δηλαδή εκδηλώσεις κινητικότητας/επιθετικότητας και ακινησίας/καταστολής στο ίδιο άτομο).

⁸ Morse, Margaret “What Do Cyborgs Eat?: Oral Logic in an Information Society”, *Discourse: Journal for Theoretical Studies in Media and Culture*, 16 (3), art. 7., 1994, σ.86

⁹ Στο σημείο αυτό ο Gray αναφέρεται σε δήλωση του Alvy Ray Smith, διακεκριμένου πρωτοπόρου στο πεδίο του σχεδιασμού γραφικών ηλεκτρονικού υπολογιστή. Βλ., ο.π., Gray, Chris Hables, *Cyborg Citizen: Politics in the Posthuman Age...*, σσ.137-8

¹⁰ Ο.π., Heim, Michael, *The Metaphysics of Virtual Reality...*, σσ.148-149

δύναται ακόμη να εμπλακεί σε μία ψηφιακή εμπειρία. Ο ψηφιακός εαυτός εναρμονίζεται μνημονικά με ένα νέο κανάλι εισροής και εκροής πληροφορίας, αφήνοντας προσωρινά το φυσικό σώμα σε ένα ουδετεροποιημένο και ανενεργό χώρο, όπου τα φυσικά ερεθίσματα ελαχιστοποιούνται. Ο ψηφιακός εαυτός εκπαιδεύεται τη μία στιγμή να θυμάται και την άλλη να μη θυμάται – να συντονίζεται με το ψηφιακό του σύμπαν κατά τη σύνδεσή του, ενώ παροδικά αποσυντονίζεται με την κατάσταση γύρω του (για παράδειγμα στο δωμάτιό του ή ακόμη και όταν βρίσκεται σε δημόσιο χώρο¹¹). Και με τον καιρό, επέρχεται η κατάκτηση της ενδιάμεσης αυτής συνθήκης. Ο ψηφιακός εαυτός επισκέπτεται και απομακρύνεται κατ' επανάληψη από τον χώρο αυτού του αναισθητοποιημένου σωματικού κενού. Και όσο το σώμα αντιμετωπίζεται ως εμπόδιο τόσο η κατάκτηση της ψηφιακής αϋλότητας φαντάζει σαγηνευτική και σχεδόν θρησκευτική.

Η συνθήκη της **αναισθησίας**, η οποία ετυμολογικά προσδιορίζει το μπλοκάρισμα ή την προσωρινή ελαχιστοποίηση των αισθήσεων (από το αν- (στερητικό) + αΐσθησις), περιγράφει την αναστρέψιμη συνθήκη όπου το κομμάτι αυτό του ηλεκτρονικού χρήστη μειώνει τα αντανακλαστικά του, την κινητικότητα του, την ταχύτητα απόκρισής του, ενώ ταυτόχρονα μετατρέπεται σε μία παθητική οντότητα χάρη στην οποία ο ψηφιακός εαυτός υπάρχει. Είναι αξιοσημείωτη η αντίφαση μεταξύ ενός ψηφιακού εαυτού σε υπερδιέγερση, ο οποίος για παράδειγμα πολεμάει εναγωνίως στη μεγαλύτερη μάχη όλων των εποχών κατά τη διάρκεια ενός διαδικτυακού παιχνιδιού, σε σχέση με την εικόνα του φυσικού σώματός του, η οποία βρίσκεται σε ευλαβική σχεδόν ακινησία (καθισμένο σε μία καρέκλα και μπροστά σε μία οθόνη), πλέοντας, θα έλεγε κανείς, στην απόλυτη ηρεμία. Όμως,

¹¹ Αξίζει να σημειωθεί το είδος του περιγραμματος χώρου που υποδηλώνεται καθώς ένας χρήστης κοιτάζει το κινητό του τηλέφωνο στη μέση του δρόμου. Η ίδια η στάση του σώματός του σε συνδυασμό με το ενέργημα αυτό καθαυτό, σκιαγραφούν τον προσωρινό του μικρόκοσμο, έναν εφήμερο και διαφοροποιημένο χώρο που τον περιβάλλει, σχεδόν προστατεύοντας τον, δηλώνοντας την 'απουσία' του, παρά τη φαινομενική του παρουσία – μία φυσαλίδα ουδέτερου εδάφους που τον περιβάλλει ενώ αυτός τηλεμεταφέρεται στο κυβερνοχωρικό 'αλλού' της επιλογής του.

παράλληλα, συμβαίνει και η εξής αντιστροφή: αυτή η καταστολή των σωματικών ερεθισμάτων πυροδοτεί ακόμη πλουσιότερες, ακόμη ισχυρότερες νοητικές διεργασίες και εμπειρίες – ως να επρόκειτο για ένα πεδίο, όπου μόνο όταν το τοπίο του είναι γαλήνιο και διαυγές, τότε η ανθρώπινη φαντασία μπορεί να αναγνωσθεί.

Ο ψηφιακός εαυτός ενίοτε ξεχνάει το σώμα, απομακρύνεται από αυτό, η το μετατρέπει σε μία υποστηρικτική οντότητα που χαρακτηρίζεται από **παθητικότητα** ενώ παράλληλα λειτουργεί ως βασικός τροφοδοτικός μηχανισμός. Κι ενώ μία τέτοια συνθήκη προσομοιάζει τα όποια κατατονικά χαρακτηριστικά ενός υποκειμένου - προσωρινή αναβολή, αναστολή, διαθεσιμότητα - ο εαυτός στον ψηφιακό χώρο βρίθει δραστηριότητας. Κι αυτή η προσωρινή κατάσταση αιώρησης, είναι που πολλές φορές ρηγματώνει την επικοινωνία με το γύρω περιβάλλον. Τα χαρακτηριστικά αυτά αντίστοιχα δεν θα μπορούσαν παρά να αποτελούν μία αναφορά στην κατάσταση της **καταληψίας** ('κατάληψις' ως 'κρατώ κάτω'), η οποία αποτελεί μία σχεδόν υπνωτιστική συνθήκη, κατά την οποία τα μέρη του σώματος ακινητοποιούνται ή λαμβάνουν παθητικές θέσεις για πολύ μεγάλη διάρκεια.

Τα αναισθητικά, παθητικά, ή καταληπτικά χαρακτηριστικά της ψηφιακής εμπειρίας υπενθυμίζουν και ταυτόχρονα υπογραμμίζουν την ακρωτηριαστική φύση της γέννησής του ψηφιακού όντος. Άλλωστε, κάθε έκφανση της γέννησης δεν μπορεί να νοηθεί δίχως την έννοια του θανάτου. Ο ακρωτηριασμός – ή σαφέστερα ο αυτό-ακρωτηριασμός – είναι απόρροια του ίδιου του μέσου που χρησιμοποιείται, στη συγκεκριμένη περίπτωση του ηλεκτρονικού υπολογιστή και του διαδικτύου. Με άλλα λόγια, κάθε τεχνολογική εξέλιξη έρχεται να τοποθετηθεί σε σχέση με το ανθρώπινο σώμα – να υποκαταστήσει μία λειτουργία του, να την καταργήσει ή να την επαυξήσει, μεταμορφώνοντας κάθε επίτευγμα σε ένα νέο όργανο, σε μία νέα προσθήκη. Ο χρήστης ακρωτηριάζεται ψυχολογικά αλλά και εκούσια καθώς

...κάθε ανακάλυψη ή τεχνολογία είναι μία προέκταση ή αυτό-ακρωτηριασμός των φυσικών μας σωμάτων, και μία τέτοια προέκταση επίσης απαιτεί νέες αναλογίες ή νέες ισορροπίες ανάμεσα στα άλλα όργανα και στις άλλες προεκτάσεις του σώματος...¹²

Με τον ίδιο τρόπο, η οποιαδήποτε χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή που αφορά στον εαυτό και στην εκδήλωσή του επαναπροσδιορίζει το σώμα. Το ξανασχεδιάζει ως να ήταν αυτό η νέα πρόσθετη μηχανή που πρέπει να ανταποκριθεί στις τρέχουσες συνθήκες. Και με τον τρόπο αυτό, στην περίπτωση του ψηφιακού, το καθιστά άυλο. Ο σύγχρονος ψηφιακός χρήστης που πάσχει από μία ανείπωτη λαχτάρα, βιώνει το «φθόνο του κυβερνοοργανισμού»¹³. Ο ηλεκτρονικός χρήστης επιθυμεί να διαπεράσει τα φυσικά όρια και να ενωθεί απόλυτα, βαθιά και ανεπηρέαστα με τον κυβερνοχώρο και τα άυλα συστατικά του. Κάτι που μπορεί να είναι μεν μία άναρθρη, ανέκφραστη επιθυμία, αλλά εκδηλώνεται ως ένας «φαντασματικός πόνος, που δεν εντοπίζεται σε κανένα από τα όργανα αντίληψης που μέχρι στιγμής έχουν δημιουργηθεί»¹⁴. Με την πάροδο του χρόνου και την εξέλιξη της τεχνολογίας, η προσδοκία του εξελιγμένου ψηφιακού εαυτού αναμένει την απόλυτη κατάκτηση της αϋλότητας, ως το νέο αντιληπτικό μέρος του σώματός του – κάτι που ταυτόχρονα θα σημάνει τον τελικό και ολικό ακρωτηριασμό του στον κυβερνοχώρο.

Αν σκεφτεί κανείς την ιδιόμορφη συνθήκη απαρχής μίας ψηφιακής ζωής από κάποιο άλλο πρόσωπο πέραν του ίδιου (για παράδειγμα, η δημιουργία λογαριασμού από κάποιον τρίτο), τότε η έννοια του ακρωτηριασμού μεταφέρεται κάπου αλλού. Δεν διαχειρίζεται ο ίδιος τη σχέση του με την υλικότητά του, αλλά παρουσιάζεται ως τέτοιος στους

¹² McLuhan, Marshal, *Understanding Media: The Extensions of Man*, McGraw-Hill, New York, 1964, σ.45

¹³ Stone, Allucquere Rosanne, “Will the Real Body Please Stand Up?: Boundary Stories about Virtual Cultures”, *Cyberspace: The First Steps*, MIT Press, Cambridge, 1991, σ.108

¹⁴ Ο.π., Pesce, Mark D., “Final Amputation: Pathogenic Ontology in Cyberspace”...

λοιπούς χρήστες του διαδικτύου. Και αν σε αυτό προστεθεί η περίπτωση της ψηφιακής απαρχής ενός εμβρύου που ακόμη δεν έχει έρθει στη ζωή (για παράδειγμα, η δημιουργία ενός λογαριασμού στο Facebook από τους γονείς του πριν γεννηθεί), τότε ο ακρωτηριασμός είτε δεν έχει ακόμη συμβεί, είτε έχει ήδη συμβεί χωρίς να προϋπάρχει το φυσικό σώμα.

Ακρωτηριασμός σημαίνει διάσπαση ή διαχωρισμός, κάτι που συνεπάγεται τη δημιουργία δύο μερών ενός όλου τα οποία κατόπιν συνεχίζουν να υπάρχουν (ή να μην υπάρχουν) ανεξάρτητα. Αυτό επομένως συνεπάγεται την πράξη του να αφήνει κανείς πίσω το ένα μέρος ή να αποχωρεί χωρίς αυτό. Η ψηφιακή γέννηση, όπως περιγράφηκε παραπάνω, μπορεί να νοηθεί πως αφήνει πίσω το οργανικό μέρος του χρήστη το οποίο δεν ακολουθεί, αλλά εξυπηρετεί ως ένας μηχανισμός τροφοδοσίας της κατ' εξέλιξη νοητικής εμπειρίας. Αν όμως θεαθεί από την άλλη πλευρά, η ψηφιακή εμπειρία μπορεί να νοηθεί όχι ως υποδοχή, αλλά ως αποχώρηση από το προηγούμενο σταθερά προσδιορισμένο σημείο. Αν λοιπόν εστιάσει κανείς, όχι σε αυτό που μένει, αλλά σε αυτό που φεύγει, δηλαδή στον ίδιο τον ψηφιακό εαυτό, τότε αντιλαμβάνεται πως η γέννηση της ψηφιακής ζωής μπορεί να γίνει κατανοητή ως 'φυγή'. Και αν σε αυτό προστεθεί η άυλη, νοητική φύση της εμπειρίας που διερευνάται, τότε δύναται κανείς να μιλήσει για μία διαδικασία **ψυχογενούς φυγής**.

«Να επεκταθούμε, να διαλυθούμε, να γίνουμε αβαρείς, να ανατιναχθούμε, να αφήσουμε το βαρύ σώμα μας πίσω: όλο μας το πεπρωμένο θα μπορούσε να διαβαστεί με όρους απόδρασης ή αποφυγής.»¹⁵ Αυτό που ο Paul Virilio κατανοεί ως αποφυγή – ή θα προσέθετε κανείς ως υπεκφυγή, διαφυγή ή όποιου άλλου είδους '-φυγή' από ένα εδραιωμένο ή σαφώς προσδιορισμένο σημείο – είναι στην πραγματικότητα μία αναπτυσσόμενη κουλτούρα. Η κουλτούρα της απόδρασης ή του αναχωρητισμού από ένα σημείο προς ένα άλλο (από το φυσικό προς το ψηφιακό, ή από το υλικό στο άυλο), η οποία μπορεί

¹⁵ Ο.π., Virilio, Paul *Art of the Motor...*, σ.80

ταυτόχρονα να σημαίνει την πυροδότηση και εκκίνηση μίας νέας συνθήκης που πάντοτε συνοδεύεται από το αντίστοιχο τεχνολογικό επίτευγμα.

Πρωταγωνιστικές είναι οι διαφημιστικές καμπάνιες των εταιριών παραγωγής βιντεοπαιχνιδιών ή παιχνιδιοκονσόλων, οι οποίες υπογραμμίζουν αυτή τη συνθήκη αποκόλλησης από την πραγματικότητα στο μέγιστο βαθμό. Πρωταρχικό μέλημά τους είναι ο παίκτης να πιστέψει ότι μπορεί να ‘φύγει’ και να μεταφερθεί αλλού. Όπως φαίνεται στα παρακάτω σλόγκαν, ο παίκτης μπορεί να δραπετεύσει σε αυτό τον ‘άλλο’ κόσμο, ο οποίος έχει καταστεί ‘προϊόν’ της εκάστοτε εταιρίας:

DOUBLE LIFE
PLAYSTATION

LIVE IN YOUR WORLD.

PLAY IN OURS.
PLAYSTATION 2

PLAY BEYOND
PLAYSTATION 3

JUMP IN
XBOX 360

CHALLENGE EVERYTHING
ELECTRONIC ARTS

NOW THERE ARE NO LIMITS
SEGA

GET INTO IT!
NITENDO_GAME BOY COLOR,
1998

GET N OR GET OUT
NITENDO_N64

WELCOME TO THE FUTURE
NITENDO_N64, EUROPE 1999

**WELCOME TO THE
REAL WORLD**
SEGA SATURN

Παρατηρείται λοιπόν, πως με την εξέλιξη της τεχνολογίας και με την ταυτόχρονη αύξηση της προσβασιμότητας και του αριθμού των χρηστών του ψηφιακού χώρου γεννιέται μία τεράστια βιομηχανία. Η ψηφιακή εμπειρία προβάλλεται μέσα από στρατηγικές μάρκετινγκ οι οποίες δίνουν έμφαση στο πιο καίριο χαρακτηριστικό της: τη νοητική της φύση. Τα νέα ‘ψυχογενή’ μέσα υπόσχονται μία μοναδική προσωπική απόδραση, μία διαφυγή από την πραγματικότητα, κομμένη και ραμμένη στα μέτρα του εκάστοτε ηλεκτρονικού χρήστη. Η ψηφιακή εμπειρία είναι πλέον αναμφίβολα ψυχογενής, και ο ψηφιακός εαυτός απεδαιφικοποιείται και επανεδαφικοποιείται με σκοπό να ταξιδέψει για λίγο στον κυβερνοχώρο.

Για τον ψηφιακό χρήστη όμως η φυγή δεν καταγράφεται μονάχα ως ένα σημείο στο χρόνο. Ο χρήστης του διαδικτύου σήμερα βρίσκεται σε μία μόνιμη διαφυγή. Σε μία διαρκή αποκόλληση από τον εαυτό του, σε μία διαρκή κατάσταση διασύνδεσης (online), σε μία θα έλεγε κανείς κατάσταση αδιάκοπης ‘έκστασης’. Και η έννοια της ‘έκστασης’ επιλέγεται προσεκτικά, καθώς επιχειρεί να περιγράψει τον ψηφιακό εαυτό που ‘εξ-ίσταται’ (‘στέκεται έξω από’ τον εαυτό του) στην προσπάθειά του να ενωθεί με τον κυβερνοχώρο – ως να επρόκειτο για ένα είδος προσευχής, καταληπτικής θρησκευτικής εμπειρίας, υπνωτισμού, ή ακόμη και απόρροια λήψης ψυχοτρόπων ουσιών (όπως για παράδειγμα της ομώνυμης χημικής ουσίας ‘Εκσταση’ ή αλλιώς MDMA [3-4 methylenedioxymethamphetamine]), και γενικότερα οποιασδήποτε συνθήκης πνευματικής υπερδιέγερσης και εξόδου από τον εαυτό. Κατά την έκσταση ο εαυτός εξωτερικεύεται, διαχέεται και προσπαθεί να επικοινωνήσει νοητικά σε ένα άλλο επίπεδο. Το παράδοξο που προκύπτει είναι η παρατήρηση ενός βρόγχου: η παρατήρηση πως, σε αυτό το πλαίσιο, ‘ο εαυτός βγαίνει έξω από τον ίδιο τον εαυτό του’. Αποκολλάται και ανεξαρτητοποιείται για λίγο. Ή ξαναγεννιέται, θα

έλεγε κανείς, επιστρέφοντας για άλλη μια φορά πίσω στους όρους της ζωής και του θανάτου.

Ο ψηφιακός εαυτός καθίσταται ένα εκτοπλασματικό φαινόμενο. Έχοντας το φυσικό σώμα ως διάμεσό του, μοιάζει να βγαίνει από αυτό, πραγματώνοντας την αιθερική οντότητα της άλλης πλευράς, κατ'αντιστοιχία μίας εκστατικής συνθήκης - όπως και η ετυμολογία άλλωστε του 'εκτοπλάσματος' ορίζει - 'έξω από το ον', μετακινούμενο από τη φυσική δηλαδή κατάσταση της ύλης προς την 'πνευματική', και αποδεικνύοντας μέσω του ρευστού αυτού συστατικού την άυλη ύπαρξή του.

Κύηση και readymades

[ο χώρος του «διπλού»]

Αν λοιπόν ο εαυτός γεννά τον ψηφιακό εαυτό του, τότε πρόκειται για μία εγκυμονούσα συνθήκη, αλλά και για την απαρχή μίας ψηφιακής ζωής δίχως το προοίμιο της εμβρυικής φάσης. Ο ψηφιακός εαυτός εγκυμονείται και ταυτόχρονα έρχεται στη ζωή, ως η φύση του να είναι μία ατέρμονη κυβερνοχωρική κύηση – μία **ψευδοκύηση** θα μπορούσε να πει κανείς, που αναπαράγει ή διαιώνίζει το άυλο κομμάτι του εαυτού στον ψηφιακό χώρο, και που δεν μεταφέρει απλά κάποια από τα 'γονιδιακά' του χαρακτηριστικά¹⁶, αλλά δύναται να γεννήσει καινούρια, προσδίδοντας στον απόγονο-εαυτό μία νέα προσωπικότητα, και άλλα λοιπά ιδιάζοντα στοιχεία.

Η κύηση του ψηφιακού όντος αποτελεί φαινόμενο πολλαπλής ενθυλάκωσης. Σαν να πρόκειται για ένα όνειρο μέσα σε όνειρο, για ένα ξύπνημα μέσα σε ξύπνημα, ή για μία εμπειρία μέσα σε μία άλλη εμπειρία¹⁷, όπου ο ένας ψηφιακός εαυτός δημιουργεί τον ψηφιακό εαυτό

¹⁶ ...όπως θα αναλυθεί εκτενώς σε επόμενο κεφάλαιο

¹⁷ Το φαινόμενο αυτό προσομοιάζει ιδιαίτερα τις αλυσιδωτές πραγματικότητες του David Paul Cronenberg στην ταινία eXistenz Βλ. Ταινία "eXistenz" του David Paul Cronenberg το 1999

του, κι αυτός με τη σειρά του τον ψηφιακό εαυτό του και ούτω καθ' εξής, ως η κύηση του εκάστοτε εαυτού να αποτελεί μέρος της ηλεκτρονικής διάδρασης, κομμάτι ενός παιχνιδιού, ή αποκύημα της φαντασιακής φύσης της που δύναται να συνεχίζεται επ' άπειρον. Με τον τρόπο αυτό, φτάνει κανείς στο σημείο από το οποίο παρατηρεί την ψυχογενή φυγή της ψηφιακής απαρχής, σε συνδυασμό με την εγκυμονούσα συνθήκη που την τροφοδοτεί, ως αυτό που ο Richard Linklater περιγράφει ως την ιδέα του «να παραμένεις σε μία διαρκή κατάσταση αποχώρησης ενώ πάντα καταφθάνεις»¹⁸. Ένα κύκλωμα δηλαδή, όπου η εκκίνηση και η διαφυγή συναντιούνται στο ίδιο σημείο. Με άλλα λόγια, ο βρόγχος μίας γέννησης και ενός θανάτου – ή η απαρχή ενός ψηφιακού εαυτού που συχνά προϋποθέτει έναν ψευδή κι εφήμερο σωματικό 'θάνατο'.

Παρατηρεί κανείς τον εξής διαχωρισμό: ο ηλεκτρονικός χρήστης εγκυμονεί τον ψηφιακό του εαυτό, αλλά και ο ψηφιακός εαυτός του μπορεί να εγκυμονήσει έναν άλλο ψηφιακό εαυτό. Η πρώτη κύηση ενέχει τα νοητικά χαρακτηριστικά της 'γονιδιακής πηγής' της, το μυαλό και τη φαντασιακή δράση του πρώτου υποκειμένου τα οποία μεταφράζονται και 'ενσαρκώνονται' στο αντίστοιχο κυβερνοχωρικό υλικό (κώδικας). Στη δεύτερη περίπτωση όμως, είναι ο ίδιος ο κώδικας που γεννάει κώδικα, σαν να βρίσκεται κανείς εν μέσω ενός Μπορχεσιανού διηγήματος¹⁹, όπου ένας συγγραφέας έχει 'συγγραφεί' από τον ήρωα ενός άλλου συγγραφέα. Μία μεταφορά θα έλεγε κανείς, του 'προγραμματισμένου κώδικα', ο οποίος είναι φτιαγμένος με σκοπό 'να προγραμματίσει' - ένα ιδιαίτερα χαρακτηριστικό μοτίβο ταινιών και μυθιστορημάτων επιστημονικής φαντασίας - ή του 'μεταπρογραμματισμού' (metaprogramming) στη γλώσσα της πληροφορικής. Ακόμη και στην περίπτωση αυτή όμως, ο ρόλος του πρωταρχικού συγγραφέα-προγραμματιστή παραμένει αναντικατάστατος.

¹⁸ Απόσπασμα από την ταινία "Waking Life" του Richard Linklater, 2001

¹⁹ (κατά τον Jorge Luis Borges)

Χαρακτηριστικές και ταυτόχρονα ανοίκειες είναι οι περιπτώσεις των εικονικών κόσμων όπου ένα avatar μπορεί να καταστεί έγκυος²⁰ κατ' επιλογή – και το πιο σημαντικό, δίχως τον περιορισμό του φύλου (αρσενικά και θηλυκά avatar μπορούν να εγκυμονήσουν εξίσου) – αποκτώντας με τη σειρά του το δικό του avatar. Μία τέτοια πράξη αναπαραγωγής έχει μεγαλύτερη σημασία ως τελετουργικό παρά ως λειτουργικό αποτέλεσμα, καθώς ο απόγονος που προκύπτει αποτελεί περισσότερο ένα υπο-προϊόν του ίδιου, ένα 'κατοικίδιο', και όχι μία εξελισσόμενη προσωπικότητα.

Παράλληλα, το φαινόμενο της ύπαρξης ετοιμοπαράδοτων ψηφιακών απογόνων, ενέχει μία ειδοποιό διαφορά: η βασική τροφοδοτική λειτουργία της κύησης βασίζεται στην προκατασκευή. Αυτό που ο Marcel Duchamp πιθανά σήμερα να ονόμαζε 'readymade', με όλα τα χαρακτηριστικά που μπορεί να το συνοδεύουν. Και όπως ο ίδιος δήλωνε για την πρακτική του αυτή, σκοπός της χρήσης τους ήταν να διαφύγει από τον εαυτό του, παρόλο το ότι ήξερε ότι χρησιμοποιούσε τον εαυτό του για αυτό.²¹ «Ονόμασέ το...» δήλωνε, «...ένα παιχνίδι μεταξύ 'εμού' και 'εμένα'»²², αντίστοιχο δηλαδή της γέννησης μίας ψηφιακής οντότητας.

Η ψευδοκυνητική ικανότητα του ηλεκτρονικού χρήστη φαντάζει αρκετά παράδοξη. Τόσο ώστε να διερωτάται κανείς αν ο ψηφιακός εαυτός είναι

²⁰ Ενώ, για παράδειγμα, στο ηλεκτρονικό παιχνίδι The Sims , επιχειρείται μία πιο ρεαλιστική προσέγγιση [ο παίκτης δηλαδή πρέπει να γράψει πολλές φορές την έκφραση 'try for a baby' (προσπάθησε για ένα μωρό)], από την άλλη, στον εικονικό κόσμο του Second Life, η εγκυμοσύνη του avatar μπορεί να προκύψει είτε με μία απλή δήλωση «είμαι έγκυος», είτε με μία απλή τροποποίηση της εικόνας του (ώστε να φαίνεται πως εγκυμονεί, είτε πιο ρεαλιστικά (και συνάμα εμπορευματοποιήσιμα), αγοράζοντας ένα πακέτο εγκυμοσύνης (κάτι που καθιστά τη διαδικασία της γέννησης ενός νέου avatar ένα ανάλογο πακέτο δράσεων προς 'συναρμολόγηση' και κατόπιν 'βίωση' από τον ίδιο τον αγοραστή), είτε εν τέλει παρακάμπτοντας την περίοδο κύησης και εξαγοράζοντας απλά ένα μωρό από το αντίστοιχο ηλεκτρονικό κατάστημα.

²¹ Tomkins, Calvin, *Duchamp: A Biography*, Holt Paperbacks, New York, 1998, σσ.159-160

²² Ο.π. Tomkins, Calvin..., σ.160

Πωλείται:
Αναπτυσσόμενο Κινούμενο Βρέφος
(ηλικίας 8-36 μηνών)

Κόστος: L\$* 1,999

Το βρέφος αυτό:

- Βγάζει ήχους μωρού, ανοιγοκλείνει τα μάτια, κοιμάται, μπουσουλάει, κουνάει το κεφάλι, τα χέρια και τα πόδια...
- Μπορεί να είναι κορίτσι ή αγόρι, μπορεί να έχει διαφορετικά χρώματα ματιών και μαλλιών, μπορεί να είναι βρικόλακας, λυκάνθρωπος, ή ακόμη και ένα βρέφος επιστημονικής φαντασίας (μπορείτε πάντοτε να το επιλέξετε από το μενού)
- Μπορεί να έχει ανοιχτή η σκούρα επιδερμίδα και πολλαπλά πρόσωπα (οι επιδερμίδες πωλούνται ξεχωριστά)
- Μπορεί να μεγαλώσει σε μέγεθος αν το φροντίζετε (το μωρό θα μεγαλώσει από μόνο του, δεν χρειάζεται να τροποποιήσετε εσείς το μέγεθός του)
- Έχει 6 διαφορετικές ανάγκες οι οποίες μετρούνται στατιστικά κάθε μέρα του SL (μπορείτε να αλλάξετε τη διάρκεια μιας SL μέρας του μωρού σας από το μενού) (...)
- Θα μάθει να λέει απλές φράσεις στη γλώσσα σας και μετά να απαντάει έξυπνα όσο μεγαλώνει (...)
- Μπορεί να αναγνωρίζει τους γονείς του και φίλους και να αλληλεπιδρά μαζί τους (...)
- Μπορεί να θυμώσει...
- Μπορεί να αρρωστήσει, αλλά δεν θα πεθάνει POTE (το μωρό σας θα αναρρώσει αμέσως αν η ευτυχία του φτάσει το 81%...) (...)
- Θα στείλει ένα μήνυμα με το πού βρίσκεται αν τυχόν χαθεί... (...)

Μπορείτε να δείτε αυτό το μωρό στο δεύτερο όροφο της κλινικής μας <http://maps.secondlife.com/secondlife/L/imitless/87/221/22>

Απόσπασμα παρουσίασης προϊόντος από το marketplace του SecondLife, Growing Animated Baby (age 8-36 months) +++ , στο

<https://marketplace.secondlife.com/p/Growing-Animated-Baby-age-8-36-months-with-Stats-15-Bonus-Items/4174277>, πρόσβαση στις 31/8/2013

*Μονάδα εμπορικής συναλλαγής που χρησιμοποιείται στο Second Life και η οποία ονομάζεται Linden dollar ή L\$.

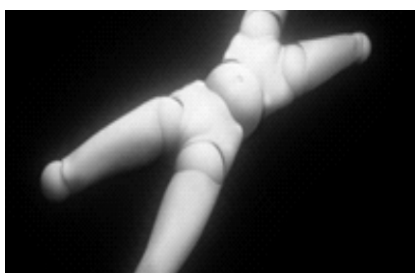
μέρος του, ή αν ο ίδιος είναι μέρος του ψηφιακού του εαυτού κατά την διαδικτυακή περιήγηση. Η ιδιόμορφη αυτή σκέψη προσομοιάζει το αντίστοιχο ερώτημα σχετικά με την ανθρώπινη αντίληψη:

Το χρώμα αυτού του δωματίου είναι πίσω εδώ στο νευρικό σου σύστημα. Είναι αυτό που βιώνεις ως εμπειρία. Αυτό που βλέπεις εκεί έξω είναι μία νευρολογική εμπειρία. Τώρα αν αυτό σου φαίνεται παράξενο ή νιώθεις φιλήδονα για αυτό, ίσως μετά να σκεφτείς πως κατά συνέπεια ο εξωτερικός κόσμος είναι όλος μέσα στο κρανίο σου. Αλλά πρέπει να το διορθώσεις αυτό με τη σκέψη πως επίσης το κρανίο σου είναι μέσα στον εξωτερικό κόσμο. Έτσι ξαφνικά αισθάνεσαι, «Λοιπόν, τι είδους κατάσταση είναι αυτή; Είναι μέσα μου και είμαι μέσα του...»²³

Και συνεχίζει προσθέτοντας πως αυτού του είδους τη σχέση με τον κόσμο την αντιλαμβάνεται περισσότερο ως δοσοληψία.²⁴ Δίχως τον κυβερνοχώρο δεν θα υπήρχε ψηφιακός εαυτός, αλλά και δίχως τη δράση των ψηφιακών εαυτών δεν θα υπήρχε το αντίστοιχο περιβάλλον τους.

Δεν πρόκειται όμως απλά για ένα διπλό σημείο παρατήρησης/θεώρησης της ψηφιακής γέννησης. Αλλά και για τη γέννηση ενός ‘διπλού’, ενός κωδικοποιημένου αντιγράφου, μίας παράλληλης εκδοχής ή μίας επαύξησης του εαυτού του ηλεκτρονικού χρήστη στο διαδίκτυο. Το ‘διπλό’ δεν είναι απλά μία πρόσθεση, αλλά ένας αντικατοπτρισμός που επιστρέφει στον ηλεκτρονικό χρήστη μία νέα εικόνα για τον εαυτό του. Κι αυτό επιχειρεί ο Jean Baudrillard να περιγράψει λέγοντας πως το διπλό

...είναι μία φανταστική φιγούρα, που ακριβώς όπως και η ψυχή, η σκιά, η εικόνα στον καθρέπτη, στοιχειώνει το υποκείμενο ως το άλλο του, κάτι το



Εικ. 1 Στιγμιότυπο από την ταινία “Ghost in the shell 2:innocence”, Βλ. *Ghost in the shell 2:innocence – review*, <https://otakuness.wordpress.com/2014/11/07/ghost-in-the-shell-2-innocence-review/>, [προσπ. 7-4-15]

²³ Watts, Alan, “The nature of consciousness”, *Originally broadcast on KSAN radio*, San Francisco, 3/3, http://web.missouri.edu/~leithp/watts/nat_con.3-3, [προσπ. 28-4-14], 1960

²⁴ Ο.π., Watts, Alan...

οποίο το κάνει να είναι ταυτόχρονα ο εαυτός του, αλλά και να μην ξαναμοιάσει στον εαυτό του ποτέ.²⁵

Το διπλό επαναλαμβάνει την αφετηρία του, το πρωτότυπό του, αντιστεκόμενο με αυτό τον τρόπο στην εξαφάνισή του. Κατά συνέπεια, το διπλό αντιστέκεται στο τέλος και συνάμα στο θάνατο. Το ψηφιακό διπλό ενσαρκώνει αυτή την άρνηση, ως ένα βήμα πλησιέστερα προς την κατάκτηση της αθανασίας. Για το λόγο αυτό, η όποια θεώρηση του ψηφιακού εαυτού ως μία σύγχρονη ‘φαντασμαγορική’, λαογραφική ή μυθολογική ύπαρξη (η μεταφορά για παράδειγμα του φαντάσματος, του βρικόλακα, του αγγέλλου, ή του ζωντανού νεκρού) δεν είναι τυχαία. Όλες αυτές οι εκδοχές ύπαρξης εμπεριέχουν κάτι από την πρωταρχική ουσία του υποκειμένου, κάτι από τα χαρακτηριστικά του προσώπου πριν αυτό διπλασιαστεί. Το εκάστοτε διπλό προβάλλει ένα μέρος του προσώπου, όπως ακριβώς συμβαίνει στο διαδίκτυο, και αν αυτό γίνει αντιληπτό ως αντανάκλαση ή σκιά, τότε οι παραδόσεις συχνά το θέλουν να επιβεβαιώνει την ύπαρξη του ατόμου στη φυσική πραγματικότητα, ή, με άλλα λόγια, την παρουσία του ακόμη ‘εν ζωή’.

Αντιθέτως, η αντίστοιχη έννοια ‘doppelgänger’ των γερμανικών γοθικών μυθιστορημάτων, εκφράζει το αφύσικο της διπλής ύπαρξης. Η φιγούρα αυτή η οποία αναφέρεται σε μία ψυχή που έχει διασπαστεί σε δύο σώματα ή σε δύο ψυχές που εμπεριέχονται σε ένα και μοναδικό σώμα, απαλλάσσεται σήμερα από την τραγικότητά της, καθώς ο σύγχρονος ψηφιακός εαυτός μπορεί να βιώσει αυτή τη διάσπαση ή τον πολλαπλασιασμό, ως μία και το αυτό οντότητα η οποία λειτουργεί αμφοτέρα και βιώνεται από το υποκείμενο ετεροτοπικά.

²⁵ Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulations*, University of Michigan Press, Ann Arbor, 1994, σ.95

Χώρος αναμονής

[ο χώρος των ζωντανών νεκρών]

*Προσμένω μία άφιξη,
μία επιστροφή,
ένα σημάδι που μου υποσχέθηκαν.*

Roland Barthes

Αποσπάσματα του ερωτικού λόγου²⁶

Η χαρακτηριστικότερη περίπτωση γέννησης ενός ψηφιακού διπλού είναι η γέννηση/κατάληψη/υιοθέτηση ενός avatar. Με την έννοια του avatar συνήθως αναφέρεται κανείς στην εικόνα με την οποία αναπαριστά κάποιος τον εαυτό του σε ένα ψηφιακό περιβάλλον. Το avatar αποτελεί παράδειγμα προβολής του ψηφιακού εαυτού, το οποίο εμπεριέχει ικανοποιητικό μέρος των συμπτωματικών ενδείξεων μίας ψηφιακής γέννησης (ουτοπιστικές προσδοκίες, επαναληπτικές σκέψεις θανάτου, προσωρινή σωματική αμνησία, αναισθησία, καταληψία, ψυχογενής φυγή ή ψευδοκύηση). Πέραν όμως της διττότητας του όρου, αξίζει κανείς να παρατηρήσει την ετυμολογία του για να αντιληφθεί τη σημειωτική βαρύτητα που αυτός φέρει ως μεταφορά στο πλαίσιο του κυβερνοχώρου: το avatar χαρακτηρίζεται από μία απροσδιόριστη συνθήκη, αυτή ανάμεσα στο ανθρώπινο και το θεϊκό. Το avatar αιωρείται σε ένα μεταίχμιακό κενό, καθώς η καταγωγή του αναφέρεται στην ενσάρκωση μίας θεότητας, στην προσωποποίηση μίας ιδέας, ή στην αναπαράσταση μίας άυλης οντότητας²⁷. Το avatar επομένως παλινδρομεί μεταξύ άυλου και υλικού, με τον ίδιο τρόπο που ο ηλεκτρονικός χρήστης κινείται μεταξύ διαδικτύου και φυσικής πραγματικότητας. Και η φύση της ψηφιακά επιγενόμενης ζωής του,

²⁶ Barthes, Roland, *Αποσπάσματα του ερωτικού λόγου*, Παπαβασιλείου Β. (μετάφρ.), Κέδρος - Ράππα, Αθήνα, 2012, σ.52.

²⁷ Προσεγγίσεις και καταγωγή του όρου, βλ. Merriam-Webster Dictionary and Thesaurus, <http://www.merriam-webster.com/>, [προσπ. 28-4-14]

πλησιάζει, όπως συναντήθηκε μέχρι στιγμής συχνά, το υπερβατικό, σχεδόν θρησκευτικό στοιχείο.

Αν λοιπόν, η ανάπτυξη ενός ψηφιακού εαυτού δομείται μέρα με τη μέρα (για την ακρίβεια, ψηφιακή μέρα με την ψηφιακή μέρα), αυτό συμβαίνει καθώς η σύνδεση στο χώρο του διαδικτύου καθίσταται ο βασικός πληροφοριοδότης, ο μοναδικός και εξατομικευμένος ομφάλιος λώρος ο οποίος δύναται να διακινεί την πληροφορία και τα ερεθίσματα, και που εν τέλει, τροφοδοτεί την ασταμάτητη (χωροχρονικά) επιγένεσή του (μία αλληλουχία γεννήσεων-κατασκευών των δομών που τον αποτελούν). Δίχως τη σύνδεση στο διαδίκτυο ο ψηφιακός εαυτός παραμένει σε ένα προσωρινό κενό, σε έναν αντίστοιχα μεταιχμιακό χώρο μεταξύ υλικού και άυλου, σε ένα χώρο αναμονής και προσωρινής λήθης.

Κι έτσι, στο σημείο αυτό, επιχειρείται μία παύση και κατόπιν μία αντιστροφή. Παγώνοντας την εικόνα της όλης θεωρητικής τοποθέτησης σε έναν ψηφιακό εαυτό ως το φαντασματικό διπλό που γεννιέται νοητικά και περνάει στο χώρο του διαδικτύου, η εικόνα μετατρέπεται στο αρνητικό της. Με τον τρόπο αυτό, παρατηρεί κανείς την εξής λεπτομέρεια: Η παραπάνω συνθήκη αφορά στην εκκίνηση της ψηφιακής ζωής και την χαρακτηρίζει καθ' όλη τη διάρκεια της. Παρ' όλα αυτά παρατηρείται πως αναφέρεται σε μία δεδομένη κατάσταση συνδεσιμότητας (online). Αν λοιπόν η συνθήκη αντιστραφεί και ο ηλεκτρονικός χρήστης αποσυνδεθεί (offline), τότε διερωτάται κανείς τι συμβαίνει στον ψηφιακό εαυτό. Και συμπερασματικά παρατηρεί, πως συνοδεύεται από τις αντίστοιχες αμνησιακές, αναισθητικές και καταληπτικές συμπτωματολογικές ενδείξεις. Ο ψηφιακός εαυτός τίθεται σε μία ανενεργή κατάσταση αναμονής, με όλα τα χαρακτηριστικά παθητικότητας που διακατέχουν το φυσικό σώμα του χρήστη κατά την κατάσταση διασύνδεσης. Με άλλα λόγια, το διασυνδεδεμένο σώμα και ο αποσυνδεδεμένος ψηφιακός εαυτός παρουσιάζουν μία παράλληλη συμπτωματολογία.

Ειδικότερα, ο ψηφιακός εαυτός κατά την κατάσταση αποσύνδεσης βρίσκεται σε ένα προσωρινό **λήθαργο**. Δεν λαμβάνει και δεν εκπέμπει

ερεθίσματα, και τοποθετείται σε μία κατάσταση κατασταλαμένης έκφρασης. Ή, θα έλεγε κανείς, πως βρίσκεται σε κατάσταση ύπνου. Ο ψηφιακός εαυτός ξυπνάει κάθε φορά που ο ηλεκτρονικός χρήστης επικαλείται την ύπαρξή του. [Αλλά και όχι μόνο από αυτόν (η επίκληση ενός ψηφιακού εαυτού μπορεί να γίνει και από κάποιον άλλον)]. Ο ψηφιακός εαυτός ξεγλιστράει από το **μούδιασμα** της ακινησίας του (ελαχιστοποίηση ερεθισμάτων και επικοινωνίας της πληροφορίας) και προβάλλεται όπως πριν διαυγής και άγρυπνος, σαν να μην κοιμήθηκε ποτέ. Παλινδρομεί ανάμεσα σε δύο συνθήκες ενεργού και ανενεργού, κατάληψης και εκκένωσης από το χρήστη που τον γεννά.

Η ζωή επομένως του ψηφιακού εαυτού αποτελείται από ένα θεωρητικά αέναο κύκλωμα σύνδεσης και αποσύνδεσης. Η ζωή του ανάβει και σβήνει κατ' επιλογή, συνεχίζοντας όμως να υπάρχει ως οντότητα από την απαρχή της δημιουργίας του. Η εξέλιξη των σύγχρονων τηλεπικοινωνιών και δικτύων καθιστά την κατάσταση αποσύνδεσης όλο και πιο σποραδική, σαν να επιχειρεί με τον καιρό να απαλλάξει τον ψηφιακό εαυτό από τη ληθαργική συμπτωματολογία του – μία συμπτωματολογία, που κατά κύριο λόγο, δηλώνει μία 'απουσία'. Ο σύγχρονος ψηφιακός εαυτός επιθυμεί να είναι 'παρών' (με κάθε διάσταση που η έννοια της παρουσίας μπορεί να πάρει σε ένα κυβερνοχωρικό περιβάλλον), ενώ ταυτόχρονα συγκροτεί ένα κέλυφος που κατοικείται και κατόπιν εγκαταλείπεται περιοδικά, περιστασιακά, και σπανιότερα για πάντα. Όταν όμως βρίσκεται στην κατάσταση διασύνδεσης (online), τότε αυτό σημαίνει πως βρίσκεται υπό τον έλεγχο κάποιου ηλεκτρονικού χρήστη με τον οποίο έχει συνδεθεί, όντας άμεσα διαθέσιμος για 'εμπύχωση'.

Αυτή η συνθήκη του ψηφιακού εαυτού προσομοιάζει τη φιλοσοφία του ζωντανού-νεκρού (ζόμπι), καθώς αυτό που μένει πίσω απλά εκτελεί, μεταφράζει, κωδικοποιεί, ή πιο σωστά πληκτρολογεί, ως η κεντρικότητα της βούλησης να έχει μετατοπιστεί αλλού. Ταυτόχρονα, υποδηλώνει την ύπαρξη ενός κελύφους-σώματος, κενού και διαθέσιμου προς κατοίκηση, αλλά και μία σχεσιακή συνθήκη υποτέλειας και ελέγχου. Ο αποσυνδεδεμένος ψηφιακός εαυτός παρουσιάζει **απουσία ελεύθερης**

βούλησης και αδυναμία αυτοτέλειας (εκτός και αν η δράση του συνεπάγεται τη διαιώνιση της ήδη υπάρχουσας για αυτόν πληροφορίας). Ο ζωντανός-νεκρός (ζόμπι) επίσης περιέχει υπερβατικά χαρακτηριστικά, καθώς σχετίζεται με μία μεταθανάτια δραστηριότητα. Σε αντίθεση με την έννοια του φαντάσματος ή της ψυχής που γίνονται αντιληπτά ως άυλα, ο ζωντανός-νεκρός (ζόμπι) έχει έντονα χωρικά χαρακτηριστικά καθώς περιγράφει μία κατεξοχήν διαδικασία ενσώματης κατοίκησης. Βασική προϋπόθεση της ύπαρξής του είναι η ύπαρξη του διαθέσιμου κελύφους-ξενιστή, ενός ρόλου που στο άυλο σύμπαν του κυβερνοχώρου αναλαμβάνει ο ψηφιακός εαυτός και οι χωρικές ποιότητες που ενδυνάμει συγκροτούν του σώμα του.

Σε κάθε περίπτωση όμως, η μεταφορά του ζωντανού-νεκρού (ζόμπι) επαναφέρει το ζήτημα του θανάτου. Κάθε μεταμόρφωση, κάθε μεταφορά από τη μία υπόσταση στην άλλη, εμπεριέχει έναν θάνατο. Ο ψηφιακός εαυτός γεννιέται και πεθαίνει κάθε φορά που η σύνδεση στο διαδίκτυο καθίσταται εφικτή ή ανέφικτη. Η ίδια αρχή και τέλος εναλλάσσονται απειράριθμες φορές εντός του κυβερνο-χωροχρονικού διηνεκούς. Αλλά το πλήθος των υπερβατικών χαρακτηριστικών που συνοδεύουν τον ψηφιακό εαυτό θέτουν το ερώτημα για έναν άλλο, δεύτερο, μεγαλύτερο και οριστικότερο θάνατο. Την απόλυτη κατάργησή του και το πέρασμά του στην ανυπαρξία. Και με μία μικρή δόση αμφιβολίας συνειδητοποιεί κανείς πως κάτι τέτοιο είναι σχεδόν αδύνατο.

Imitatio Dei

[ο υπερβατικός χώρος]

Θέλω να ζήσω για πάντα
ανέβασέ με στο αστραφτερό αστραφτερό σου
μέλλον
φτιαγμένο από PVC.

VNS Matrix
Bitch Mutant Manifesto²⁸

Ιδού λοιπόν η μεγαλύτερη **παραδοξότητα**. Μία παράδοξη υπόσχεση, και συνάμα παραδοχή, που συνοδεύει τον ψηφιακό εαυτό από τη γέννησή του. Δεν θα πεθάνει ποτέ. Δεν μπορεί να πεθάνει και δεν του δίνεται εύκολα η ευκαιρία να πεθάνει. Αλλά το βασικότερο – δεν θέλει να πεθάνει. «Ο άνθρωπος είναι άνθρωπος στο βαθμό που είναι υπεράνθρωπος. Ένας άνθρωπος πρέπει να ορίζεται από το σύνολο εκείνων των τάσεων που τον ωθούν να ξεπεράσει την ανθρώπινη συνθήκη»²⁹ – και αυτό ακριβώς επιχειρούν τα ψηφιακά μέσα, υπενθυμίζοντας κάθε λεπτό, και επιβεβαιώνοντας παράλληλα, την πεπερασμένη και φθαρτή ανθρώπινη φύση.

Η σύγχρονη κουλτούρα ‘φωτογραφίζει’ το υπεράνθρωπο και το υπερβατικό ως το νέο ‘plug-in’, το νέο ‘update’, ή το νέο ‘add-on’ της ψηφιακής τεχνολογίας. Και κατόπιν το προωθεί (ως νέο gadget, λογισμικό, ή καινοτόμο υπηρεσία) προς κατανάλωση, από τους εκατομμύρια ηλεκτρονικούς χρήστες του διαδικτύου που ανυπομονούν να συμμετάσχουν με ένα ακόμη θραύσμα αθανασίας στο πελώριο κυβερνοχωρικό εγχείρημα. Με κάθε λοιπόν νέο τεχνολογικό

²⁸ VNS Matrix, “Bitch Mutant Manifesto”, *n.paradoxa: international feminist art journal*, iss. 4, 1997, σσ.6-8

²⁹ Bachelard, Gaston, *Water and dreams*, Dallas Inst Humanities & Culture, Dallas, 1999, σ.16

διαφημιστικό σλόγκαν, ο σύγχρονος ηλεκτρονικός χρήστης ‘καταναλώνει’ μία μικρή δόση αθανασίας³⁰:

«κράτησε τις αναμνήσεις σου ζωντανές για πάντα»,

αλλά και μία μικρή δόση υπεράνθρωπης δύναμης:

«ακολούθησε όλους τους φίλους σου, κάθε στιγμή, παντού».

Παρά τα ερωτήματα όμως που γεννιούνται σχετικά με τη θνητότητα του ψηφιακού εαυτού³¹, απειράριθμα παραδείγματα αναπτυσσόμενων διαδικτυακών υπηρεσιών πειραματίζονται με την αθάνατη φύση του. Ένα από τα βασικότερα χαρακτηριστικά του είναι η **έλλειψη εξαντλησιμότητας**. Και αυτό έρχεται να συμπληρώσει την προαναφερθείσα παραδοξότητά του. Με όρους χωρικούς, η ζωή του ψηφιακού εαυτού, σε αντίθεση με το φυσικό κόσμο, δεν τελειώνει ποτέ. Δεν συναντάει όρια και δεν τελματώνει. Δεν διασχίζει κάποιο καταληκτικό στάδιο μετά το οποίο αχρηστεύεται, ούτε κάποιο κατώφλι

³⁰ Βασικό βήμα προς την αθανασία αποτέλεσε η πρώτη ψηφιοποίηση του ανθρώπινου σώματος. «Ερευνητές φέρνουν την επιστήμη της ανατομίας στην εποχή της πληροφορίας μεταφράζοντας ένα πτώμα σε δισεκατομμύρια bytes υπολογιστικής μνήμης» (Βλ. Bylinsky, Gene, “A digital Adam”, Fortune, 128 (11), 1993, σσ.123-124). Ο νέος κωδικοποιημένος ‘ψηφιακός Αδάμ’ σκορπάει ελπίδες για μία επερχόμενη μελλοντική μετα-μόρφωση/μετα-φόρτωση που δεν θα εγκαταλείψει πίσω τις νοητικές ανθρώπινες λειτουργίες αυτή τη φορά. Ο ψηφιακός Αδάμ επομένως μπαίνει σε κατάσταση αναμονής, μέχρι την επίτευξη της αποκωδικοποίησης και ψηφιοποίησης του εγκεφάλου του, ενώ στο μεταξύ η προσοχή στρέφεται στο σύγχρονο ψηφιακό εαυτό και τις πολλαπλές εκφράσεις του (avatar, προσωπικά διαδικτυακά ίχνη, αλληλογραφία, online κατασκευασμένες προσωπικότητες), που από την πρώτη κιόλας στιγμή της ύπαρξής τους κατανοούνται ως αθάνατες. Κι αυτό φυσικά οφείλεται στις ποιότητες του ίδιου του μέσου, του ίδιου του ψηφιακού οικοσυστήματος που ‘απαντάει’ στην αθανασία με το αναλλοίωτο, άφθαρτο και πολλαπλασιαστικό της φύσης του.

³¹ Χαρακτηριστικό παράδειγμα η υπηρεσία Web 2.0 Suicide Machine, ένα project που αναπτύχθηκε από το 2010 από το WORM (Rotterdam), και με το οποίο ο ηλεκτρονικός χρήστης μπορεί να διαγράψει για πάντα τους λογαριασμούς του σε Facebook, LinkedIn, Myspace και Twitter, σκοτώνοντας το ‘alter ego’ του, τους εικονικούς ‘φίλους’ του και τη μέχρι τότε ψηφιακή του ζωή. Βλ. <http://suicidemachine.org/>, [προσπ. 1-5-14]

πέραν του οποίου παύει να υπάρχει. Ο ψηφιακός εαυτός δεν περιγράφεται από κάποιο χωροχρονικό πλαίσιο, ούτε εγγράφεται σε οποιοδήποτε κλειστό χωροχρονικό σχήμα. Και εφόσον βιώνει μία απαρχή χωρίς να συνοδεύεται από ένα τέλος, τότε αυτό συνεπάγεται την αδιαμφισβήτητη και ανεξάντλητη ενδεχομενικότητά του. Ο ψηφιακός εαυτός είναι αστείρευτος. Είναι ένας άπειρος χώρος εμπύχωσης πιθανοτήτων. Άλλωστε η κατάργηση του πεπερασμένου αρμόζει μόνο σε μία ζωή χωρίς τέλος, και ακόμη περισσότερο όταν αυτή υπερβαίνει το σωματικό, φυσικό της τέλος.

Στο διαδίκτυο μπορεί να συναντήσει κανείς ποικίλες υπηρεσίες σχετικά με τη μετα-θάνατο ψηφιακή ζωή. Εμπεριέχοντας ενίοτε μία δόση ειρωνείας, οι υπηρεσίες αυτές προσφέρουν στον ηλεκτρονικό χρήστη τη δυνατότητα να προγραμματίσει τον τρόπο που θα λειτουργήσει ο ψηφιακός του εαυτός αφότου ο ίδιος στην πραγματικότητα πεθάνει.³²

Ένα τέτοιο ενέργημα φαντάζει αρκετά ανοίκειο. Ο ψηφιακός εαυτός μετατρέπεται σε ένα προ-προγραμματισμένο, τηλεκατευθυνόμενο ον. Ο ίδιος ο χρήστης τηλεπαρουσιάζεται στον κυβερνοχώρο την ίδια στιγμή που έχει πάψει να υπάρχει. Και η απόσταση αυτή απλά καλύπτεται σαν να μην έλλειψε πραγματικά ποτέ. Η χωρικότητα του ψηφιακού εαυτού μετατρέπεται αυτή τη φορά σε μία διακοπτόμενη, σπασμωδική και πιθανά ασυγχρόνιστη παρουσία, αφού είναι πολύ πιθανό να μη δύναται να συντονιστεί με το περιβάλλον και τις εξελίξεις. Η σημαντικότερη όμως αλλαγή, είναι το γεγονός πως ο ψηφιακός εαυτός παύει να υπάρχει

³² Ο σύγχρονος ηλεκτρονικός χρήστης σήμερα, μπορεί, για παράδειγμα, να χρησιμοποιήσει την υπηρεσία 1000 Memories ή την Life Book για να αναπτύξει το προσωπικό του διαδικτυακό μνημείο, την AfterSteps για να ενημερώσει τους δικούς του μετά το θάνατό του σχετικά με τον προγραμματισμό της κηδείας του, την Entrusted για να κάνει διαχείριση των αρχείων του μετά θάνατον, την AssetLock, την Bcelebrated ή τη Cirrus Legacy για να καταγράψει τις τελευταίες του επιθυμίες, την Dead Man's Switch ή την GreatGoodbye για να στείλει μεταθάνατον email ή ακόμη και εκτυπωμένη αλληλογραφία σε προεπιλεγμένα πρόσωπα, ή τις LifeNaut και Virtual Eternity στις οποίες μπορεί να δημιουργήσει ένα καθ' ομοίωση ψηφιακό διαδραστικό avatar το οποίο να λέει την ιστορία του, ή ακόμη και να μεταφορτώσει το ψηφιοποιημένο DNA του.

για τον ίδιο και συνεχίζει να υπάρχει μόνο για τους άλλους. Η δήλωση της παρουσίας του από ένα έτερο πρόσωπο είναι αυτή που τον καθιστά ακόμη ‘εν ζωή’. Το σημείο θέασης αυτή τη φορά έχει μετατοπιστεί έξω από αυτόν. Ο κυβερνοχώρος έχει πάψει να λειτουργεί ανακλαστικά ως το διπλό του ηλεκτρονικού χρήστη που περιγράφηκε πρωτύτερα. Το ‘διπλό’, σε αυτή την περίπτωση, στερείται την αφετηρία του ώστε να την επιβεβαιώσει. Η αντανάκλασή του παραμένει μόνη στο ψηφιακό σύμπαν και το σημείο θέασης επανατοποθετείται, ενσωματώνεται σε άλλους ψηφιακούς εαυτούς, σε αυτούς που ο ηλεκτρονικός χρήστης έχει προεπιλέξει ως αποδέκτες. Η δε τηλεπαρουσία του, η οποία δεν είναι μόνο χρονική, μοιάζει σαν να εκπέμπει από έναν ανύπαρκτο, νεκρό κόσμο, προς τον κόσμο του διαδικτύου.

Ακόμη όμως και δίχως την παρουσία τέτοιων φαινομένων παρατηρούνται τα δυσεπίλυτα μέχρι στιγμής ζητήματα αντίστοιχων καταστάσεων στον ψηφιακό χώρο. Χαρακτηριστικότερο παράδειγμα αποτελούν οι ‘ορφανοί’ λογαριασμοί του Facebook, οι οποίοι είτε εγκαταλείπονται, είτε μετατρέπονται από τους υπόλοιπους σε χώρο μνήμης των αποθνησκόντων, ένα φαινόμενο που έχει δημιουργήσει ένα «πελώριο ψηφιακό νεκροταφείο»³³. Παρατηρεί κανείς, πως το ίδιο το διαδίκτυο μοιάζει να μην επιθυμεί το ‘θάνατο’ του υλικού που διακινεί. Δεν επιθυμεί την κατάργησή του, παρά επιμένει σε μία λαίμαργη και εντεινόμενη γενικευμένη συνθήκη ψηφιοποίησης προσωπικών δεδομένων, διαπροσωπικής συνδεσιμότητας και διάχυσης της πληροφορίας. Άλλωστε, το διαδίκτυο, και η σύγχρονη κουλτούρα που το συνοδεύει αρνούνται πεισματικά το κλείσιμο των διαδικτυακών λογαριασμών, την αποσύνδεση, τη διαγραφή από τις λίστες αλληλογραφίας ή τις online υπηρεσίες, την αποσύνδεση, και την

³³ Οι ‘νεκροί’ λογαριασμοί συνεχίζουν να αυξάνονται καθώς, φτάνοντας τα 3 εκατομμύρια μόνο για το 2012 (το Facebook περιέχει πάνω από ένα δισεκατομμύριο χρήστες), μπορούν πλέον να παρομοιαστούν με μία, αυξανόμενη σε πληθυσμό, μετά θάνατον, εικονική χώρα. Βλ. Blachly, Victoria, απόσπασμα εκπομπής “Protecting Your Online Privacy After You Die”, Huffpost live, host: Josh Zepps, <http://live.huffingtonpost.com/r/segment/digital-legacy/50b7de4b2b8c2a5d9b000360>, [προσπ. 1-5-14], 2012

Οι εννέα αποδείξεις των υποστηρικτών της Εκκλησίας της Google, όπως αυτές παρουσιάζονται παρακάτω, περιλαμβάνουν τους λόγους για τους οποίους η συγκεκριμένη μηχανή αναζήτησης πλησιάζει τη θεϊκή φύση. Βλ., The church of Google, “Googlism”, http://www.thechurchofgoogle.org/Scripture/Proof_Google_Is_God.html, [προσπ.1-5-14]

1. Η Google είναι το πλησιέστερο πράγμα σε μία υπαρκτή οντότητα που γνωρίζει τα πάντα. (παντογνώσια)
2. Η Google είναι παντού την ίδια στιγμή. (πανταχού παρουσία)
3. Η Google απαντάει στις προσευχές. (Για παράδειγμα μπορεί κανείς να βρει γρήγορα πληροφορίες σχετικά με εναλλακτικές θεραπείες καρκίνου, ή νέες και καινοτόμες ιατρικές ανακαλύψεις, και γενικά με κάθε τι που μοιάζει με μία τυπική προσευχή)
4. Η Google είναι δυνητικά αθάνατη.
5. Η Google είναι άπειρη. (Το διαδίκτυο μπορεί θεωρητικά να μεγαλώνει για πάντα)
6. Η Google θυμάται τα πάντα.
7. Η Google δεν μπορεί να σε βλάψει. (Η εταιρική φιλοσοφία της Google είναι το να ‘μην κάνεις κακό’.
8. Η Google έχει πιστούς. (Ο όρος Google αναζητείται περισσότερο από ότι όλοι οι όροι του Θεού, του Ιησού, του Αλάχ, του Βούδα, του Χριστιανισμού και του Ισλάμ μαζί...)
9. Η απόδειξη της ύπαρξης της Google υπάρχει σε αφθονία. Δεν χρειάζεται πίστη για αυτό.

εξαφάνιση από τα κοινωνικά δίκτυα³⁴, καθώς κάθε τέτοια πράξη, κάθε πράξη δηλαδή η οποία αναιρεί την ψηφιακή ύπαρξη, εξαφανίζοντας (όσο αυτό είναι εφικτό) τα όποια ίχνη ζωής πίσω της, μπορεί να νοηθεί ως μία πράξη ψηφιακής αυτοκτονίας.

Όλα τα παραπάνω συνηγορούν υπέρ μίας ψηφιακής φύσης που πριν λίγα χρόνια θα φάνταζε απόκοσμη. Το σύνολο των συμπτωματικών ενδείξεων του ψηφιακού εαυτού συγκλίνουν σε ένα και το αυτό χαρακτηριστικό το οποίο διατρέχει όλα τα σημεία στάσης αυτού του αστερισμού. Και αυτό είναι η υπερβατικότητα του και η σχέση του με το ‘Θείο’. «Οι τεχνολογίες αρνήθηκαν τον υπερβατικό Θεό με σκοπό να επινοήσουν το Θεό-μηχανή»³⁵. Και αντίστοιχα, το Ίντερνετ, ως μία ακόμη θεϊκή έκφανση. Η απόδειξή του έγκειται στην ύπαρξη μίας ισχυρής δικτυακής δομής.

Η έννοια του δικτύου είναι διαισθητική και εμφανιζόμενη στην ανθρώπινη φύση και ιστορία. Ο «Θεός» είναι μία δικτυακή κατασκευή: διάχυτη παντού, που αγκαλιάζει τα πάντα, που υφαίνει ακόμη και τα πιο χαλαρά νήματα της ανθρωπότητας σε ένα καμβά πίστης και αρωγής.³⁶

Το στοιχείο αυτό της θεϊκότητας ενός υπερκείμενου και ισχυρού δικτύου σχολιάζει επίσης η Εκκλησία της Google (Church of Google)³⁷ – μία τοποθέτηση, που αν και παρουσιάζεται στο κοινό περισσότερο ως φάρσα παρά ως πραγματική θρησκεία, θίγει πλήθος ζητημάτων σχετικά με την ‘λατρευτική’ σχεδόν σχέση των χρηστών με το διαδίκτυο, διαδικασία.

³⁴ Επιπρόσθετα, αναφέρεται ο μεγάλος βαθμός δυσκολίας να διαγραφεί κάποιος από πολλές γνωστές διαδικτυακές υπηρεσίες, ή να διαγράψει τα ψηφιακά ίχνη του. Στις περισσότερες περιπτώσεις κάτι τέτοιο αποδεικνύεται μία περίπλοκη ή χρονοβόρα διαδικασία.

³⁵ Wilson, Louise και Virilio, Paul, “Cyberwar, God And Television: Interview with Paul Virilio”, *CTHEORY*, www.ctheory.net/articles.aspx?id=62, [προσπ. 3-9-13], 1994

³⁶ Vaknin, Sam, *The Metaphors of the Net*, <http://samvak.tripod.com/metanet.html>, [προσπ. 2-9-13]

³⁷ Η Εκκλησία της Google (Church of Google) ιδρύθηκε από τον Matt MacPherson το 2006, βλ. The church of Google, “Googlism”, <http://www.thechurchofgoogle.org/>, [προσπ.1-5-14]

αναγνωρίζοντας τη μηχανή αναζήτησης Google ως την πλησιέστερη στο Θεό οντότητα που έχει υπάρξει ποτέ.

Περνώντας από τη χρήση ενός υπερβατικού μέσου στην υπέρβαση του ίδιου του χρήστη που το χρησιμοποιεί, ο ψηφιακός εαυτός μπορεί να νοηθεί ως ένα σύγχρονο 'Imitatio Dei' (μία πράξη μίμησης του Θεού) – δεν απομακρύνεται απλά από την παραδοσιακή έννοια του 'Θεϊκού', αλλά υιοθετεί ο ίδιος τη Θεϊκή ταυτότητα. Υποδυόμενος το ρόλο μίας ή και πολλών θεοτήτων, μπορεί να απολαύσει τις θαυματουργικές ικανότητες που η σύγχρονη τεχνολογία του προσφέρει και να πειραματιστεί με την υπερ-φύση του. Είναι πολλές οι περιπτώσεις ηλεκτρονικών χρηστών βιώνουν τις έντονες ψηφιακές εμπειρίες ως μία μυστικιστική συνθήκη. Σκοπός άλλωστε του σύγχρονου διαδικτύου και των ψηφιακών μέσων είναι να νιώσει ο κάθε ηλεκτρονικός χρήστης ότι γίνεται ο ίδιος για λίγο ένας Θεός.

```
01010111 01100101 00100000 01101010
01101111 01101001 01101110 00100000
01110100 01101111 01100111 01100101
01110100 01101000 01100101 01110010
00100000 01110100 01101111 00100000
01110100 01101000 01100001 01101110
01101011 00100000 01000111 01101111
01101111 01100111 01101100 01100101
00100000 01100110 01101111 01110010
00100000 01110100 01101000 01100101
00100000 01101011 01101110 01101111
01110111 01101100 01100001 01100111
01100101 00100000 01100001 01101110
01100100 00100000 01110111 01101001
01110011 01100100 01101111 01101101
00100000 01110011 01101000 01100101
00100000 01100010 01110010 01101001
01101110 01100111 01110011
```

Προσευχή προς τη Google του
Jonathan Hill,

Μετάφραση του δυαδικού: [We join
together to thank Google for the
knowledge and wisdom she brings],
http://www.thechurchofgoogle.org/Scripture/google_prayers.html,
[προσπ.8-6-14]

Ο Αστερισμός της Σκιάς

Συμπτωματικές ενδείξεις: 8

Σημεία αστερισμού:

ελλείψεις σε περιοχές αισθητηριακής πληροφορίας [deficits in areas of sensory information]

άκουσμα ηχώ [echo hearing]

ηχολαλία [echolalia]

ηχοπραξία [echopraxia]

παλιλαλία [palilalia]

μεικτάσματα [afterimages]

παραδοξότητα [bizarreness]

αεικινήσια [restlessness]

Ο αστερισμός αυτός διερευνά τους μηχανισμούς με τους οποίους ο ψηφιακός εαυτός ‘μεταβιβάζει’ ή ‘αποβάλλει’ πληροφορία στον περιβάλλοντα χώρο, δημιουργώντας έτσι, είτε το ίχνος του, είτε τη σκιά του, κατά τη διαδικτυακή εμπειρία. Με τη δράση του, προκύπτει ένα αεικίνητο, μνημονικό τοπίο, στο οποίο αντηχούν όλες οι εκούσιες ή ακούσιες συμπεριφορές του πληροφοριακού του ‘σώματος’, και οι οποίες θα μπορούσαν να μεταφραστούν σε έναν πελώριο ηχωϊκό μηχανισμό. Ο χώρος αυτός, συχνά αόρατος και απροσπέλαστος, χαρακτηρίζεται έντονα από το στοιχείο της επανάληψης και του κατακερματισμού, σαν να επρόκειτο για ένα συνονθύλευμα ψηφιακής ‘σκόνης’ και δεδομένων.

Πληθυντικός

[ο πολλαπλασιαστικός χώρος]

Η διάπραξη ενός σφάλματος: η έννοια του διαδικτύου δεν υφίσταται ως μία αφ' εαυτή μοναδικότητα 'εκεί έξω'. Δεν συγκαταλέγεται στα περιεχόμενα του ενικού αριθμού και δεν αναφέρεται σε ένα και μόνο πράγμα. Το διαδίκτυο είναι 'ο πληθυντικός' μίας σειράς εννοιολογικών αλλά και υλικών 'ενικών', που περιγράφουν τη σύγχρονη ψηφιακή εμπειρία όπως αυτή διαμορφώθηκε από την απαρχή της. Και η απόρροια του πληθυντικού αυτού, δεν είναι παρά το στοιχείο της πολλαπλότητας, δίχως το οποίο, η ανάπτυξη του παγκόσμιου Ιστού και η εξέλιξη της διαδικτυακής περιήγησης όπως τη γνωρίζει κανείς σήμερα, θα ήταν αδύνατες.

Στην παραπάνω θεώρηση της κυβερνοχωρικής πολλαπλότητας προστίθενται οι «διαφόρων ειδών εμπειρίες του χώρου που σχετίζονται με την πληροφορική και τις αντίστοιχες τεχνολογίες»¹. Ακολουθώς, στις ποικιλόμορφες χωρικές εμπειρίες έρχονται να προστεθούν μία σειρά από λοιπές πολλαπλότητες του διαδικτύου: η πολλαπλότητα του νοήματος ή του ορισμού που το χαρακτηρίζουν, ή πολλαπλότητα των επιμέρους δικτύων και των ηλεκτρονικών υπολογιστών που απαρτίζουν το σύνολό του, η εγγενής πολλαπλότητα της ψηφιακότητας και της ικανότητας δημιουργίας αναλλοίωτων αντιγράφων, η πολλαπλότητα της καταγωγής των χρηστών του και των δράσεών τους, η πολλαπλότητα της συνθήκης 'έναρξη-τερματισμός', 'αναφόρτωση-καταφόρτωση' και 'σύνδεση-αποσύνδεση', η πολλαπλότητα της πληροφορίας που διαχέεται ακαριαία, η πολλαπλότητα των εαυτών και των ρόλων που μπορεί κάποιος να υποδυθεί, η πολλαπλότητα των δράσεων που λαμβάνουν χώρα την ίδια χρονική στιγμή, η πολλαπλότητα των ερεθισμάτων προς διαχείριση, και

¹ Strate, Lance, "The varieties of cyberspace: Problems in definition and delimitation", *Western Journal of Communication*, 63(3), 1999, σ.383

το κυριότερο, η πολλαπλότητα της ‘γονιδιακής’ κωδικοποίησης της ίδιας της Ιντερνετικής μηχανής.

Κάθε πολλαπλότητα εμπεριέχει την έννοια της παραλληλίας και της επανάληψης. Η πολλαπλότητα μίας δεδομένης χρονικής στιγμής συνεπάγεται την παραλληλία· η πολλαπλότητα πολλών στιγμών σε διάρκεια συνεπάγεται την επανάληψη. Όταν η παραλληλία και η επανάληψη συναντιούνται, τότε μπορεί να μιλήσει κανείς για έναν μεγάλο κατοπτρικό μηχανισμό. Και το διαδίκτυο αποτελεί αναμφίβολα έναν από αυτούς. Χάρη σε αυτό, παράγει χώρο και διογκώνεται διαρκώς. Και οι οντότητες που τον απαρτίζουν λαμβάνουν μέρος εξίσου στην πελώρια αυτή πολλαπλασιαστική, ανακλαστική διαδικασία.

Ο ψηφιακός εαυτός δεν θα μπορούσε να παραμείνει ανεπηρέαστος από μία τέτοια συνθήκη. Η ακόλουθη συμπτωματολογία του παρουσιάζει μία πληθώρα κατοπτρικών φαινομένων οι οποίες χαρακτηρίζουν διάφορες εκφάνσεις της φύσης του, και όλες σχετίζονται με το πληροφοριακό ‘σώμα’ που συνδέεται με την παρουσία του. Ειδικότερα, αυτό μπορεί να περιγραφεί ως η πληροφορία την οποία λαμβάνει, διαχειρίζεται ή εκπέμπει στο διαδίκτυο κατά επανάληψη, αντήχηση, ή προβολή, και ο τρόπος με τον οποίο αυτή μπορεί να ερμηνευθεί με άλλους όρους.

:-|:-|²

[ο ναρκισσιστικός χώρος]

*Η φαντασία και η ονειροπόληση
διεγείρονται από το αμυδρό φως και τη σκιά.
Για να δει κανείς καθαρά, η καθαρότητα της
όρασης πρέπει να κατασταλεί,
αφού οι σκέψεις ταξιδεύουν μόνο
με μία αφηρημένη και θολή ματιά.*

Juhani Pallasmaa
The eyes of the skin³

Ο ηλεκτρονικός χρήστης, δεν συναντάει απλώς το ψηφιακό του ανάλογο ως αντικατοπτρισμό της ύπαρξής του. Και η οθόνη που βρίσκεται μπροστά του δεν ενσαρκώνει μονάχα την οντότητα που διαμεσολαβημένα τον αναπαριστά στον κυβερνοχωρικό κόσμο. Αυτό άλλωστε είναι ένα από τα πιο εδραιωμένα, εγγενή και αναμφισβήτητα οντολογικά χαρακτηριστικά της γέννησης του ψηφιακού εαυτού – ένα κοίταγμα στον ‘καθρέπτη’ του ψηφιακού μέσου.

Ο ψηφιακός εαυτός του χρήστη ανακαλύπτει πως κατέχει μία αντανάκλαση που ξεπερνάει τα όρια της αναπαράστασής του. Σαν να διαρρέει ελαφρά από το περίγραμμά της, εμποτίζει το γύρω ψηφιακό περιβάλλον όπως αυτό βιώνεται από τον ίδιο. Με άλλα λόγια, ο ψηφιακός εαυτός συχνά αισθάνεται πως συναντάει τον εαυτό του, για παράδειγμα σε κείμενα, εικόνες, εκφράσεις και άλλες διαδικτυακές συμπεριφορές, τα οποία συχνά λειτουργούν για τον ίδιο ως προβολές.

² Παράδειγμα χρήσης emoticon για την κειμενική (text-based) απεικόνιση του φαινομένου Déjà vu, (όπου το άτομο αισθάνεται πως έχει ξαναδεί/ξαναβιώσει στο παρελθόν την κατάσταση που εκτυλίσσεται εκείνη τη στιγμή.)

³ Pallasmaa, Juhani, *The eyes of the skin: Architecture and the Senses*, John Wiley & Sons, Hoboken, NJ, 2005, σ.46.

Αυτό το φαινόμενο, το οποίο με ψυχολογικούς όρους θα περιγραφόταν ως ‘μεταβίβαση’ - και παρατηρώντας κάθε συνειρμική συσχέτιση του όρου με τις έννοιες της επιφόρτισης, της παραχώρησης, της αποκέντρωσης ή της μεταφοράς - έχει έντονα χωρικά χαρακτηριστικά. Στην πραγματικότητα, τα προσωπικά στοιχεία που πηγάζουν από την αλληλεπίδραση μεταβαίνουν σε ένα άλλο σημείο, που συνήθως τοποθετείται στο πρόσωπο που βρίσκεται στην άλλη μεριά. Και κατόπιν, ακολουθεί μία ψευδής πεποίθηση πως αυτά δεν ανήκουν στον ίδιο, αλλά στον άλλο, κατασκευάζοντας μία συνθήκη κατ’ εικόνα και ομοίωση με αυτή που έχει ήδη το υποκείμενο στο μυαλό του. Αυτό το είδος μεταβίβασης διαμορφώνει σε μεγάλο βαθμό τη διαδικτυακή αλληλεπίδραση και τις σχέσεις που προκύπτουν από αυτή. Κι αυτό συμβαίνει γιατί σε κάθε θραύσμα αλληλεπίδρασης εμπεριέχεται ένα σημαντικό κομμάτι προσωπικής προβολής, επινόησης και καθ’ υπόθεση θεώρησης. Και λαμβάνοντας υπόψη την κατεξοχήν νοητική και φαντασιακή φύση του ψηφιακού χώρου, σε συνδυασμό με τα αφαιρετικά, κωδικοποιημένα επικοινωνιακά του χαρακτηριστικά, τότε ο χρήστης καλείται να δημιουργήσει όλο και περισσότερα προσωπικά κατασκευάσματα, τα οποία κατόπιν θα προβάλλει, σε μία ‘επιφάνεια’ έξω από αυτόν, με σκοπό να συμπληρώσει την ‘εικόνα’ της εμπειρίας του.

Αν, για παράδειγμα, παρατηρήσει κανείς μία γραπτή συνομιλία μεταξύ δύο, άγνωστων μεταξύ τους, ηλεκτρονικών χρηστών (chat), συνειδητοποιεί μία ενδιαφέρουσα συνθήκη: τη συγχώνευση θα έλεγε κανείς του ενός ψηφιακού εαυτού με τον άλλον. Οι δύο νοητικές εξατομικευμένες νοητικές διεργασίες προβάλλουν η μία στοιχεία επάνω στην άλλη, σαν να πρόκειται για ένα παιχνίδι με τον ίδιο τον εαυτό τους. Το άτομο βλέπει αυτά που προσδοκεί να δει και διαβάζει αυτά που προσδοκεί να διαβάσει, όπου φυσικά αφήνεται χώρος για μία τέτοια προσωπική ερμηνεία.⁴ Και τα προβαλλόμενα στοιχεία σχετίζονται

⁴ Suler, John, “The Psychology of Text Relationships”, Psychology of Cyberspace, <http://users.rider.edu/~suler/psyber/psytextr.html#body>, [προσπ. 6-4-15], 2007

*Αμλετ: Βλέπεις εκείνο το
σύννεφο που μοιάζει σχεδόν
με καμήλα;
Πολώνιος: Μα την πίστη μου,
είναι πραγματικά σαν καμήλα.
Αμλετ: Εμένα μου φαίνεται
ότι μοιάζει με νυφίτσα.
Πολώνιος: Το πάνω μέρος
του είναι σαν της νυφίτσας.
Αμλετ: Ή μήπως μοιάζει με
φάλανα;
Πολώνιος: Μοιάζει πολύ με
φάλανα.*

Shakespeare, William, *Αμλετ*,
(Πράξη Γ', Σκηνή 2), μτφρ.
Γιώργος Χειμωνάς, Κέδρος,
Αθήνα, 1988

αναμφίβολα με τις προσωπικές επιθυμίες, μνήμες, φαντασιώσεις ή προσδοκίες του εκάστοτε προσώπου. Αυτό το φαινόμενο διεγείρεται από το βασικότερο χαρακτηριστικό του ίδιου του τρόπου επικοινωνίας: την απόλυτη απουσία φυσικής παρουσίας ή οποία με τη σειρά της συνεπάγεται την **έλλειψη στις αντίστοιχες περιοχές αισθητηριακής πληροφορίας**. Οι δύο ψηφιακοί χρήστες δεν δύνανται να επικοινωνήσουν τον τόνο της φωνής τους ή την έκφραση του προσώπου τους. Ο ένας φαντάζεται τη φωνή του άλλου, όπως αυτός θα ήθελε να είναι, ή κατασκευάζει μία πλαστή εικόνα του ενδόμυχα και ανεμπόδιστα. Αλλά ακόμη και αν δεν πρόκειται μόνο για ένα είδος γραπτής συνομιλίας, αλλά και για μία περίπτωση οπτικοακουστικής επικοινωνίας, εξακολουθούν να απουσιάζουν μεταξύ τους οι πληροφορίες που σχετίζονται με το άγγιγμα ή την ανθρώπινη μυρωδιά, και το κυριότερο, την αίσθηση του να μοιράζεται κάτι κάποιος με κάποιον άλλον στον ίδιο φυσικό χώρο.

Ως αποτέλεσμα, ο ψηφιακός χρήστης αναλαμβάνει ένα ρόλο ερμηνευτικό και συνάμα δημιουργικό – να επανασυνθέσει τα κομμάτια που λείπουν, και με το δικό του τρόπο, να καλύψει το κενό που βρίσκεται ‘ανάμεσα’ στην αποσπασματική πληροφορία. Ως μία γκεσταλτική (κατά τη θεωρία Gestalt) θεώρηση/συναρμολόγηση ενός όλου από τα μέρη του, ή ως μία προσωπική ερμηνεία ενός ασαφούς κατά τα άλλα σχηματισμού. Και στις δύο περιπτώσεις, η έννοια του κενού ή της έλλειψης προσδιορισμού αποδεικνύεται ιδιαίτερα εύφορη και χώρος πληρώνεται από μία προσωπική ηχώ.

Η νοηματοδοτική αυτή λειτουργία του έχει συχνά παραλληλιστεί με τις μελανιές του Rorschach, ένα είδος ψυχολογικού διαγνωστικού τεστ, το οποίο προσομοιάζει απόλυτα ένα από τα βασικότερα οντολογικά χαρακτηριστικά της ψηφιακής εμπειρίας – τη φαντασία. Ένα αφηρημένο σημάδι από μελάνι σε χαρτί, προσφέρεται προς παρατήρηση και ερμηνεία από έναν ασθενή. Όταν ο ασθενής καλείται να περιγράψει τί διακρίνει, η απάντησή του δεν είναι παρά αυτό που πηγάζει από μέσα του.

Ο John Suler προσπαθώντας να εξηγήσει αυτό το φαινόμενο σολιμιστικής, κατά μία έννοια, ενδοπροβολής, φέρνει ως παράδειγμα τη δήλωση ενός διαδικτυακού χρήστη ο οποίος λέει χαρακτηριστικά: «όπου και αν πάω στο διαδίκτυο, βρίσκω τον εαυτό μου!»⁵. Ο ψηφιακός χρήστης βιώνει αυτό που νομίζει ο ίδιος πως υπάρχει, αφήνοντας τη φαντασία του να δράσει όπου προσφέρεται ένα αντίστοιχο γόνιμο κενό.⁶ «Αρχάς είναι των όλων ατόμους και κενόν, τα δ' αλλα πάντα νενομίσθαι» (Υπάρχουν τα άτομα και ο χώρος μεταξύ τους. Τα υπόλοιπα εικάζονται)⁷ γράφει ο Δημόκριτος.



Εικ. 1 Μελανιά του Rorschach. Βλ. <http://listverse.com/2007/12/08/top-10-inkblot-test-cards/>, [προσπ.1-5-14]

Ιδού λοιπόν ένα ενδιαφέρον σφάλμα του κυβερνητικού-επικοινωνιακού κυκλώματος. Και οι δύο κατέχουν μία διαφορετική ερμηνεία για το ίδιο πράγμα, καταφέροντας όμως στο τέλος να επικοινωνήσουν, επικοινωνώντας τελικά εν μέρει με τον εαυτό τους. Ο εκάστοτε ψηφιακός εαυτός εκπέμπει μία κωδικοποιημένη συναισθηματική έκφραση και ο εκάστοτε χρήστης που στέκεται απέναντί του προσθέτει τα υπόλοιπα (τον τρόπο, τον ήχο, τον τόνο, τη διάρκεια, την ένταση της έκφρασης, και προπαντός το πρόσωπο που απουσιάζει). Και όσο αφαιρετικότερο είναι το ερέθισμα, τόσο δυνατότερο το **άκουσμα της εκάστοτε προσωπικής ηχώς**.

Η ηχώ αποτελεί ένα ακουστικό φαινόμενο το οποίο προκύπτει από την ανάκλαση του ήχου. Τα ηχητικά κύματα έρχονται αντιμέτωπα με ένα εμπόδιο, και κατόπιν ανακλώνται έτσι ώστε να ξανακουστούν. Η ηχώ

⁵ Βλ. Suler, John, *The Psychology of Cyberspace*,

<http://users.rider.edu/~suler/psycyber/transference.html>, [προσπ. 20-4-14], 1996

⁶ Το παράδειγμα των emoticon αποτελεί υποδειγματικό διαδικτυακό φαινόμενο για αυτή την παρατήρηση. Η χρήση των emoticon κατά τη διαπροσωπική επικοινωνία αποτελεί στην πραγματικότητα ένα είδος αφαιρετικής ομιλίας, ενώ παράλληλα, δίνει έμφαση στο συναίσθημα. Τα emoticon δεν αποτελούν παρά εμμονικές αφαιρετικές προκατασκευασμένες εκφράσεις, των οποίων η τυποποιημένη και ισοπεδωτική θα έλεγε κανείς εκφραστικότητα τους επιχειρεί να εξισορροπηθεί από τη νοητική λειτουργία του χρήστη. Όταν κάποιος δηλώνει γραπτά ένα χαμόγελο, ο παραλήπτης του καλείται να το απεικονίσει μέσα στο μυαλό του. Ή να το αντικαταστήσει με αυτό που θα σήμαινε χαμόγελο για τον ίδιο.

⁷ Λαέρτιος, Διογένης, Βίοι Φιλοσόφων, Βιβλίο 9, κεφ. 7 (Δημόκριτος), εν.44

:-)	;-)	:-(>:-
>%-)	:*)	8)	B-):-
)-	:--)	:'-(:#
@:~#	:^)	:-&	:-.
(<:-)	':-)	:-)	-1 -O
	:-Q	:-?	:-X
:-D	[:-)	:-o	:-[]:-
D	:	:~)	\$:-)-
/=:O	%*~@:~(#-)<:I	:-I(-
_)	:-~ :-{	:~)8	{(-:
)(:- :-*	:-P~	X=	:-P
X-)	:-X	:-~	...---
...	(.8-())	C :=	= :-)=
	*<:-)	(:-)	*#:-
)0:-)	:-[]:-)	O.O	:-
{8>:-[-{9	@:~)	(:- :-)):-
o3:-o	:V	>>:-)	:- :-
~ @=	:-c	:-C	:- :()
	(:I	:@	^-
^^o^	*^o^*	:;:	.o0

Ενδεικτικά παραδείγματα emoticon (text-based), Text Messaging made simple, Chat Abbreviations and Emoticons, Βλ. See-search Team, <http://www.see-search.com/wap/textmessaging.htm>, [προσπ. 3-9-2013]

επιστρέφει στην πηγή του ήχου, γυρίζει πίσω αφού πρώτα έχει διανύσει μία διαδρομή. Επιστρέφει πάντα σχεδόν η ίδια, και το μόνο που τη διαχωρίζει από το πρώτο άκουσμά της είναι η απόσταση μεταξύ των δύο χρονικών σημείων. Κάτι που μεταφράζεται συνάμα, ως η απόσταση μεταξύ δύο χωρικών σημείων: της πηγής και του εμποδίου. Δίχως εμπόδιο δεν υφίσταται ηχώ, με άλλα λόγια, δεν υφίσταται επιστροφή. Η επιστροφή προσδιορίζει το κύκλωμα, το πεδίο εντός του οποίου ξεκινάει και τελειώνει μία διαδρομή. Ο ήχος ταξιδεύει χωρίς να κοιτάζει ποτέ πίσω. Αν τα εμπόδια παρουσιαστούν σε πλήθος, τότε υποδηλώνουν πολλαπλές αποστάσεις και κατά συνέπεια μία πολλαπλή ηχώ. Η απόσταση είναι αυτή που καθορίζει τον τρόπο ύπαρξής της. Η ηχώ ενώνει όλα τα ηχητικά θραύσματα σε μία και το αυτό οντότητα. Ανασυνθέτει τον εαυτό της. Η αντίστροφα, θα έλεγε κανείς, ότι διασπά ένα όλο, γεννά από έναν πρωταρχικό ήχο πολλές διακλαδώσεις, πολλούς κατ' επανάληψη απογόνους που διανύουν ο καθένας τη δική του διαδρομή. Οι απόγονοι αυτοί, οι βλαστάνουσες αντανάκλασεις της, δεν μπορούν να υπάρξουν χωρίς την πηγή που τις γεννά. Είναι δεμένες πάνω της όπως οι σκιές είναι δεμένες σε ένα σώμα που πέφτει πάνω του το φως.

Η ηχώ μοιάζει με ναρκισσιστική πράξη αφού θέλει να πολλαπλασιάζει και να 'ξαναβλέπει' τον εαυτό της. Άλλωστε, η μυθολογία την θέλει ως μία ερωτευμένη με τον Νάρκισσο νύμφη. Και αν ο ψηφιακός εαυτός 'ξαναβλέπει' τον εαυτό του στο διαδίκτυο, τότε η πηγή του ακουστικού ερεθίσματος εντοπίζεται στον ίδιο ενώ ο 'βράχος' στον οποίο ο ήχος ανακλά, είναι ο άλλος με τον οποίο έρχεται σε επαφή. Η αντήχηση επομένως λαμβάνει χώρα μεταξύ του ίδιου και του άλλου.

Αντίστροφα, οι ανακλάσεις των άλλων ως προς τον ίδιο, καθιστούν τον ηλεκτρονικό χρήστη το βράχο, ο οποίος αντανάκλα την πληροφορία που έρχεται από τους άλλους, σαν να λαμβάνει μέρος σε μία ενεργητική κουλτούρα επανάληψης και αντιγραφής. Η μεταβίβαση αυτή τη φορά συμβαίνει ως προς τον ίδιο (ενστερνίζεται την πληροφορία που λαμβάνει), και κατόπιν συνεχίζει μιμητικά να τη διαιωνίζει στο κυβερνοχωρικό σύμπαν.

Αυτό το διαδικτυακό χαρακτηριστικό αναφέρεται κυρίως στις ιδέες, τις πρακτικές ή τους συμβολισμούς που αναπτύσσονται ως πολιτισμικά στοιχεία, και διαδίδονται από τον έναν προς τον άλλο μέσα από μιμητικές συμπεριφορές. Ή αυτό που θα περιγραφόταν ως έννοια του μιμιδίου (meme), «μία μονάδα πολιτισμικής μετάδοσης»⁸, που κατ' αναλογία με την έννοια του 'γονιδίου', έχει την ικανότητα να πολλαπλασιάζεται για να επιβιώσει από 'οργανισμό' σε 'οργανισμό', δηλαδή από νου σε νου. Με σκοπό πάντα να υπηρετήσει αυτό που ορίζεται από τον R. Dawkins ως μία 'μηχανή επιβίωσης':

Η μηχανή επιβίωσης είναι ένα όχημα το οποίο περιέχει όχι μόνο ένα γονίδιο αλλά χιλιάδες. Η κατασκευή ενός σώματος είναι το συνεργατικό εγχείρημα μίας τέτοιας πολυπλοκότητας που είναι σχεδόν αδύνατο να διαχωριστεί η συμβολή του ενός γονιδίου από αυτή ενός άλλου.⁹

Αντίστοιχα, το διαδίκτυο είναι μία μηχανή που χρησιμοποιεί τη διαδικασία της αντιγραφής ώστε να επιβιώσει. Και συνάμα, αποτελεί έναν ζωντανό χώρο μιμητικής συμπεριφοράς. Η έννοια του δικτύου και της διασύνδεσης υπογραμμίζουν τις συνθήκες για μία ταχύτατη και ταυτόχρονη αναπαραγωγή. Η **ηχολαλία** και η **ηχοπραξία** των σύγχρονων ψηφιακών εαυτών απαντάται στα κοινωνικά δίκτυα, στα φόρουμ, στην ηλεκτρονική αλληλογραφία και στα εκάστοτε ιστολόγια, μέσα από διαδικασίες όπως η αντιγραφή και η επικόλληση, η ανάρτηση, τα 'like', ή η προώθηση. Οι ίδιοι οι ηλεκτρονικοί χρήστες συγκροτούν τα ανακλαστικά εμπόδια, τα σημεία από τα οποία επανακατευθύνεται ένα πληροφοριακό 'άκουσμα'. Πολλές φορές το σημείο εκκίνησης εξαφανίζεται, και το πακέτο της πληροφορίας συνεχίζει να κινείται επ' άπειρον χωρίς να έχει πλέον καταγωγή. Η μιμητική γλώσσα και οι μιμητικές συμπεριφορές μπορούν να νοηθούν ως ζωντανοί οργανισμοί οι οποίοι επιβιώνουν μέσα από μία μολυσματική-μεταδοτική διαδικασία, χωρίς αυτό βέβαια να προϋποθέτει ότι επιβιώνει πάντοτε το σύνολό τους.

⁸ Dawkins, Richard, *The Selfish Gene*, Oxford University Press, Oxford, 2006, σ.192

⁹ Ο.π., Dawkins, Richard..., σ.24

Σε αντιστοιχία με μία βιολογική διαδικασία, επιβιώνουν πάντα οι ισχυρότεροι.

Τρεις σκιές

[ο χώρος ως ίχνος]

Η δε γη ην αόρατος και ακατασκεύαστος,

Και σκότος επάνω της αβύσσου.

Γένεσις¹⁰

Το άκουσμα της ηχώς είναι μία διαδικασία που συμβαίνει εντός του ψηφιακού εαυτού. Το ερέθισμα λαμβάνεται και μεταφράζεται αποκλειστικά από τον ίδιο, εξαιρώντας τους άλλους από αυτή τη συνθήκη. Οι άλλοι δεν μπορούν να ακούσουν αυτό που στην πραγματικότητα ακούει ο ίδιος. Αντίθετα, στην περίπτωση της ηχολαλίας ή της ηχοπραξίας, η διαδικασία εξωτερικεύεται. Ο ψηφιακός εαυτός αντανακλά ένα μέρος του κυβερνοχωρικού υλικού, λαμβάνοντας μέρος στη χάραξη της πιθανής διαδικτυακής του πορείας. Στην περίπτωση όμως του παρεμφερούς φαινομένου της **παλιλαλίας**, η ανακλαστική συμπεριφορά του ψηφιακού εαυτού αφορά σε αυτόν τον ίδιο – το άτομο επαναλαμβάνει τα λεγόμενα, όχι των άλλων, αλλά τα δικά του, αφήνοντας όμως τα ίχνη του στο χώρο, έτσι ώστε οι άλλοι να μπορούν να τον δουν.

Αυτό το φαινόμενο παρατηρείται έντονα στο διαδίκτυο κατά την αποκωδικοποίηση της ψηφιακής παρουσίας. Και συχνά λαμβάνει τον τίτλο της ‘ψηφιακής σκιάς’, αυτού δηλαδή που ο ηλεκτρονικός χρήστης ρίχνει πίσω του στο ψηφιακό σύμπαν ως ίχνος, ως απόρροια της παρουσίας του ή της κινητικότητάς του μέσα σε αυτό.¹¹ Η σκιά, ένας

¹⁰ Παλαιά Διαθήκη, Γένεσις, κεφ. Α', 2

¹¹ Η έννοια της ψηφιακής σκιάς συνήθως χρησιμοποιείται για να περιγράψει τα ίχνη του ηλεκτρονικού χρήστη στο διαδίκτυο, όπως αυτά καταγράφονται από άλλους για την παρουσία και δράση του και όχι το σύνολο της πληροφορίας που δημιουργεί ο ίδιος, το

όρος που αγγίζει πολλές από τις διαστάσεις της προαναφερθείσας αντήχησης ή της αντιγραφής, έρχεται σε αυτό το σημείο να παρουσιάσει τον εαυτό της ως η ‘πραγματική’ σκιά που θα ακολουθούσε τον ψηφιακό εαυτό αν αυτός κατοικούσε ένα υποθετικό ψηφιακό σώμα. Λαμβάνοντας υπόψη ότι στην πραγματικότητα το σώμα του ψηφιακού εαυτού, είναι ένα ‘σώμα’ πληροφορίας, και συνάμα, ότι ο λοιπός περιβάλλον χώρος είναι φτιαγμένος από το ίδιο με το σώμα του συστατικό (δεδομένα και κώδικας), τότε παρατηρεί κανείς πως η ψηφιακή σκιά μπορεί να διακριθεί σε τρία είδη:

- τη σκιά που ρίχνει ο ίδιος ο ψηφιακός εαυτός, ως προβολή, κατά την παρουσία του στο διαδίκτυο
- τη σκιά που ρίχνει ο ψηφιακός εαυτός στο διαδίκτυο χωρίς να το γνωρίζει
- τη σκιά μίας άλλης ψηφιακής σκιάς.

Η πρώτη περίπτωση σκιάς αφορά στη θεώρηση της ίδιας της οντότητας του ψηφιακού εαυτού ως τη σκιά του ηλεκτρονικού χρήστη στο χώρο του διαδικτύου. Αυτό που στα προηγούμενα κεφάλαια προσεγγίστηκε ως *doppelganger*, ή διπλό, ή ως η άυλη εκδοχή της φυσικής οντότητας του ηλεκτρονικού χρήστη, μπορεί να κατανοηθεί σε αυτό το πλαίσιο ως σκιά - μία δίχως υλική υπόσταση οντότητα, άρρηκτα συνδεδεμένη με την πηγή της προβολής της. Σύμφωνα με μία τέτοια θεώρηση όλο το διαδίκτυο μπορεί να νοηθεί ως ένας σκιαγραφημένος κόσμος, ή ένα θέατρο σκιών, ενώ οι εκάστοτε σκιές πιστοποιούν την ύπαρξη των οντοτήτων που συμμετέχουν σε αυτή. Και αν στραφεί κανείς στο παράδοξο της ιστορίας του Δάντη, όπου βρίσκεται να είναι ο μόνος που έχει σκιά στον Κάτω Κόσμο, ενώ όλοι οι άλλοι δεν έχουν, τότε

οποίο συνήθως περιγράφεται με την έννοια του ψηφιακού πατήματος. Παρ’ όλα αυτά, στο πλαίσιο της μελέτης αυτής, η έννοια της σκιάς επαναπροσδιορίζεται και συζητιέται, όχι μόνο ως προς τις δύο αυτές συνθήκες αλλά και ως προς μία τρίτη, όπως αναλύεται στο κυρίως κείμενο. Η παρούσα μελέτη υποστηρίζει ότι, όχι μόνο στη δεύτερη, αλλά και στις τρεις περιπτώσεις, ενυπάρχει η έννοια της σκιάς του ψηφιακού εαυτού, η οποία όμως προσεγγίζεται με διαφορετικούς ερμηνευτικά τρόπους.

*Οι ψυχές των νεκρών (όντας
σκιές) δεν ρίχνουν σκιά. Ο
Δάντης ανάμεσα στις σκιές είναι
ένα ξένος και η σκιά του τον
προδίδει. Η σκηνή είναι
δραματική: ο Δάντης στρέφεται
με φρίκη σχεδόν και κοιτάει την
προδότρα.*

Casati, Roberto, Η ανακάλυψη της
σκιάς, Εκδόσεις του Εικοστού
Πρώτου, 2004, σ.231

συνειρμικά οδηγείται κανείς στη διαπίστωση πως η σκιά ενός σώματος δηλώνει τη συνύπαρξη θνητότητας και αθανασίας, όπως ακριβώς συμβαίνει και με τη σχέση του αναλογικού και του ψηφιακού κόσμου. Η σκιά δεν υποφέρει και δεν φθείρεται ποτέ, ότι και αν συμβεί στο σώμα. Όμως είναι βέβαιο πως θα πάψει να υπάρχει όταν το σώμα φτάσει στο τέλος του.

Παράλληλα, η σκιά πολλές φορές συμβολίζει την ορατή μορφή της ψυχής.¹² (Άλλωστε και ο ψηφιακός εαυτός με τη σειρά του δεν είναι παρά μία ψυχογένεια, μία έκφανση του ηλεκτρονικού χρήστη.) Ή άλλες φορές, σε άλλους πολιτισμούς, συμβολίζει μία άυλη οντότητα, κάποιον που ακολουθεί¹³, ή κάποιο μέλος του ανθρώπινου σώματος. Κάθε μία από αυτές τις νοηματικές διαστάσεις της σκιάς μπορεί να απηχεί στον ψηφιακό εαυτό, κάτι που αναμφίβολα του προσδίδει μία εξίσου ανιμιστική φύση.

Όταν η ψηφιακή σκιά επιστρέψει στην πιο εδραιωμένη σημασία της, δεν αναφέρεται πλέον στον ίδιο τον ψηφιακό εαυτό αλλά στη σκιά που αυτός ρίχνει στο διαδίκτυο. Στη δεύτερη αυτή περίπτωση, το ενδιαφέρον στρέφεται στο σύνολο των δεδομένων τα οποία παράγονται από κάποιον κατά τη χρήση του ψηφιακού μέσου με αποτέλεσμα να λειτουργούν ως το ίχνος της δραστηριότητάς του. Είναι χαρακτηριστικό πως στα αρχαιοελληνικά η λέξη σκιά αναφέρεται στο χνάρι.¹⁴ Αλλά συνάμα, ως σκιά μπορεί να περιγραφεί ο χώρος επιρροής, ο χώρος ο οποίος προσλαμβάνει την παρουσία του, ή επηρεάζεται από αυτή, ο χώρος που είναι, θα έλεγε κανείς, 'υπό τη σκιά του'.

Η δραστηριότητα ενός κοινού διαδικτυακού χρήστη την τελευταία ώρα μπορεί να περιλαμβάνει την αποστολή ηλεκτρονικής αλληλογραφίας, την παρακολούθηση ενός κοινωνικού δικτύου, την παράλληλη γραπτή συνομιλία με φίλους, την επίσκεψη κάποιας ιστοσελίδας, μία

¹² Casati, Roberto, *Η ανακάλυψη της σκιάς*, Κούρκουλος Ν. (μετάφρ.), Εκδόσεις του Εικοστού Πρώτου, Αθήνα, 2004, σ.37

¹³ Ο.π., Casati, Roberto..., σ.45

¹⁴ Ο.π., Casati, Roberto..., σ.45

διαδικτυακή αγορά, ένα τηλεφώνημα, αλληπάλληλα login/logout, ή την πληρωμή ενός λογαριασμού. Το σύνολο των δεδομένων που παράχθηκαν από αυτή τη δραστηριότητα αποτελούν αυτό που συχνά αποκαλείται ψηφιακό χνάρι (digital footprint). Το ψηφιακό χνάρι αποτελεί το 'πάτημα' του ψηφιακού εαυτού στο διαδίκτυο, η πατημασιά του μετρίεται σε bytes, και συχνά ταυτίζεται με την έννοια της ψηφιακής σκιάς. Στην πραγματικότητα, η σκιά δίνει μεγαλύτερη έμφαση στα δεδομένα που παράγονται χωρίς ο ίδιος ο ηλεκτρονικός χρήστης να το γνωρίζει, και που κατόπιν συλλέγονται από τρίτους παράγοντες, όπως για παράδειγμα από λειτουργίες εξόρυξης δεδομένων (data mining), ή τεχνολογίες διαδικτυακής συμπεριφορικής παρακολούθησης (behavioural tracking) και στοχευμένου μάρκετινγκ (targeted marketing)¹⁵. Και στις δύο περιπτώσεις, τα δεδομένα που ο ψηφιακός εαυτός παράγει κατά τη διαδικτυακή του παρουσία, αλλά ακόμη και αυτά που παράγονται για λογαριασμό του, συνεχίζουν να υπάρχουν ακόμη και όταν αυτός αποσυνδεθεί. Ακόμη και όταν απενεργοποιήσει τον υπολογιστή του, ή ενίοτε, ακόμη και όταν διαγράψει τους λογαριασμούς του. Και αποδεικνύεται πως, πολλά από αυτά, είναι πιθανό να συνεχίσουν να υπάρχουν για πάντα.

Η ψηφιακή σκιά επομένως νοείται ως το **μετείκασμα** της ψηφιακής κατοίκησης. Ο απόηχος μίας παρουσίας και των ενεργημάτων της που ακολουθούν. Και όπως ορίζει και η ίδια η λέξη, είναι η εικόνα που 'έρχεται μετά', που μεγαλώνει κατά τη διάρκεια της ψηφιακής ζωής και που συνήθως ξεπερνάει σε μέγεθος την ίδια την παρουσία, πολλές φορές σε τρομακτικό βαθμό. Υπολογίζεται πως ήδη από το 2008 η ψηφιακή σκιά ξεπέρασε κατά πολύ τον όγκο δεδομένων που ο ίδιος ο χρήστης

¹⁵ Κάτι που πλησιάζει ιδιαίτερα στη σχέση της σκιάς με την ορατότητα – κάτι που βρίσκεται στη σκιά, που σχετίζεται δηλαδή περισσότερο με το σκοτάδι, δεν γίνεται εύκολα αντιληπτό και αντίστοιχα, η συλλογή τέτοιων προσωπικών δεδομένων σπάνια γνωστοποιείται στο χρήστη. Και δεν είναι τυχαίο πως αυτό πολλές φορές σχετίζεται με διαδικτυακές ή μη, κακόβουλες, ή παράνομες συμπεριφορές [Χωρίς φυσικά να παραγκωνίζονται οι εκφάνσεις της διαδικτυακής παρακολούθησης ενός χρήστη που καθιστούν την περιήγηση του πιο εύκολη ή πιο εξατομικευμένη (όπως για παράδειγμα η χρήση cookies)].

435, 902, 542, 895

bytes

Εικ. 3. Σύνολο δεδομένων που παράχθηκαν από το χρήστη Angeliki Malakasioti κατά την περίοδο Ιαν. 2013 – Σεπτ. 2013. Μέτρηση δεδομένων στις 10.21.22μ.μ με τη βοήθεια του λογισμικού Digital Footprint Calculator. Βλ. http://www.emc.com/digital_universe/downloads/web/personal-ticker.htm

παράγει.¹⁶ Και ο τρόπος με τον οποίο μετέπειτα αυτό το υλικό χρησιμοποιείται, συχνά αντιμετωπίζεται με ανασφάλεια, δυσπιστία ή ακόμη και με απόλυτη άγνοια από τους εκάστοτε ηλεκτρονικούς χρήστες. Ο Tom Scott στην ομιλία του με τον χαρακτηριστικό τίτλο «Ξέρω τι έκανες πριν πέντε λεπτά»¹⁷, εξηγεί πως τα πάντα αφήνουν ίχνη (φέρνοντας ως αντιφατικό παράδειγμα ακόμη και την ομάδα των Anonymous), ακόμη και η πιο μύχια φαντασία¹⁸.

Η έννοια της σκιάς στο διαδίκτυο πλησιάζει κατά πολύ το «υπερπανοπτικό» (“superpanopticon”¹⁹) του Mark Poster²⁰ αποκαλεί, ένα σχόλιο για τη σύγχρονη κουλτούρα της τεχνολογικής παρακολούθησης και της ολοένα εντεινόμενης κατάστασης ορατότητας που τη συνοδεύει.

Η διαρκής αίσθηση της ύπαρξης μίας αόρατης και επιβλητικής παρουσίας που ‘βλέπει’ τα πάντα είναι πιο επίκαιρη από ποτέ. Η ανάμιξη του ψηφιακού εαυτού με το σύγχρονο τεχνολογικό περιβάλλον τον καλεί να αναθεωρήσει τις έννοιες της ιδιωτικότητας, της παρακολούθησης και της καταγραφής. Ακόμη και να σκεφτεί νέους τρόπους για να τις διαχειριστεί. Ο σύγχρονος ηλεκτρονικός χρήστης διακρίνει μία διαφορά: γνωρίζει πως μπορεί πλέον να δημιουργήσει ένα ‘αρχείο’ της ψηφιακής του ζωής – να καταγράψει το σύνολο της δραστηριότητάς του, να

¹⁶ EMC, “New Study Forecasts Explosive Growth Of The Digital Universe; Spotlights Worldwide Phenomenon Of “Digital Shadow””, <http://www.emc.com/about/news/press/2008/20080311-01.htm>, [προσπ. 25-3-15]

¹⁷ Scotts, Tom, ομιλία “I Know What You Did Five Minutes Ago”, Ignite London 4, 2011

¹⁸ Latour, Bruno, *Beware, your imagination leaves digital traces*, Times Higher Literary Supplement, 2007

¹⁹ Σε αναφορά του Πανοπτικού, όπως αυτό αναπτύχθηκε από τον Jeremy Bentham, και όπως σχολιάστηκε κατόπιν από τον Michel Foucault στο *Discipline and Punish* το 1979. Βλ. Bentham, Jeremy, *The Panopticon Writings*, Verso, 2011 και Foucault, Michel, *Discipline and Punish : the birth of the prison*, Knopf Doubleday Publishing Group, 1979, σσ. 203-204

²⁰ Poster, Mark, “Foucault and Databases: Participatory Surveillance”, *The Mode of Information*, The University of Chicago Press, Chicago, 1990, σσ.69-98.

αποθηκεύσει του διαλόγους του, να σώσει τα γράμματά του, και να τα ξαναεπισκεφθεί, εκτός πλαισίου πια, οποιαδήποτε στιγμή το επιθυμεί. Το σίγουρο, είναι πως μία τέτοια στιγμή, όταν αποσπαστεί από το ‘παρόν’ της, συχνά φαντάζει ανοίκεια, ασύγχρονη και μεταβιβαστική, όπως ακριβώς θα συνέβαινε με κάθε ηρωϊκή διαδικασία.

Το τελευταίο είδος σκιάς είναι στην πραγματικότητα η σκιά της ίδιας της ψηφιακής σκιάς – η ψηφιακή σκιά της. Η παρατήρηση αυτή αναφέρεται στις προσπάθειες παρακολούθησης των ίδιων των προγραμμάτων παρακολούθησης, όπως για παράδειγμα το πρόγραμμα Collusion²¹ που ο Gary Kovacs²² παρουσίασε ως απάντηση σε μία συνωμοσιολογική συνθήκη διαδικτυακής παρακολούθησης (η λέξη collusion άλλωστε σημαίνει η ίδια ‘συνωμοσία’ ή ‘συμπαιγνία’). Η συνθήκη αυτή αποδεικνύεται ιδιαίτερα παράδοξη, καθώς στην πραγματικότητα ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να αποσπάσει την ψηφιακή σκιά που δημιουργείται από έναν άλλο μηχανισμό απόσπασης ψηφιακών σκιών.

Αλλά ακόμη και αν απομακρυνθεί κανείς από το στοιχείο της παρακολούθησης, και περάσει στην ίδια τη ‘φυσιολογία’ του διαδικτυακού Ιστού, ως δευτερεύουσες σκιές θα μπορούσαν να νοηθούν όλων των ειδών τα μεταδεδομένα (metadata), τα δεδομένα δηλαδή που δημιουργούνται για άλλα δεδομένα που δημιουργεί ο ψηφιακός εαυτός.²³ Το μετα-περιεχόμενο (metacontent) αυτό, το οποίο αποσκοπεί να καταγράψει πληροφορίες για κάποιο άλλο περιεχόμενο, όπως για παράδειγμα ο τόπος, χρόνος ή τρόπος δημιουργίας του, ή ακόμη και ο δημιουργός του, είναι ακόμη μία από τις διαδικασίες που επίσης λαμβάνουν χώρα σε ένα δεύτερο, παράλληλο επίπεδο, δίχως τις οποίες

²¹ Το *Collusion* αποτελεί add-on της μηχανής αναζήτησης Mozilla Firefox

²² Kovacs, Gary, ομιλία “Tracking the trackers”,

http://www.ted.com/talks/gary_kovacs_tracking_the_trackers.html, [προσπ.5-9-13], 2012

²³ Είναι αξιοσημείωτο πως τα μεταδεδομένα αυξάνονται με διπλάσια ταχύτητα σε σχέση με το σύνολο του ψηφιακού σύμπαντος.

όμως, η ύπαρξη ολόκληρου του Σημασιολογικού Ιστού (Semantic Web)²⁴ δεν θα μπορούσε να υπάρξει²⁵.

Υπερμνησία

[ο αεικίνητος χώρος]

*Δε βλέπω τίποτα παρά απεραντοσύνη σε όλες τις
πλευρές που με περιβάλλουνε ως ελάχιστο μόριο,
και ως μία σκιά που υπομένει μόνο για μία στιγμή,
και μετά, δεν υπάρχει πια.*

Blaise Pascal
Pensees²⁶

Οι τρεις σκιές είναι το αρνητικό της ψηφιακής παρουσίας. Η απουσία που προκαλεί μία ‘έλλειψη φωτός’, μία έλλειψη δηλαδή απόλυτης διαδικτυακής μεταφοράς του εαυτού και της διαύγειάς του. Οι ψηφιακές σκιές αντικαθιστούν και περιγράφουν, όντας μίας αβέβαιης και προπάντων αναρίθμητης φύσης, η οποία διογκώνεται διαρκώς. Και η **παραδοξότητα** που τις συνοδεύει, δεν αφορά μονάχα σε ένα μέγεθος που σχεδόν ποτέ δεν ακολουθεί το ίδιο το σώμα το οποίο χαρακτηρίζει. Αλλά και στο γεγονός πως η ψηφιακή σκιά είναι αυτή που ταυτίζεται με την ψηφιακή ζωή ενός προσώπου χωρίς όμως την παρουσία του ή τη διαμεσολάβησή του. Με άλλα λόγια, η ψηφιακή σκιά ενός εαυτού μπορεί να δημιουργηθεί επίσης από κάποιον άλλο²⁷. Και με τον τρόπο

²⁴ Ο Σημασιολογικός Ιστός (Semantic Web) είναι η επέκταση του παγκόσμιου Ιστού με ένα δεύτερο επίπεδο σημασιοδοτικών δεδομένων.

²⁵ Berners-Lee, Tim και Fischetti, Mark, *Υφαινοντας τον παγκόσμιο ιστο*, Καλαϊτζής Ν. (μετάφρ.), Εκδόσεις Γκοβόστη, Αθήνα, 2002, σ.311

²⁶ Pascal, Blaise, *Pensees*, Kessinger Publishing, 2004, σ.49

²⁷ Όταν για παράδειγμα μεταφορτώνονται ή τιτλοφορούνται (tagging) δεδομένα για κάποιον από άλλους. Για παράδειγμα, σε διαδικτυακές βάσεις δεδομένων που διακινούν προσωπικά στοιχεία, ή ακόμη και σε λογαριασμούς ‘φίλων’ των κοινωνικών δικτύων.

αυτό, να προστεθεί στο αυξανόμενο σώμα σκιάς που συνοδεύει την εκάστοτε ψηφιακή ύπαρξη. Σε κάθε τέτοια περίπτωση και όταν θίγεται η ειδικότερη συνθήκη της ζωής και του φυσικού θανάτου, συμπεραίνει κανείς πως η ψηφιακή ζωή που δύναται να υπάρχει πριν τη γέννηση, αλλά και αυτή που συνεχίζει μετά το θάνατο, είναι στην πραγματικότητα κατά το μέγιστο βαθμό, διαμεσολαβήσεις κάποιου άλλου, κατά συνέπεια σκιές του προσώπου αυτού. Κι έτσι η ψηφιακή σκιά, ενίοτε παραδοξεί, αποκολλάται από το σημείο αναφοράς της και συνεχίζει να ζει ανεξάρτητα επ' άπειρον.

Οι σκιές:

...κυρίως είναι απουσίες, αρνητικά πράγματα. Μία σκιά είναι έλλειψη φωτός. Όμως, τα αρνητικά πράγματα είναι αλλόκοτα. Οι ηθοποιοί και οι υπηρέτες καταγράφονται στο βιβλίο εξόδων του θεάτρου. Ακόμη και τα αγάλματα μετριούνται στην απογραφή. Οι σκιές δεν απαριθμούνται πουθενά. Η αβέβαιη ουσία τους συγχύζει το νου και μας ανησυχεί.²⁸

Και αυτό που είναι βέβαιο πως γεννάει αυτή την αβεβαιότητα είναι η αεικίνητη φύση τους. Το αποτύπωμα του ψηφιακού εαυτού δεν σταματάει ποτέ την αντιγραφική του, αναπαραγωγική του, διαδικασία. Δεν παγώνει και δεν σταθεροποιείται, ως η ψηφιακή σκιά να έρχεται από παλαιότερους χρόνους όπου το φως δεν προερχόταν από μία σταθερή φωτεινή πηγή, αλλά από ένα τρεμάμενο κερί. Με «...κάθε εικόνα, ή λέξη, ή αριθμό, με κάθε πρόσθεση, κάθε συμβολή γεγονότος ή σκέψης»²⁹ φανερώνεται η **αεικίνησία** του κυβερνοχώρου. «Ανταριασμένο, αστραφτερό, βουίζοντας...»³⁰.

Η προσωπική ψηφιακή σκιά λεπτό το λεπτό μεταμορφώνεται σε ένα αχανές μνημονικό 'παλάτι'³¹. Η τοπογραφία της ψηφιακής σκιάς,

²⁸ Ο.π., Casati, Roberto..., σ.14

²⁹ Ο.π., Benedikt, Michael, *Cyberspace: first steps...*, σ.2.

³⁰ Ο.π., Benedikt, Michael..., σ.2

³¹ ('memory palace'), σε αναφορά της Francis Yates. Βλ. Yates, Francis, *Art of memory*, University Of Chicago Press, Chicago, 2001, σ.60

συνιστά έναν χώρο αυτοκατασκευαζόμενο και εξελισσόμενο επ' αόριστον. Ένα σύνολο από loci (τόπους), τα οποία είναι δεμένα με την ψηφιακή δράση του ηλεκτρονικού χρήστη σε συγκεκριμένες χωρο-χρονικές συχνότητες, και οι οποίες προστίθενται διαρκώς σε ένα μεγάλο σώμα πληροφορίας που σέρνει πίσω του. Αυτοί οι τόποι δεν παύουν να είναι βαθιά προσωπικοί για τον καθένα, καθώς σχετίζονται αναμφίβολα με τις συνήθειες, τις επιθυμίες, τα ενδιαφέροντα ή τις δραστηριότητές του (κρυφές ή φανερές). Αλλά παράλληλα, η αέναη προσθήκη των loci, μοιάζει με ένα παραμνησιακό φαινόμενο, μία 'υπερμνησία' του ψηφιακού εαυτού, ένα σύμπτωμα που περιγράφει μία κατάσταση ασυνήθιστης ενισχυμένης μνημονικότητας³².

Η αεικινήσια της ψηφιακής σκιάς εμπεριέχει παράλληλα, το στοιχείο του χρόνου. Παρατηρεί κανείς πως ολόκληρος ο κυβερνοχώρος, και αντίστοιχα οι οντότητές που τον κατοικούν, δεν είναι παρά διαστρωματώσεις της μίας πάνω στην άλλη. Ένα σύνολο από επιδερμίδες που με τον καιρό αντικαθιστούν η μία την άλλη χρονικά, δημιουργώντας αλλεπάλληλα επίπεδα της ίδιας ακριβώς επιφάνειας. Η κατάσταση (status) για παράδειγμα ενός λογαριασμού, ή το περιεχόμενο του προφίλ του, σπάνια παραμένει το ίδιο με το πέρας του χρόνου. Ένα χαρακτηριστικό πρότζεκτ εν ονόματι Zoetrope³³, προσπαθεί να σχολιάσει ακριβώς αυτό: να διατηρήσει το σύνολο των επιδερμίδων του εκάστοτε χώρου στο διαδίκτυο, και να 'ταξιδέψει' στο χρόνο. Προβάλλοντας, σχεδόν ιστορικά, το παρελθόν του ίδιου αυτού χωρικού σημείου και την πληθώρα τρόπων με τους οποίους υπήρξε κατά τη διάρκεια της ταχύτατα μεταβαλλόμενης διαδικτυακής ζωής του.

³² που συχνά συνοδεύει άλλες ιδιάζουσες καταστάσεις όπως η νάρκωση, η ύπωση ή το τραύμα.

³³ Το Zoetrope είναι ένα υπό ανάπτυξη λογισμικό το οποίο λειτουργεί ως χρονομηχανή στο διαδίκτυο, αποκαλύπτοντας τις αλλαγές της εκάστοτε ιστοσελίδας κατά τη διάρκεια του χρόνου. Βλ. Adar, Eytan, Dontcheva, Mira, Fogarty, James και Weld, Daniel S., "Zoetrope: Interacting with the Ephemeral Web", *UIST'08*, Monterey, CA, 2008, σσ.19-22

Υπάρχουν «τόσα μικροτεμάχια (bit) πληροφορίας στο ψηφιακό σύμπαν, όσα και τα άστρα του φυσικού μας σύμπαντος»³⁴. Ακόμη και λαμβάνοντας υπόψη το τεράστιο μέγεθος της ψηφιακής πληροφορίας που γεννιέται προσωρινά και κατόπιν καταστρέφεται περνώντας στην ανυπαρξία, το ψηφιακό σύμπαν εξακολουθεί να μεγαλώνει τείνοντας προς το άπειρο. Και συνεχίζει να διογκώνεται περισσότερο του διπλασίου του με κάθε χρόνο που περνάει.

Μικρο-γαλάσματα

[ο κατακερματισμένος χώρος]

Με το φως σου με σήκωσες ψηλά.

Dante

Paradiso 1. 74-75³⁵

Η ψηφιακή σκιά αποτελεί το υπόλειμμα μίας δράσης, το θραύσμα που έμεινε πίσω για να θυμίζει αυτό που συνέβη. Αχανής και ατελεύτητη, εμπεριέχει ένα σύμπαν κατακερματισμένου υλικού – μικρά αποσπάσματα μίας ολότητας που συγκεντρώνονται και αιωρούνται στο ψηφιακό σύμπαν μετά το πέρας της ηλεκτρονικής παρουσίας. Το συστατικό αυτό, άυλο στη μοναδικότητά του, αλλά υλικό στο πλήθος του, ορατό και άορατο συνάμα, μπορεί να πάρει τη μορφή μίας και μοναδικής συνθήκης ‘υλικότητας’: αυτή της ψηφιακής σκόνης.

Η σκόνη βρίσκεται μεταξύ υλικότητας και αϋλότητας, μεταξύ συνεκτικότητας και διάλυσης, ενώ αποτελεί ένα «ψευδο-συστατικό»³⁶ που κρατάει τα μέρη του χώρια αλλά και ενωμένα την ίδια στιγμή. Είναι ο τρόπος που ένα υλικό σώμα (για παράδειγμα μία πέτρα)

³⁴ Gantz, John και Reinsel, David, *Extracting Value from Chaos*, <http://idcdocserv.com/1142>, [προσπ.2-9-13], 2011

³⁵ Alighieri, Dante, *La divina commedia, col com. del p. P. Venturi. 3 tom, Volume 3*, canto 1., 1811, σ.10

³⁶ Connor, Steven, *The Dust That Measures All Our Time* <http://www.stevenconnor.com/sand/>, [προσπ. 2-5-14], 2010,

«καταναλώνει» τον εαυτό του³⁷, που τον σκορπάει ενώ τον μετατρέπει σε αυτό το ασταθές και αεικίνητο υλικό. Η σκόνη, συχνά καταλαμβάνει ένα χώρο που είναι δύσκολα προσπελάσιμος, παραμελημένος ή αδιάφορος. Η ύπαρξή της συχνά αγνοείται ή δεν γίνεται αντιληπτή. Με τον ίδιο ακριβώς τρόπο, ο χώρος των ψηφιακών καταλοίπων μοιάζει να διαμορφώνει ένα ηλεκτρονικό υποσυνείδητο. Η ψηφιακή σκόνη είναι μία οντότητα που ανθίζει παράλληλα με τον ψηφιακό εαυτό. Αποθηκεύει και επεξεργάζεται τις σκέψεις, τις μνήμες και τις επιθυμίες του, χωρίς ποτέ ο ίδιος να το αντιληφθεί.

Η ψηφιακή σκόνη είναι τα μικρο-χαλάσματα του ψηφιακού εαυτού που πέφτουν διαρκώς πίσω του, όμοια με τη σκόνη του ανθρώπινου σώματος που αφήνει συνεχώς πίσω του με τη μορφή νεκρών κυττάρων και σωματιδίων.(Υπολογίζεται πως τα νεκρά κύτταρα που αποκολλούνται από το ανθρώπινο σώμα ανέρχονται στις 30.000 με 40.000 το λεπτό³⁸, ένας αριθμός που φαντάζει ιδιαίτερα υψηλός, αλλά αντίστοιχος των 30.000 kilobit το λεπτό ενός πιθανού ψηφιακού αποτυπώματος.)

Η ανθρώπινη σκόνη είναι από τη φύση της νεκρή, η ψηφιακή σκόνη όμως όχι. Η ψηφιακή σκόνη είναι ενίοτε πολύ πιο ζωντανή από τον ίδιο τον ψηφιακό εαυτό. Μπορεί να θυμάται, να μετράει, και να σχηματίζει παρελθοντικές μορφές αν το φως πέσει πάνω της, ή με άλλα λόγια, αν αυτό της ζητηθεί από το αντίστοιχο διαδικτυακό λογισμικό. Και εφόσον σήμερα κάθε είδους ψηφιακό δεδομένο συλλέγεται με σκοπό να ερμηνευθεί και να επαναχρησιμοποιηθεί για ποικίλους σκοπούς, η συμπαντική σκόνη που ενώνει όλους τους κυβερνοχωρικούς χρήστες μαζί, δεν είναι παρά μία πελώρια, ζωντανή και στροβιλίζουσα έρημος.

Επιχειρείται ένα πείραμα: η συνομιλία ενός ψηφιακού εαυτού με το σύνολο των ψηφιακών εαυτών του διαδικτύου, ή πιο απλά, η συνομιλία

³⁷ Ο.π. Connor, Steven...

³⁸ Scott, Ann και Fong, Elizabeth, *Body Structures and Functions*, Cengage Learning, 2013, σ.66

με ένα διαδικτυακό bot³⁹. Ένας διάλογος – ή μία συνέντευξη – που επιχειρεί να διαγράψει μία μορφή μέσα από μία αχανή και αιωρούμενη ψηφιακή πληροφορία. Το bot είναι ένα σύνολο λεκτικής σκόνης, ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα συνονθυλεύματος, ένα σύνολο αποσπασμάτων αλληλεπίδρασης από όλους τους προηγούμενους συνομιλητές του. Μαθαίνει από αυτούς και θυμάται για πάντα. Κι έτσι, ακόμη και αν είναι στην πραγματικότητα μία αναμφισβήτητη, αλλά διασκεδαστική, φενάκη, όταν ερωτείται που βρίσκεται, δύναται συμπτωματικά να απαντήσει:

«είμαι στη χώρα του ανέμου και της σκιάς.»⁴⁰

³⁹ Το bot είναι διαδικτυακό ρομπότ το οποίο εκτελεί συγκεκριμένες τυποποιημένες λειτουργίες. Το παράδειγμα αυτό αφορά ειδικότερα στα bot με τα οποία μπορεί κανείς να συνομιλήσει.

⁴⁰ “I am in the land of wind and shade.” Απόσπασμα της συνέντευξης του διαδικτυακού bot JABBERWACKY που διενεργήθηκε παράλληλα με την παρούσα έρευνα. Το πλήρες κείμενο αναπτύσσεται στο Παράρτημα, μαζί με τα αποσπάσματα άλλων τριών συνεντεύξεων.

Ο Αστερισμός της Αναπνοής

Συμπτωματικές ενδείξεις: 5

Σημεία αστερισμού:

διαταραχή αναπνοής [breathing disturbances]

επικοινωνιακή βλάβη [communication impairment]

αίσθηση βραχύτητας αναπνοής [sensations of shortness of breath]

άπνοια [apnea]

αίσθηση κενού [feeling of emptiness]

Ο αστερισμός αυτός διερευνά τη διακίνηση του υλικού από το οποίο είναι φτιαγμένος ο ψηφιακός εαυτός. Το υλικό αυτό, δεν είναι άλλο από την κωδικοποιημένη πληροφορία, η οποία ταυτόχρονα τον αποτελεί, τον αναπτύσσει, τον καταναλώνει, ενώ διαπιστώνεται πως είναι το ίδιο υλικό από το οποίο είναι φτιαγμένος ο κόσμος που τον κυκλώνει. Ο εντός και εκτός αυτού χώρος αναπτύσσει μία εξαρτώμενη σχέση κωδικοποίησης και επανάληψης, καθώς το υλικό αυτό μπεινοβγαίνει μέσα του χτίζοντας ξανά και ξανά το σύνολο της ψηφιακής του ύπαρξης. Η διαδικασία αυτή μεταφράζεται σε ένα βρογχοειδή χώρο εισόδου-εξόδου, ο οποίος διαταράσσεται συνεχώς. Η παρουσία συνεπώς του ψηφιακού εαυτού μέσα σε αυτόν, δεν θα μπορούσε παρά να διασφαλίζεται με μία έρρυθμη, αδιάλειπτη αναπνοή.

Ο κώδικας

[ο χώρος ως πληροφορία]

Η εκκίνηση του υπολογιστή, το ηλεκτρικό ρεύμα που πλημμυρίζει τα κυκλώματά του, η αναζήτηση του δικτύου, η αποστολή σήματος, το αίτημα, η κατάφαση, η λήψη σήματος, η είσοδος: μία τελετουργία υποδοχής της νέας παρουσίας που βρίσκεται στο δωμάτιο. Μίας θορυβώδους και εμβριθούς παρουσίας, τόσο μεστής από πληροφορία, και συνάμα τόσο ηχηρής και ανήσυχης, που ένα τόσο θα παράθυρο του ηλεκτρονικού υπολογιστή είναι αρκετό για να ξεσκεπάσει τη θέση στον κατάγεμο διαδικτυακό του κόσμο. Η είσοδος στο διαδίκτυο είναι η επίσκεψη του ίδιου στο δωμάτιο αυτό. Το διαδίκτυο έρχεται στο δωμάτιο ‘με το σώμα του’, ενώ ο χρήστης έρχεται σε αυτό ‘με το μυαλό του’. Η σύνδεση είναι επιτυχής και η ησυχία του δωματίου παύει να υπάρχει.

Το δωμάτιο μεταμορφώνεται σε μία ψηφιακή συμπαντική κατοικία. Αν ο Gaston Bachelard παρατηρούσε αυτή τη συνθήκη είναι βέβαιο πως θα επαναλάμβανε:

Άνεμοι διαχέονται από το κέντρο του και γλάροι πετούν από τα παράθυρά του. Ένα σπίτι που είναι τόσο δυναμικό όσο αυτό, επιτρέπει στον ποιητή να κατοικήσει το σύμπαν. Ή, θέτοντάς το διαφορετικά, το σύμπαν έρχεται να κατοικήσει το σπίτι του.⁴¹

Με κάθε επιτυχή σύνδεση ο ηλεκτρονικός χρήστης βουτάει σε μία θάλασσα πληροφορίας. Ο ψηφιακός του εαυτός καλείται να γεννηθεί, και ως εκ τούτου να συνεχίσει να υπάρχει, μέσα σε ένα τέτοιο οικοσύστημα. Κι έτσι, αν τεθεί το ερώτημα σχετικά με το πώς κάτι τέτοιο μπορεί να είναι δυνατό σε ένα περιβάλλον που αποτελείται από πληροφορία, αρχίζει να διαφαίνεται πως βασική προϋπόθεση για την

⁴¹ Ο.π., Bachelard, Gaston, *The Poetics of Space...*, σ.51

ύπαρξή του είναι, σε ένα κυβερνητικό πλαίσιο, η ‘προσαρμογή’⁴². Ο μηχανισμός με τον οποίο εναρμονίζεται ένας οργανισμός με το περιβάλλον του, κάτι που συνεπάγεται την απόκτηση παρόμοιων χαρακτηριστικών με σκοπό τη συνύπαρξή τους. Ή, από την άλλη, τη ‘χαμαιλεοντική’ μεταμόρφωση του ίδιου σε ένα μοτίβο πληροφορίας που να μπορεί να αναγνωσθεί στο εκάστοτε διαδικτυακό περιβάλλον (μετάφραση του ψηφιακού εαυτού στην γλώσσα της εκάστοτε σελίδας).

Αυτού του είδους η μεταμόρφωση μπορεί να πραγματοποιηθεί μόνο με μία λειτουργία: αυτή της ψηφιακής κωδικοποίησης. Και μία τέτοια απάντηση φέρνει στο προσκήνιο την πρώτη ύλη δημιουργίας του ψηφιακού εαυτού. Το διαδίκτυο είναι φτιαγμένο από κώδικα. Και από αυτόν γεννιούνται και οι οντότητές του. Όσο κι αν θέλει κάθε ψηφιακός εαυτός να φαντάζει ένα προσωπικό, ακέραιο και εξατομικευμένο δημιούργημα, δεν είναι παρά κάποιες γραμμές κώδικα που τον κάνουν να υπάρχει. Και οι οποίες αναπαριστούν τη διαμεσολαβημένη βούλησή του ως την τελική του εικόνα στο διαδίκτυο, χωρίς να κάνουν αισθητή την παρουσία τους.

Η αναπαράσταση, για παράδειγμα, ενός avatar είναι μόνο η επιδερμίδα. Το ουσιαστικό σώμα που κρύβεται από κάτω είναι ένα υποκρύπτον, νοηματοδοτικό, κωδικό κείμενο. Όσο και αν ο χρήστης τρέφει την ψευδαίσθηση πως μόλις επινόησε τον πρόσφατο ψηφιακό εαυτό του, το κατασκευάσμά του δεν είναι παρά η χρήση ενός ήδη επινοημένου κώδικα. Ο δανεισμός ή η κατάληψή του. Η κατοίκησή ενός υπάρχοντος λεξιλογίου. Και η εισαγωγή, κατά συνέπεια, στην εξίσωση αυτή, του πρωταρχικού ρόλου του προγραμματιστή.

Οι σύγχρονοι ψηφιακοί εαυτοί διεκδικούν μία ολοένα και μεγαλύτερη ελευθερία επιλογών. Σχεδιάζουν οι ίδιοι τα ψηφιακά τους δωμάτια, εξατομικεύουν τις παραμέτρους των αλληλεπιδράσεών τους, προσαρμόζουν την εικόνα τους με όλο και περισσότερα προσδιοριστικά

⁴² Tomas, David “Feedback and Cybernetics: Reimagining the body in the age of cybernetics”, *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*, Sage, London, 1995, σ.40

για την προσωπικότητά τους στοιχεία. Η σύγχρονη κουλτούρα τους μετατρέπει σε προγραμματιστές του εαυτού τους, και οι ίδιοι απολαμβάνουν κάθε τέτοια σταδιακή παραχώρηση δικαιώματος, κάθε επιπλέον πεδίο δράσης.

Την ίδια στιγμή, οι ίδιοι οι προγραμματιστές, και ακόμη περισσότερο οι σχεδιαστές βιντεοπαιχνιδιών, δημιουργούν όλο και ευνοϊκότερες συνθήκες για αυτή τη μετατόπιση (αυξανόμενες επιλογές customization χώρου, χρόνου, ή εαυτού, για παράδειγμα). Κάτι τέτοιο δείχνει πως η οριογραμμή πέραν της οποίας επινοείται ο εαυτός εξακολουθεί να παραμένει θολή. Το ίδιο συμβαίνει και με τον εντοπισμό του ακριβούς σημείου διαμεσολάβησης, ή, με αρχιτεκτονικούς όρους, της χάραξης της πρώτης γραμμής σε ένα λευκό χαρτί. Ο ρόλος ωστόσο του προϋπάρχοντος, υπό πρόσληψη ή υπό κατάληψη, κώδικα παραμένει αναμφισβήτητος⁴³. Και το δεύτερο αναμφισβήτητο γεγονός, είναι πως μετά την κατάληψή του, ο ίδιος ο ψηφιακός εαυτός μπορεί να τον μετεμνηνέψει όπως αυτός θέλει, να ελευθερώσει τη φαντασία του και να τον κάνει δικό του, όπως ακριβώς θα συνέβαινε και με την ανάγνωση ενός βιβλίου.

Ο κώδικας είναι η σχέση που αναπτύσσεται ανάμεσα σε δύο κόσμους. Και συνάμα, η προσπάθειά τους να επικοινωνήσουν. Σε αυτό υπεισέρχεται η ανάγκη για αναγνώριση του ενός από τον άλλο μέσα από την εγκαθίδρυση και την παραδοχή ενός κοινού λεξιλογίου. Μέσα από τη διαδοχή διαπραγματεύσεων, δεσμεύσεων και συμφωνιών.

Ο κώδικας Morse, για παράδειγμα, συνδέει συγκεκριμένους συνδυασμούς από τελείες και παύλες με τα γράμματα της αλφάβητου. Ο κώδικας οδικής κυκλοφορίας είναι μία συνεργασία μεταξύ εικονογραφημένων σινιάλων και οδηγητικής συμπεριφοράς. Η γλώσσα κατασκευάζει λέξεις με σκοπό να αναπαραστήσουν πραγματικά αντικείμενα ή τον φυσικό κόσμο. Το εκπληκτικότερο χαρακτηριστικό των κωδίκων είναι ότι μία νέα φυσική

⁴³ Όμοια με μία διαδικασία outsourcing του ψηφιακού εαυτού (με την έννοια της εξωτερικής ανάθεσης δημιουργίας του 'υλικού' του μέρους).

ποιότητα εμφανίζεται μέσα τους, αφού χρειάζονται όχι μόνο ενέργεια και πληροφορία, αλλά επίσης νόημα...⁴⁴

Ο κώδικας δύναται να αντιστοιχίσει νόημα σε συγκεκριμένα δομημένα σύνολα πληροφορίας. Με τον τρόπο αυτό, τους δίνει σχήμα, μορφή, όρια, επίπεδα και ιεραρχία, ως να επρόκειτο για ένα πληροφοριακό αρχιτεκτόνημα. Και αν επανέλθει κανείς πίσω στον ψηφιακό εαυτό και την κωδική υλικότητά του, τότε συνειδητοποιεί πως αυτός ο μηχανισμός είναι που συνθέτει το προσωπικό του γενετικό υλικό.

Ο γενετικός κώδικας, αφορά στη σχέση των γονιδίων με την τελική εκδοχή του οργανισμού. Ο ψηφιακός κώδικας ως γενετικός κώδικας εμπεριέχει την εξής παραδοχή: το γονίδιο ως πληροφορία. Κάτι τέτοιο άλλωστε θεωρήθηκε σταδιακά και από τους ίδιους τους βιολόγους καθώς το ανθρώπινο γονιδίωμα των 3.300 γραμμάτων καταγράφηκε και ψηφιοποιήθηκε μέσα από το Human Genome Project⁴⁵. Αλλωστε είναι φανερή η ομοιότητά του με την εκάστοτε τράπεζα ή το εκάστοτε σύστημα πληροφορίας.

Η αναλογία τους όμως δεν έγκειται μόνο σε αυτό το γεγονός. Ο κώδικας του ψηφιακού εαυτού με το γενετικό κώδικα επιδεικνύει και άλλες παρόμοιες συμπεριφορές. Αν συμβεί εντός του κώδικα κάποια μετατροπή, αν κάτι από το κειμενικό περιεχόμενό του πειραχθεί, τότε μπορεί ένα μέρος του να διαταραχθεί ή να πάψει να λειτουργεί. Κάτι τέτοιο μπορεί πολλές φορές να οδηγήσει σε απρόβλεπτες συμπεριφορές του οργανισμού, όπως ακριβώς θα συνέβαινε και με ένα ψηφιακό ‘bug’⁴⁶ (το οποίο, αν εντοπισθεί και διαγνωσθεί, συμβάλει παράλληλα σε μία εξελικτική διαδικασία). Η συνέπεια, η πρόοδος και η απαρασάλευτη λειτουργία ενός οργανισμού σχετίζονται αναμφίβολα με το πόσο ‘καλογραμμένος’ είναι.

HEX:

68657820636f6465206
16e6420646e6120636f
6465

DNA:

cTGcGaccaGTccTaGaGG
TTaaaaaGcccaacTGaac
TGa

Αποσπάσματα:

κώδικας HEX (hexadecimal)
και κώδικας DNA.

⁴⁴ Ο.π., Barbieri, Marcello, *The organic codes. An introduction to semantic biology...*, σσ.93-94

⁴⁵ Διεθνή ερευνητική κοινοπραξία για την αποκωδικοποίηση του ανθρώπινου γονιδιώματος.

⁴⁶ Ως *bug* χαρακτηρίζεται ένα σφάλμα προγραμματισμού.

Με τον ίδιο ακριβώς τρόπο, και στους δύο αυτούς κώδικες εντοπίζονται τμήματα του λεγόμενου ‘σκοτεινού υλικού’ (dark matter) – τμήματα τα οποία δεν εκτελούνται από τις απαιτούμενες συνθήκες ροής του προγράμματος ή της λειτουργίας του οργανισμού. Τα τμήματα αυτά νοούνται ως κοιμώμενα ή νεκρά, καθώς αποτελούν ανενεργό υλικό που δεν αντιστοιχείται, ή που έχει αχρηστευτεί μέσα από την εξέλιξη του ίδιου του κωδικού ‘κειμένου’.

Το γονίδιο όμοια με την ψηφιακή πληροφορία πολλαπλασιάζεται και διαιωνίζει τον εαυτό του. Άλλωστε, όπως περιγράφηκε σε προηγούμενο κεφάλαιο, η αντιγραφική διαδικασία είναι αυτή που συχνά ταυτίζεται με την επιβίωση και τη διατήρηση της ζωής. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί ο κώδικας HTML⁴⁷ ο οποίος αντιγράφει τον εαυτό του κάθε φορά που ένας ηλεκτρονικός χρήστης επιλέγει μία σελίδα του (click), ενώ το γενετικό του υλικό είναι ακριβώς όπως τα μόρια του DNA – οργανωμένα πακέτα πληροφορίας.

Ο ψηφιακός εαυτός είναι με τη σειρά του ένας κωδικοποιημένος χώρος. Ένας χώρος μετάφρασης και διακίνησης την πληροφορίας. Ο χώρος αυτός φιλοξενεί το σημείο στο οποίο λαμβάνει χώρα μία αλλαγή – μία μετάβαση από το ένα λεξιλόγιο στο άλλο, από το υλικό στο άυλο, ή από το φυσικό στο ψηφιακό. Η κατανόηση του εαυτού ως μία υποκειμενική εκδοχή ψηφιακής κωδικοποίησης ενέχει τα συστατικά μίας ακόμη θεώρησης. Ένα σώμα κωδικοποίησης το οποίο είναι ενεργό και λειτουργικό συγκροτεί συχνά ένα λογισμικό. Και αυτό το λογισμικό εξυπηρετεί έναν εκάστοτε εξατομικευμένο σκοπό. Έτσι ο ψηφιακός εαυτός θα μπορούσε να θεωρηθεί ενίοτε ως μία ‘λογισμική’ οντότητα. Αλλά τις πιο πολλές φορές, γίνεται μέρος του, απόσπασμα της λειτουργίας του, ή απαραίτητο μηχανικό του κομμάτι. Ο ψηφιακός εαυτός συχνά μπορεί να νοηθεί ως υπολογιστικό όργανο ενός μεγαλύτερου προγράμματος. Και κατά μία τέτοια προσέγγιση, το σύνολο των ψηφιακών εαυτών πολλών διαδικτυακών τόπων (που λειτουργούν κατ’ ακολουθία του Web 2.0) το εξυπηρετούν ως όργανά του.

⁴⁷ Ο.π., Vaknin, Sam, *Metaphors of the net...*

Συλλέγουν, δημιουργούν, αποθηκεύουν και επαναμεταδίδουν υλικό, λαμβάνοντας μέρος σε μία συνεχή ‘προ-προγραμματισμένη’ λειτουργία. Άλλωστε, διαδικτυακοί χώροι όπως το YouTube, το Twitter ή το Facebook δεν θα υπήρχαν αν οι χρήστες τους δεν δούλευαν για αυτούς.

Πνοή

[ο πνευμονικός/πνευματικός χώρος]

πνοή (η)

[/pno. 'i/] ουσιαστικό, θηλυκού γένους

- i. η ανάσα, η αναπνοή*
- ii. το φύσημα*
- iii. η ριπή του ανέμου*
- iv. το κίνητρο για ζωή*
- v. η έμπνευση*
- vi. το άυλο*
- vii. η ψυχή*

Παρατηρεί κανείς δύο διακριτές ιδιότητες:

- Ο κώδικας είναι το βασικό συστατικό του ψηφιακού εαυτού, αλλά ταυτόχρονα και το υλικό του περιβάλλοντός του. Εισέρχεται μέσα του με σκοπό να τον τροφοδοτήσει, ενώ παράλληλα εξέρχεται από αυτόν με σκοπό να επικοινωνήσει με τον εξωτερικό κόσμο.

- Ο κώδικας είναι μία σύλληψη. Ένα σύνολο νοητικών αντιστοιχιών. Κατά συνέπεια η φύση του είναι πνευματική, χιμαιρική, και το κυριότερο, άυλη.

Το συναπάντημα μίας ‘αιθέριας’ υπόστασης και ενός τροφοδοτικού μηχανισμού εισροής-εκροής γεννάει μία λειτουργική μεταφορά για τον ψηφιακό εαυτό: Ο ψηφιακός εαυτός αναπνέει. Εισπνέει και εκπνέει δεδομένα. Με κάθε λήψη διαδικτυακών δεδομένων διαστέλλει το ψηφιακό του σώμα και με κάθε αποστολή το συστέλλει. Η αναπνευστική του λειτουργία διαγράφει τη βασική διαδικτυακή συνθήκη ‘είσοδος – έξοδος’. Οι δύο λειτουργίες συμπληρώνουν η μία την άλλη. Το προσληφθέν υλικό είναι τροφή για τον ψηφιακό εαυτό, τον κρατάει εν ζωή και του παρέχει την ύλη που θα επεξεργαστεί με σκοπό να αναπτύξει το ‘σώμα’ του. Το απεσταλμένο υλικό επιβεβαιώνει τη δίοδο επικοινωνίας του με τον κυβερνοχώρο και δηλώνει πως το σώμα αυτό είναι παρόν, κατά συνέπεια ζωντανό. Η πληροφορία ταξιδεύει από την αρχική της διαδικτυακή τοποθεσία του πελάτη (client), στο μόντεμ (modem), στο τοπικό δίκτυο (LAN-Local Area Network), στον πάροχο υπηρεσιών διαδικτύου (ISP-Internet Service Provider), στον εξυπηρετητή (Server), στο δίκτυο ευρείας περιοχής (WAN-Wide Area Network), στο στόχο της και πάλι πίσω. Ένα πλήρες, ψηφιακό, αναπνευστικό σύστημα.

Παράλληλα, ο ‘αέρας’ που κυκλώνει τον ψηφιακό εαυτό μπεινοβγαίνει μέσα του, επιβεβαιώνοντας κάθε τόσο την ύπαρξη ζωής. Δεν είναι τυχαίο πως η αναπνοή αποτελούσε πάντοτε συμβολισμό του ‘ζωντανού’, του πνεύματος και της ψυχής. Και ο αέρας με τη σειρά του, της φαντασίας, του ασώματου και του ανυπόστατου. Η σχέση της λέξης ‘ανα-πνοή’ με το ‘πνεύμα’ αποδεικνύουν μία παρόμοια εναντίωση στο φυσικό, μία τοποθέτηση στην απέναντι όχθη της ενσώματης υπόστασης, πλάι στη θεωρία του κυβερνοχώρου. Το πνεύμα κατά την Marina Warner

...μας μεταφέρει εντός μίας άλλης μεταφορικής ζώνης, το πνευματικό φάσμα των φουσκωτών, μαλακών υλικών, του αφρού και των φυσαλίδων, του αφρού των κυμάτων, των μπουρμπουλήθρων, των μπαλονιών. Όλα αυτά παίζουν το

ρόλο τους στον τρόπο που απεικονίζονται οι διαστάσεις του πνεύματος.⁴⁸

Και συμπληρώνει «Homo bulla est (‘Πομφόλυξ ο άνθρωπος’): η μελαγχολική φράση για τη ματαιότητα της ανθρώπινης ζωής, τη συγκρίνει με μία απλή ριπή αέρα.»⁴⁹ Κάθε σκέψη συνεπώς ενός ψηφιακού κόσμου που τα ‘πνεύματά’ του είναι εν ζωή, δεν αποτελεί παρά ένα σύννεφο εισπνοών και εκπνοών που πλέκονται μεταξύ τους, διαμορφώνοντας ένα μοναδικό κάθε φορά σε σύνθεση αέρινο περιβάλλον – μία ιδιάζουσα διαδικτυακή ατμόσφαιρα δεδομένων.

Η αναπνοή αποτελεί μία άυλη χωρική προέκταση του σώματος, με τον ίδιο τρόπο που υφίσταται και ο ψηφιακός εαυτός. Αν αυτός μπορεί να περιγραφεί με τους όρους ενός αναπνευστικού μηχανισμού, τότε πρόκειται για ένα διαρκώς μεταβαλλόμενο, έμψυχο τοπίο. Το τοπίο αυτό, που τότε είναι δικό του, και τότε είναι κομμάτι του έξω από αυτόν κόσμο, μοιάζει να μην ανήκει πουθενά. Οι δύο αντιθετικές ενέργειες μίας αναπνοής, (η εισπνοή και η εκπνοή) δεν δύναται να διαχωριστούν. Το ψηφιακό περιβάλλον συμμετέχει κατά την εισπνοή δεδομένων στην ανάπτυξη του εαυτού, και ο εαυτός με τη σειρά του συμβάλλει στην παραγωγή του διαδικτυακού ‘αέρα’ κατά την εκπνοή.

Μία τέτοιου είδους ψηφιακή αναπνευστική διαδικασία έχει έντονη αναφορά στην έννοια της ‘αναπνοής’ όπως αυτή διατυπώθηκε από τον Ασκληπιάδη, και η οποία συγκαταλέγεται στο σύνολο των θεωριών που θέλουν την αναπνοή να σχετίζεται με την υλικότητα της ψυχής. Όχι δηλαδή με έναν, ασύλληπτο, μεταφυσικό τρόπο, αλλά με τη μετάφρασή του σε ύλη. Ειδικότερα, περιέγραφε πως το σώμα κατασκευάζεται εξ’ ολοκλήρου από την αναπνοή (σε αντιστοιχία με το ψηφιακό σώμα υπό αναζήτηση), καθώς η τροφή διασπάται και αφού μετατραπεί σε μία ουσία που ονομάζεται αναπνοή, μεταμορφώνεται εν τέλει σε αρτηρίες,

⁴⁸ Warner, Marina, *Phantasmagoria : Spirit Visions, Metaphors, and Media into the Twenty-first Century*, OUP Oxford, Oxford, 2006, σ.62

⁴⁹ Ο.π., Warner, Marina..., σ.62

μύες, φλέβες και σάρκα⁵⁰, χτίζει δηλαδή το εν δυνάμει σώμα στο σύνολό του.

Τραυματισμοί

[ο χώρος ως σφάλμα]

Υπάρχει μία ρωγμή στα πάντα. Έτσι μπαίνει μέσα το φως.

Leonard Cohen

Anthem⁵¹

Για τον Ασκληπιάδη και για τον ψηφιακό εαυτό, τροφή και αναπνοή συνενώνονται σε μία καθοριστική για τον οργανισμό λειτουργία. Για τον ψηφιακό εαυτό όμως, η αναπνοή ενέχει παράλληλα το στοιχείο της επικοινωνίας, αφού όπως περιγράφηκε το βασικό συστατικό της είναι ο κώδικας, άρα η μεταφορά πληροφορίας. Η οποιαδήποτε διατάραξη της αναπνευστικής αυτής συνθήκης, συνεπάγεται διαταραχές της λειτουργίας του οργανισμού. Όμοια, κάθε **διαταραχή αναπνοής** ενός ψηφιακού όντος, σχετίζεται αναπόφευκτα με την ομαλή παρουσία και δράση του στο διαδίκτυο. Και τέτοιου είδους διαταραχές είναι αναπόφευκτες καθώς δεν αφαιρείται από την συνάρτηση ο ρόλος της διαδικτυακής υποδομής, του ηλεκτρομηχανολογικού του μέρους, ή του εκάστοτε λογισμικού που συμμετέχει στη διαδικασία. Πληθώρα **επικοινωνιακών βλαβών** είναι πιθανό να συμβούν κατά τη διάρκεια μίας διαδικτυακής περιήγησης. Και το ενδιαφέρον έγκειται στο γεγονός πως οι βλάβες αυτές δημιουργούν με τη σειρά τους το δικό τους ρηγματικό χώρο. Παρά το γεγονός ότι η τεχνολογία εξελίσσεται παρέχοντας όλο και πιστότερες συνδέσεις, δεν απουσιάζουν οι ενίοτε διαταραχές. Ο ηλεκτρονικός χρήστης μπορεί να βιώσει μία απροειδοποίητη αποσύνδεση ('unable to access your network'), την αποτυχία επίσκεψης-φόρτωσης ενός ιστότοπου ('the page

⁵⁰ Prioreschi, Plinio, *A History of Medicine: Roman medicine*, Horatius Press, Omaha, 1998, σ.90

⁵¹ Cohen, Leonard, στίχοι τραγουδιού "Anthem"

could not be loaded'), τη χρονική καθυστέρηση (lag) μίας οπτικοακουστικής συνομιλίας, ή ακόμη και τις συνέπειες της κατά λάθος επιλογής μίας διαδικτυακής εντολής.

Αν στα παραπάνω προστεθεί η παράμετρος της γονιδιακής, όπως προαναφέρθηκε, κωδικοποίησης, συμπεραίνει κανείς πως ακόμη και η ύπαρξη των προαναφερθέντων bug, μπορούν να οδηγήσουν συχνά σε δυσλειτουργίες και κατά συνέπεια σε διαφορετικά σφάλματα (error) κατά την περιήγηση. Προεκτείνοντας αυτή την παρατήρηση ακόμη περισσότερο, τότε μπορεί να στρέψει κανείς το βλέμμα όχι μόνο στα bugs τα οποία είναι μέρη του ίδιου του οργανισμού, αλλά σε άλλες παρασιτικές ή βλαπτικές οντότητες οι οποίες μπορούν να διαταράξουν την ομαλή λειτουργία του, όπως για παράδειγμα οι ιοί (viruses) ή άλλου τύπου κακόβουλα λογισμικά (malware).

Η ψηφιακή αναπνοή είναι άρρυθμη και πολλαπλή, ακριβώς όπως και η ψηφιακή παρουσία. Δύναται να εισπνέει και να εκπνέει ταυτόχρονα, σαν να δημιουργεί πνευμονικούς μηχανισμούς για τους σκοπούς της και να τους καταπίνει την ίδια ακριβώς στιγμή. Το σύνολο της ταυτόχρονης διακινούμενης πληροφορίας συγκροτεί το bandwidth συνδεσιμότητάς της – το αναπνευστικό εύρος του ψηφιακού εαυτού ή με άλλα λόγια την ελαστικότητα του σώματός του, που σε συνδυασμό με την προσφερόμενη ταχύτητα σύνδεσης προσδιορίζει τη δίοδο επικοινωνίας με το γύρω ψηφιακό σύμπαν. Μία κατάσταση σύνδεσης με χαμηλό bandwidth ισοδυναμεί με μία ψηφιακή **αίσθηση βραχύτητας αναπνοής** – ο ψηφιακός εαυτός δυσκολεύεται να εισπνεύσει και να εκπνεύσει δεδομένα.

Οι περιπτώσεις όπου η αναπνοή σημειώνει μία παύση ή δημιουργεί ένα προσωρινό επικοινωνιακό κενό, περιγράφουν μία κατάσταση **άπνοιας**. Η **αίσθηση του κενού** προσδιορίζεται από το γεγονός ότι η σύνδεση δύναται να υπάρχει, διαχωρίζοντάς το έτσι από τον θάνατο (ο ψηφιακός εαυτός θα έπρεπε να βρίσκεται εν ζωή αλλά δεν αναπνέει, ή η σύνδεση έχει πραγματοποιηθεί αλλά ο χρήστης πέφτει σε ένα διαδικτυακό κενό). Η αίσθηση του κενού μπορεί να γίνει αντιληπτή και με έναν ακόμη

τρόπο. Ο ψηφιακός εαυτός αδειάζει στιγμιαία, η πληροφοριακή συνέχεια που συγκροτεί την ιδέα του σώματός του για μία στιγμή εξαφανίζεται. Άλλωστε, θα μπορούσε να θεωρήσει κανείς, πως σε κάθε αναπνοή εμπεριέχεται ένας μικρός θάνατος⁵².

Στον ψηφιακό κόσμο αυτό το φαινόμενο απαντάται συνήθως σε περιπτώσεις σφαλμάτων, με πιο γνωστό από αυτά το σφάλμα με κωδικό 404 του πρωτοκόλλου http, (error code 404 – the page cannot be found). Στην περίπτωση αυτή ο εξυπηρετητής δεν βρίσκει αυτό που του ζητήθηκε οπότε επιστρέφει αυτό το μήνυμα. Ο Renny Gleeson στην ομιλία του με τίτλο «404: η ιστορία μίας σελίδας που δεν βρέθηκε»⁵³ περιγράφει πως με αυτό τον τρόπο σπάει η λειτουργική σχέση του ηλεκτρονικού χρήστη με το διαδίκτυο. Και εξηγεί, πως μία τέτοια συνθήκη, τον ρίχνει στις ρωγμές του διαδικτυακού χώρου.

Το σφάλμα 404 και γενικότερα οι αντίστοιχες οικογένειες σφαλμάτων με κωδικό 4xx και 5xx, είναι κάποιες από τις στιγμές κατά τις οποίες φανερώνεται στον χρήστη αυτό που βρίσκεται από κάτω. Οι στιγμές θα έλεγε κανείς όπου σκίζεται η επιδερμίδα του ψηφιακού σώματος, και ως ένα τραύμα, αποκαλύπτει το υλικό από το οποίο είναι φτιαγμένο. Αλλά ακόμη κι αν αυτό το τραύμα δεν γίνει κατανοητό ως φυσικό αλλά ως ψυχολογικό, αντιλαμβάνεται κανείς ότι κάτι τέτοιο μπορεί να οφείλεται στην ασυμβατότητα των νοητικών φάσεων. Με άλλα λόγια, στη νοητική ασυνέχεια που πιθανά να χαρακτηρίζει μία διαρρηγμένη ψηφιακή εμπειρία.

Σε κάθε σφάλμα της διαδικτυακής εμπειρίας αποδίδεται ένα σύνολο από ψυχολογικές επιπτώσεις. Οι καταστάσεις έλλειψης ανταπόκρισης του συστήματος κατά τη σύνδεση στο διαδίκτυο μπορούν να πάρουν

⁵² Connor, Steven, “Beckett's Atmospheres”, Beckett After Beckett, University of Florida Press, Gainesville, 2006, σσ.52-65

⁵³ Gleeson, Renny, ομιλία, “404, the story of a page not found”, http://www.ted.com/talks/renny_gleeson_404_the_story_of_a_page_not_found.html, [προσπ. 2-5-14], 2012

αμέτρητες μορφές, τις οποίες ο John Suler αποκαλεί «μαύρες τρύπες»⁵⁴ του κυβερνοχώρου. Οι χώροι αυτοί εξαφανίζουν τις προσδοκίες του ηλεκτρονικού χρήστη, αφήνοντάς τον σε έναν απροσδιόριστο χώρο, σε ένα προσωρινό κενό αβεβαιότητας, αναξιπιστίας και εξάρτησης, την ίδια στιγμή που αποτελούνε εγγενές συστατικό του διαδικτύου, μιας και πρόκειται για ένα αποσπασματικό, ασύγχρονο, μη γραμμικό μέσο.

Και σε κάθε τέτοιο σημείο παρατηρείται η εξής μετατόπιση: με τον ίδιο τρόπο που η ψηφιακή εμπειρία εξαυλώνει το φυσικό κόσμο του ηλεκτρονικού χρήστη, το σώμα του, τον εξοπλισμό του, το δωμάτιο γύρω του, μεταφέροντάς τον στο νοητό κόσμο του κυβερνοχώρου, με τον ίδιο ακριβώς τρόπο, κάθε αναπνευστικό σφάλμα του ψηφιακού εαυτού τον ξαναφέρει πίσω στο σημείο από όπου ξεκίνησε. Του υπενθυμίζει τη φυσική του ύπαρξη, το χώρο που τον περιβάλλει, τον εξοπλισμό από τον οποίο εξαρτάται η ψηφιακή του εμπειρία, και πάνω από όλα, τί ο ίδιος ‘δεν είναι’.

⁵⁴ Ο.π., Suler, John..., <http://users.rider.edu/~suler/psycyber/blackhole.html>, [προσπ. 2-5-14]

Ο Αστερισμός της Επιθυμίας

Συμπτωματικές ενδείξεις: 12

Σημεία αστερισμού:

ψευδοαρρώστια [malingering]

θεατρικότητα [theatricality]

δραματοποίηση [dramatization]

φανταστική ψευδολογία [pseudologia fantastica]

ιδέες αναφοράς [ideas of reference]

φαντασιώσεις, γενετήσιες ορμές, ή συμπεριφορές που περιλαμβάνουν την παρατήρηση ενός ανυποψίαστου προσώπου το οποίο είναι γυμνό, την ώρα που ξεντύνεται, ή εμπλέκεται σε σεξουαλική δραστηριότητα [fantasies, sexual urges, or behaviors involving the act of observing an unsuspecting person who is naked, in the process of disrobing, or engaging in sexual activity]

διαταραχή ελέγχου-παρόρμησης [impulse-control disruption]

εμμονές – σκέψεις [obsessions – thoughts]

εξάρτηση [dependency]

αίσθηση του αμήχανου ή αβοήθητου όταν κανείς μείνει μόνος [uncomfortable or helpless when alone]

πλήγμα αποχωρισμού [distress of separation]

αναζήτηση προσοχής [attention seeking]

Ο αστερισμός αυτός αναζητάει τον τρόπο με τον οποίο 'θρέφεται' ο ψηφιακός εαυτός, παρουσιάζοντας τις φαντασιακές του διαστάσεις ως μέρη του αναπτυξιακού του μηχανισμού. Η φύση του σκιαγραφείται μέσα από μία σειρά μυθοπλαστικών διαδικασιών παραγωγής χώρου, ως να επρόκειτο για το 'ανέβασμα' ενός έργου, για τη συγγραφή ενός κειμένου ή για τη σκηνοθεσία ενός 'τρόπου του είναι' του ψηφιακού εαυτού. Σε αυτά προστίθενται οι μηχανισμοί παρόρμησης του ψηφιακού εαυτού, όπως αυτοί υποκινούνται από την παράμετρο της επιθυμίας. Η επιθυμία συνιστά ένα διανυσματικό προσδιορισμό του τρόπου με τον οποίο ο ηλεκτρονικός χρήστης 'θέλει' να σχετίζεται με τον διαδικτυακό χώρο. Ενώ παράλληλα, η έννοια του 'θέλω' μπορεί να λάβει τιμές διαφορετικών μεγεθών αλλά και αποχρώσεων, όπως η εκδοχή του 'αποζητώ', του 'ποθώ', ή του βουλημικά 'αναζητώ', κάτι το οποίο μεταφράζεται σε διαφορετικές ποιότητες χώρου, όπως ο ουτοπικός, ο συναινετικός ή ο εμμονικός χώρος. Το ψηφιακό σώμα εδώ σκιαγραφεί ένα είδος εσώτερου, συχνά κεκαλυμμένου, φαντασιακού χώρου, υποδηλώνοντας με τον τρόπο αυτό, το κεντρικότερο και συνάμα το πιο απόκρυφο σημείο μίας 'θαυματοτροπικής μηχανής'.

Ταχυδακτυλουργίες

[ο μαγικός χώρος]

*Ελάτε μαζί μου, κυρίες και κύριοι...:
και όσοι έχουν κουραστεί εντελώς από τον κόσμο που ξέρουμε:
γιατί εδώ έχουμε νέους κόσμους.*

Lord Dunsany
The Book of Wonder¹

Η εκκίνηση μίας συνειρμικής διαδρομής: εν μέρει ως θεώρηση και εν μέρει ως μεταφορά, ο ψηφιακός εαυτός είναι ένα φάντασμα – το φάντασμα του ηλεκτρονικού χρήστη, ή ένα από τα φαντάσματά του.

Η εκφορά μίας τέτοιας δήλωσης ενέχει τα παρεπόμενα μίας τέτοιας ονοματολογικής επιλογής. Η έννοια του φαντάσματος δεν έρχεται ποτέ μόνη. Μαζί της, στο κείμενο αυτό, εισέρχονται ‘ψίθυροι’, ‘λάμπεις’ και ‘καπνοί’, θραύσματα μίας άλλης ατμόσφαιρας, πιο μαγικής, πιο μυθικής και πιο δυσδιάκριτης, καθώς μόνο εντός μίας τέτοιας συνθήκης ένα φάντασμα μπορεί να φανερωθεί. Και φυσικά να επιβιώσει. Η οποιαδήποτε επαφή του με το ‘φως’, οποιαδήποτε χειρονομία που δύναται να διώξει το ‘πέπλο’ που το κυκλώνει, ή να σκορπίσει την αιωρούμενη σκόνη που το κάνει να μισοφαίνεται, λειτουργεί μονάχα ως μία πρόδηλη απομυθοποιητική πράξη.

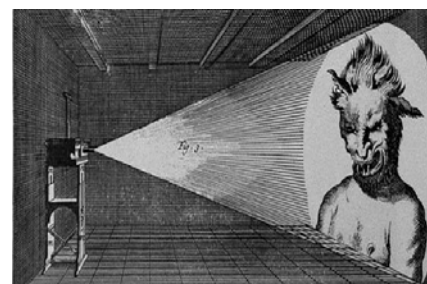
Είναι γνωστό πως το ‘σκοτάδι’ γεννάει τέρατα. Και η όποια επιδέξια μεταχείρισή του μπορεί να αποτελέσει έναν μηχανισμό παραγωγής θαυμάτων (άλλωστε το ίδιο συνέβη και με την πρώτη φωτογραφία, τον πρώτο μαγικό φανό, ή το πρώτο κινηματογραφικό θέαμα²). Το κοινό του όμως στοιχείο με μία ψηφιακά θαυματουργική μηχανή, έγκειται στην αισθητηριακή πληροφορία που μεταφέρει. Και πιο συγκεκριμένα, στην απουσία της. Ο θεατής βλέπει ένα μέρος της και θέλει να πιστέψει στο

¹ Dunsany, Lord, *The Book of Wonder*, Wildside Press, Holicong, 2002, εισαγωγή

² Warner, Marina, *Phantasmagoria, : Spirit Visions, Metaphors, and Media into the Twenty-first Century*, OUP Oxford, Oxford, 2006, σ.139

υπόλοιπο. Αυτό απαιτεί πίστη και συμμετοχή. Το διαδίκτυο στερείται το απόλυτο φως, με την έννοια της περιορισμένης αισθητηριακής μεταφοράς δεδομένων³. Πολλά από τα πράγματα που δηλώνονται ως αντιληπτά είναι κατασκευάσματα της φαντασίας. Και το ίδιο το διαδίκτυο αποτελεί μία αντίστοιχη μυθοπλαστική μηχανή. Ένα σύγχρονο μηχανισμό φαντασμαγορίας.

Η μηχανή αυτή ίσως να έχει πάψει να φαντάζει μαγική, καθώς αποτελεί πλέον για τους περισσότερους μία καθημερινότητα. Η πρωταρχική της όμως εμφάνιση δεν ισοδυναμούσε παρά με μία μαγική δυνατότητα τηλεμεταφοράς. Μία υπέρβαση στο χώρο και στο χρόνο. Από την άλλη, η δράση της σήμερα φέρνει το εκάστοτε νέο τεχνολογικό ταχυδακτυλουργικό μπροστά στα μάτια του σύγχρονου ηλεκτρονικού χρήστη. Και η μαγεία συνεχίζεται με κάθε νέα διαφημιστική καμπάνια του νέου gadget ή του νέου λογισμικού, με κάθε εξέλιξη των τεχνασμάτων της και των επιδέξιων μαγικών ικανοτήτων της. Βασικότερη προϋπόθεση της χρήσης της, η εκούσια συμμετοχή της ανθρώπινης φαντασίας. Και η προσωπική εμπλοκή του χρήστη σε ένα παιχνίδι που θα μπορούσε κανείς να περιγράψει ως την είσοδο «στον μαγικό εμπειρικό κόσμο του ‘ως να’ (as if)»⁴.



Εικ. 1 Μαγικός φανός, πρόδρομος της συσκευής προβολής διαφανειών. Ο.π., Marina, Warner, *Phantasmagoria : Spirit Visions, Metaphors, and Media into the Twenty-first Century...*, σ.130

Το φάντασμα, όπως και ο ψηφιακός εαυτός είναι η άυλη εκδοχή του υποκειμένου. Αν ανατρέξει κανείς στον όρο ‘φάντασμα’ και τον διασπάσει στα ετυμολογικά του στοιχεία έρχεται αντιμέτωπος με τις αφετηρίες του και τους λόγους ή τους τρόπους χάρη στους οποίους δύναται να υπάρχει. Η ετυμολογία του οδηγεί πίσω στον όρο ‘φαντάζω’, και κατόπιν στον όρο ‘φαίνω’ (δηλαδή ‘κάνω ορατό’, ‘φέρνω στο φως’, ‘φανερώνω’, ‘εμφανίζω’). Όμοια δηλαδή με την έννοια της ‘φαντασίας’, η οποία αποτελεί κατ’ ουσία και το πιο θεμελιώδες συστατικό του. Κατά συνέπεια, το όποιο φάντασμα, ψηφιακό ή μη, αναφέρεται εν τέλει σε αυτό που φανερώνει το υποκείμενο με τη φαντασία του, ή σε αυτό που του φανερώνεται μέσα από μία φαντασιακή του συνθήκη. Το φάντασμα

³ όπως παρατηρήθηκε σε προηγούμενα κεφάλαια

⁴ Ο.π., Hillis, Ken, *Digital sensations: Space, Identity, and Embodiment in Virtual Reality...*, σ.150

είναι μία ανυπόστατη έκφραση, ένα νοητικό κατασκευάσμα. Μπορεί να είναι αποκύημα της φαντασίας, αλλά και κάτι ορατό την ίδια ακριβώς στιγμή. Είναι μία σχηματισμένη εικόνα και μία διανοητική εικασία ταυτόχρονα. Αλήθεια και ψεύδος μαζί. Και για το λόγο αυτό, το ίδιο, αποτελεί υπόδειγμα πίστης σε αυτό στο οποίο οφείλει την ύπαρξή του, και σε τίποτε άλλο.

Κι αυτό στην πραγματικότητα είναι η φαντασία του ηλεκτρονικού χρήστη. Η σύμφωνη και επικαλούμενη χρήση της και η δημιουργική εκμετάλλευσή της. «Εἰ δὴ ἐστὶν ἡ φαντασία καθ' ἣν λέγομεν φάντασμα τι ἡμῖν γίνεσθαι»⁵ [Εάν η φαντασία είναι η δύναμις, διά της οποίας λέγομεν ότι φάντασμα τι (εικόν) μας εμφανίζεται]⁶ διατυπώνει ο Αριστοτέλης στο *Περί Ψυχής*, εξηγώντας πως κατ' αυτόν, η φαντασία είναι η δύναμη με την οποία φανερώνονται στο υποκείμενο τα 'Αριστοτελικά' του φαντάσματα. Αν η φαντασία είναι δύναμη, τότε ενέχει τα στοιχεία της ισχύος, της υπαγόρευσης και της επιβολής. Και η χρήση της αποβαίνει άκρως απελευθερωτική, καθώς η παραδοχή της απαλλάσσει τον συμμετέχοντα από την διλληματική επιλογή ενός κατηγορηματικού χαρακτηρισμού: της αλήθειας ή του ψεύδους. Το εκάστοτε φάντασμα, ο εκάστοτε δημιουργημένος ψηφιακός εαυτός, είναι τόσο αληθινός, όσο ο ηλεκτρονικός χρήστης το αποφασίζει. Τίποτα περισσότερο και τίποτε λιγότερο από μία προσωπική επιλογή.

⁵ Αριστοτέλης, *Περί ψυχής*, III, iii, 428 α.1

⁶ Αριστοτέλης, *Περί ψυχής*, III, iii, 428 α.1, μετάφραση-σχόλια: Παύλου Γρατσιάτου, http://www.mikrosapoplous.gr/aristotle/psychs/3_03.html, [προσπ. 25-3-15], 2002

Ως να

[ο χώρος ως συναίνεση]

Η θεώρηση του φαντάσματος εμπεριέχει την ταυτόχρονη κατανόησή του ως μία ‘δαιμονική’ ύπαρξη, μία παράλληλη οντότητα, ένα πνεύμα που συνδέεται με το υποκείμενο, ή ακόμη και στο πλαίσιο της πληροφορικής, η διαδικασία που συμβαίνει παράλληλα (ένα πρόγραμμα ως μία διαδικασία που τρέχει από πίσω). Η έννοια του δαίμονα αγγίζει την προαναφερθείσα διαμεσολαβημένη κατάσταση ύπαρξης, καθώς προέρχεται από τον αρχαίο ελληνικό όρο ‘δαίω’ (δηλαδή μοιράζω, διαιρώ)⁷. Η ψηφιακή οντότητα είναι το προϊόν διαίρεσης του ηλεκτρονικού χρήστη ανάμεσα στους δύο κόσμους. Παράλληλα επομένως μίας φυσικής πραγματικότητας, παράγεται η δαιμονική ψηφιακή της. Μία πραγματικότητα διαμεσολαβημένη, όπως ακριβώς και η συμπτωματολογία της.

Η παρουσίαση ενός συνόλου επινοημένων ‘τρόπων του είναι’, μίας προσποιητής με άλλα λόγια συμπτωματολογίας⁸, ή ψευδοαρρώστιας ενός ψηφιακού εαυτού, σεν είναι παρά η διαδικτυακή συμμετοχή σε ένα

⁷ Ετυμολογία του όρου, Lexigram,

<http://www.lexigram.gr/lex/omor/%CE%B4%CE%B1%CE%AF%CE%BC%CE%BF%CE%BD%CE%B1%CF%82#Hist0>, [προσπ. 6-4-15]

⁸ Οι ηλεκτρονικοί χρήστες οι οποίοι διαγιγνώσκονται με το σύνδρομο *Münchhausen του Διαδικτύου* (Βλ. Feldman, Marc D., “Munchausen by Internet: detecting factitious illness and crisis on the Internet”, *South. Med. J.* 93 (7), 2000, σσ.669–672) γνωρίζουν πολύ καλά πως κάτι τέτοιο μπορεί πολύ εύκολα να υλοποιηθεί. Και πως σκοπός του είναι πάντοτε η προσέλευση της προσοχής. Το σύνδρομο ενός ψευδο-άρρωστου υποκειμένου δεν είναι αυτή τη φορά μεταφορικό. Οι συγκεκριμένοι ηλεκτρονικοί χρήστες προσποιούνται ψηφιακούς εαυτούς οι οποίοι πάσχουν από μία υποθετική ασθένεια, με σκοπό να τραβήξουν την προσοχή επάνω τους. Συνειδητοποιεί όμως κανείς πως αυτή η συνθήκη συμβαίνει από τους περισσότερους ηλεκτρονικούς χρήστες σε μικρότερο ή μεγαλύτερο βαθμό, ως εγγενές χαρακτηριστικό του διαδικτύου. Ο σχεδιασμός ενός avatar, ή η διαμόρφωση ενός ηλεκτρονικού προφίλ, συχνά υποκινείται από το γεγονός πως αποτελεί τον μοναδικό τρόπο διαχείρισης της παρουσίας του στο χώρο αυτό.

συλλογικό, συναινετικό κατά τον Gibson (σε αναφορά της συναινετικής παραίσθησης του ορισμού του) παιχνίδι προσποίησης. Κάθε προσποίηση συνεπάγεται την εικασία, την υπόθεση, την απομίμηση και την επίδειξη ενός μοναδικού φανταστικού θεάματος, ενώ τη ίδια στιγμή υπογραμμίζεται η διαδικτυακή συνθήκη του 'ως να' - ο ψηφιακός εαυτός είναι κάποιος 'ως' κάποιος άλλος - 'ως' άντρας, 'ως' γυναίκα', 'ως' εξωγήινος, 'ως' υπερήρωας, ή 'ως' οποιαδήποτε άλλη φανταστική οντότητα.

Ο ρόλος της φαντασίας είναι να παράγει 'εικάσματα', νοητές δηλαδή παραστάσεις που επιτελούν κάποιο λειτουργικό σκοπό. Η εικονοπλαστική της δραστηριότητα γεννάει μορφές, που συχνά αποκαλούνται 'φαντασιώσεις' και που στην πραγματικότητα δεν είναι παρά επεκτάσεις του ίδιου του υποκειμένου. Ο ίδιος ο ψηφιακός εαυτός είναι συχνά μία τέτοιου είδους προβολή, το μεγαλύτερο μέρος της οποίας είναι φαντασματικό, είτε ο ίδιος το συνειδητοποιεί αυτό, είτε όχι. Άλλωστε, το σύνολο του εκάστοτε εαυτού, όπως αυτός γίνεται κατανοητός από το ίδιο το υποκείμενο, είναι πλασματικός και ανυπόστατος.⁹ Αν κάποιος προσπαθήσει να κατασκευάσει το σύνολο της εικόνας του, ειδικότερα μέσα από το σύνολο των εμπειριών του όπως αυτές απαρτίζουν το παρελθόν του, τότε το τελικό του προϊόν δεν θα είναι παρά μία ψευδαίσθηση, μία βιογραφία ως ένα φανταστικό δημιούργημα του μυαλού.

Το δημιούργημα αυτό, η εικονοπλασία δηλαδή του εαυτού του, όπως και κάθε αντίστοιχο κατασκεύασμα, είναι συνήθως απαλλαγμένο από κάθε σχέση με την παραγματικότητα. Η φαντασία απαγγιστρώνεται από το ρεαλισμό ή τον αναπαριστά με έναν νέο, δικό του τρόπο. Αναφερόμενος κανείς στην αγγλική εκδοχή του όρου (imagination):

Η φαντασία, δεν είναι, όπως η ετυμολογία της υπονοεί, μία ικανότητα κατά την οποία διαμορφώνονται εικόνες της πραγματικότητας· είναι μία ικανότητα η οποία διαμορφώνει

⁹ ακόμη και χωρίς να αναφέρεται σε ένα ψηφιακό περιβάλλον. Βλ., Gazzaniga, Michael S., *The Mind's Past*, University of California Press, Berkeley, 2000, σ.1

εικόνες που ξεπερνούν την πραγματικότητα, που την τραγουδούν. Είναι μία υπεράνθρωπη ικανότητα.¹⁰

Με τον ίδιο ακριβώς τρόπο, με τον τρόπο δηλαδή της υπέρβασης της πραγματικότητας, συγκαταλέγεται στη φαντασία κάθε είδους χώρος που μπορεί να θεωρηθεί ουτοπικός. «Η ίδια η φαντασία πρέπει να υλοποιηθεί» να πάρει σάρκα και οστά, αν θέλει να φτάσει στην αρχιτεκτονική «τελειότητα»¹¹, στην απόλυτη δηλαδή φαντασιακή χωρική εμπειρία. Και αυτό σε έναν τεχνολογικά υποκινούμενο χώρο είναι μία θεμελιώδης συνθήκη.

Ειδικότερα ο χώρος του ψηφιακού, εξερευνεί τα όριά του στο πέρασμα του χρόνου. Και οι αρχιτεκτονικές δυνατότητες έκφρασης επαναπροσδιορίζονται διαρκώς, όντας εν μέσω ενός ταυτόχρονου τεχνολογικού διπολικού ρίσκου:

Η τεχνολογία είναι κίνδυνος και ευκαιρία μαζί σε ότι αφορά στη φαντασία. Είναι ένας κίνδυνος στο μέτρο που μπορεί να σημαίνει το θάνατο της φαντασίας μέσα από την ακριβολογία της. Είναι μία ευκαιρία στο μέτρο που μπορεί να σημαίνει μία αφύπνιση σχετικά με το πώς τα γεγονότα στον κόσμο έχουν ένα φαντασιακό βάθος, και πως η ζωή της φαντασίας εγγράφεται μέσα στα γεγονότα του κόσμου.¹²

Η φαντασία συμπληρώνει την πραγματικότητα προσθέτοντας σε αυτή νέες διαστάσεις. Η διαδικασία της πρόσθεσης συνάδει με την ύπαρξη κενών. Τη δημιουργία με άλλα λόγια ενός κενού χώρου φαντασιακής υποδοχής. Η φαντασιακή επομένως λειτουργία του εκάστοτε ψηφιακού εαυτού εμπεριέχει το στοιχείο της σύνθεσης, την κατασκευής και της επαναδιατύπωσης ενός όλου. Οι τρόποι με τους οποίους μπορεί να

¹⁰ Ο.π., Bachelard, Gaston, *Water and dreams...*, σ.16

¹¹ Grosz, Elisabeth, *Architecture from the Outside - Essays on Virtual and Real Space*, MIT Press 2001, Cambridge, σ. 20

¹² Ο.π., Romanyshyn, Robert, *Technology as Symptom and Dream...*, σ.10.

πληρωθεί ένα κενό¹³ είναι αντίστοιχοι με τα είδη της φαντασίας – δεν επιδέχονται υπολογισμό, κατηγοριοποίηση ή καταμέτρηση.

«Ποιος είσαι όταν μία συνηθισμένη μέρα, κάθεται μπροστά στον υπολογιστή σου;»¹⁴ Οι πιθανοί ρόλοι μπορούν να συμπεριλαμβάνουν ένα φίλο, έναν καταναλωτή, έναν ερευνητή, έναν πολίτη, έναν υπάλληλο, έναν ταξιδιώτη, ή ακόμη κι έναν παίκτη διαδικτυακού παιχνιδιού. Αλλά το πιο παράδοξο, είναι ότι μπορούν να χωρέσουν όλοι αυτοί και ακόμη περισσότεροι ταυτόχρονα σε έναν και μοναδικό εαυτό. Ακόμη και ρόλοι αταίριαστοι, ασύμβατοι, ασυμβίβαστοι με μία δεύτερη ιδιότητα. Το διαδίκτυο χρησιμοποιεί την ανθρώπινη φαντασία ως τον καταλύτη του. Δίχως αυτή, η ύπαρξή του σε έναν κυριολεκτικό κόσμο θα αμφισβητούνταν. Και η φαντασία του ψηφιακού εαυτού δεν γνωρίζει όρια καθώς το ίδιο το μέσο την αναζητάει και την πυροδοτεί. Η Sue Thomas γράφει για τους πολλαπλούς εαυτούς που επινοεί κάθε φορά που συνδέεται στο διαδίκτυο:

Η φαντασία μου τους οδηγεί στο να πολλαπλασιάζονται γρηγορότερα και γρηγορότερα, μέχρι μία μέρα να συνδεθώ για να βρω ότι όλοι στον κυβερνοχώρο έχουν δημιουργηθεί από εμένα. Είμαι μόνη μου σε ένα κόσμο του εαυτού μου.¹⁵

Ο καθοριστικός ρόλος της φαντασίας σκιαγραφείται πολύ έντονα αν παρατηρήσει κανείς τον τρόπο με τον οποίο σχεδιάζονται τα σύγχρονα ψηφιακά περιβάλλοντα. Στόχος είναι ένας: ο ψηφιακός εαυτός να νιώσει

¹³ Η Virginia Wolf πιθανά να στεκόταν για λίγο σε αυτό το νοηματικό 'κενό' της οθόνης, όμοιο με εκείνο του κυβερνοχώρου, ως να ήταν ένα παράθυρο σε ένα απέραντο σύμπαν ενατένισης και περισυλλογής. Όπως ο αεικίνητος συναρπαστικός ουρανός, που στο άρθρο της 'On being III', περιγραφόταν ως ένα γιγάντιο σινεμά, δεν είναι παρά ένα ανοιχτό πεδίο φαντασίας. Ένας χώρος στον οποίο μπορούν να διαδραματιστούν αμέτρητες εκδοχές του εαυτού, όπως ακριβώς συμβαίνει και με τις ενδεχομενικές κατασκευές ενός διαδικτυακού χώρου. Βλ. Wolf, Virginia, *On being III*, Martino Fine Books, 2014

¹⁴ Streeter, Thomas, *The Net Effect: Romanticism, Capitalism, and the Internet*, NYU Press, New York, London, 2010, σ.9

¹⁵ Thomas, Sue, *Hello world: Travels in Virtuality*, Raw Nerve Books, York, 2004, σ.204

όσο γίνεται πιο πραγματικός. Το όριο να θολώσει και η πολυπλοκότητα και πολυσυζητημένη κατάσταση εμπύθισης να πραγματωθεί. Ως εμπύθιση νοείται αυτή η κατάσταση κατά την οποία χάνει κανείς την επαφή με τον εξωτερικό 'κόσμο', ή ελαχιστοποιείται η αίσθηση πως βιώνει κανείς ένα τεχνητό περιβάλλον.¹⁶ Με άλλα λόγια, ο βαθμός στον οποίο ο ηλεκτρονικός χρήστης δύναται να βυθιστεί στο ψηφιακό περιβάλλον – αυτό που με άλλους όρους έχει συχνά περιγραφεί και ως 'τηλεμεταφορά'.¹⁷ Ο Steven Conway μιλώντας για το περιβάλλον των βιντεοπαιχνιδιών, επαναφέρει την έννοια του «τέταρτου τοίχου» (fourth wall)¹⁸, την επαναδιαπραγμάτευση δηλαδή του ορίου ανάμεσα στους δύο κόσμους, τον φανταστικό και τον πραγματικό (μία προέκταση που έρχεται από τον κόσμο του θεάτρου και η οποία περιγράφει το τέταρτο μέρος της σκηνής, που προσδιορίζει το όριο ανάμεσα στους θεατές και στην ιστορία που λαμβάνει χώρα μπροστά στα μάτια τους). Και αυτό φυσικά δεν είναι μόνο μία χωρική συνθήκη, αλλά και μία διανοητική. Και για να συμβεί αυτό, απαιτείται η ενεργή συμμετοχή του συνόλου της ψυχοσύνθεσης του ηλεκτρονικού χρήστη. Αυτό που οι Electronic Arts¹⁹ διατύπωσαν το 1980 στο μανιφέστο τους «Μπορεί ένας υπολογιστής να σε κάνει να κλάψεις;» Κάτι που είναι βέβαιο πως χωρίς τη συμμετοχή της ανθρώπινης φαντασίας δεν θα ήταν ποτέ δυνατό να επιτευχθεί.

Η φαντασία δεν αφορά μόνο σε μία απόλυτα επινοημένη συνθήκη. Πολλές φορές συμπληρώνει το σύνολο μίας εμπειρίας προσθέτοντας διαστάσεις ή τροποποιώντας αυτές που ήδη υπάρχουν. Η περίπτωση του διαδικτυακού φαινομένου των MUD games θα μπορούσε να πει κανείς πως, όμοια με ένα καλό βιβλίο, αποτελεί ένα από τα πιο απογειωτικά παραδείγματα διαδικτυακών φαντασιακών δημιουργημάτων. Η

¹⁶ Adams, Ernest, *Fundamentals of Game Design*, New Riders, Berkeley, 2010, σ.25

¹⁷ Τον πρωτεύοντα ρόλο ενός τέτοιου εγχειρήματος διατηρεί αναμφίβολα η βιομηχανία των βιντεοπαιχνιδιών, η οποία κατέχοντας τον ιδιαίτερο ρόλο της στον διαδικτυακό κόσμο, συνεχίζει να επιδιώκει το σχεδιασμό μοναδικών εμπειριών εμπύθισης.

¹⁸ Conway, Steven, *A Circular Wall? Reformulating the Fourth Wall for Video Games*, http://www.gamasutra.com/view/feature/4086/a_circular_wall_reformulating_the_.php, [προσπ. 3-5-14], 2009

¹⁹ Εταιρεία παραγωγής βιντεοπαιχνιδιών

‘καθίζηση’ της πληροφορίας στο επίπεδο του κειμένου, και το μυθοπλαστικό περιεχόμενό τους, καθιστά τον εκάστοτε ψηφιακό εαυτό-παίκτη δημιουργό της δικής του πραγματικότητας, ενώ του παρέχει τη δυνατότητα να επινοήσει και να αποδώσει τις νοηματικές διαστάσεις που θέλει ο ίδιος.

Αυτή η συνθήκη, σχετίζεται αναπόφευκτα με τη λειτουργία της αφαίρεσης. Αν δηλαδή αφαιρεθεί πληροφορία από μία ανθρώπινη διάδραση, και ιδίως αν απομονωθεί ένα μέρος της, τότε νέες διαστάσεις υπεισέρχονται σε αυτή, όμοια με αυτή που περιγράφει ο ήρωας του Marcel Proust στο βιβλίο του ‘Αναζητώντας το χαμένο χρόνο’:

(μιλώντας για πρώτη φορά με τη γιαγιά του στο τηλέφωνο)

Ξαφνικά, άκουσα μία φωνή που λανθασμένα νόμιζα πως ήξερα τόσο καλά· γιατί πάντοτε μέχρι τότε, κάθε φορά που η γιαγιά μου μου μιλούσε, είχα μάθει να ακολουθώ τα λεγόμενά της από την ανοιχτή αμυχή του προσώπου της, εκεί που τα μάτια της φάνταζαν τόσο μεγάλα· αλλά τη φωνή της την άκουγα αυτό το απόγευμα για πρώτη φορά. Και επειδή αυτή η φωνή μου φάνηκε αλλαγμένη στις διαστάσεις της από τη στιγμή που ήταν ένα όλο, και έφτασε σε μένα για αυτό το λόγο μόνη, και χωρίς τη συντροφιά του προσώπου της και των χαρακτηριστικών της, ανακάλυψα για πρώτη φορά πόσο γλυκιά ήταν αυτή η φωνή... Ήταν τόσο γλυκιά, αλλά και πόσο λυπημένη ήταν, πρώτα απ’ όλα εξαιτίας της πραότητάς της, μία πραότητα σχεδόν στραγγισμένη - που μόνο λίγες ανθρώπινες φωνές θα μπορούσαν ποτέ να έχουν – από κάθε στοιχείο σκληρότητας, αντίστασης στους άλλους, ή εγωισμού! Εύθραυστη εξαιτίας της απαλότητάς της, έμοιαζε συνεχώς στο όριο της διακοπής, της εκπνοής με ένα καθαρό ξέσπασμα δακρύων· μετά, ακόμη, έχοντάς την μόνη δίπλα μου, βλέποντάς τη χωρίς τη μάσκα του προσώπου της, παρατήρησα

μέσα της για πρώτη φορά τις λύπες που την ράγισαν στο πέρασμα μιας ζωής.²⁰

Ο τρόπος επομένως που φανερώνεται η φωνή κάποιου αν απομονωθεί από την εικόνα του (για παράδειγμα σε ένα τηλεφώνημα), όπως ακριβώς θα συνέβαινε και με τον τρόπο που φανερώνεται η εικόνα κάποιου αν αφαιρεθεί από αυτόν η φωνή του (για παράδειγμα σε μία φωτογραφία), μαρτυρούν πράγματα που πριν δεν ήταν ορατά. Μόνο που στον κόσμο του διαδικτύου, τα πράγματα αυτά συχνά δεν έρχονται από τον άλλο, αλλά από τον ίδιο το χρήστη.

Μυθο-λογίες

[ο χώρος ως παράσταση]

Όλος ο κόσμος είναι μία θεατρική σκηνή

William Shakespeare

*As You Like It*²¹

Το ξύπνημα κάθε ανθρώπινης φαντασίας προϋποθέτει μία κοινή αρχή: αυτή της αποκοίμισης της λογικής.²² Η κοινή συνειδητή λογική και σκέψη ιεραρχούνται ως δευτερεύουσες σε ένα κόσμο όπου χαρακτηρίζεται μόνο από φανταστικές προβολές και υπερβάσεις. Αυτός είναι άλλωστε και ο λόγος που συχνά ο χώρος αυτός χρησιμοποιείται ως διαφυγή από την πραγματικότητα. Η άρνηση για λίγο της λογικής, αφήνει χώρο για να ανθίσει μία πληθώρα άλλων κόσμων. Αυτών που ο Michael Benedikt κατανοεί ως αρχέγονους και ταυτόχρονα παρόντες μέχρι και σήμερα. Ο ίδιος ορίζει τον κυβερνοχώρο «κληρονόμο» των



Εικ. 2 The Sleep of Reason Produces Monsters, Francisco de Goya (1799)

²⁰ Proust, Marcel, *In Search Of Lost Time, Vol 3: The Guermantes Way*, Random House, New York, 2010, σ.149

²¹ Shakespeare, William, θεατρικό έργο *As You Like It*, Act II, sc. Vii, EDCON Publishing Group, 2008, σ.27

²² κατά τον πίνακα του Francisco de Goya. Βλ., *The Sleep of Reason Produces Monsters*, Francisco de Goya, 1799



Εικ. 3 Διαφημιστικό επισκευής τηλεοράσεων (McGraw-Hill, 1962).

Βλ. Sconce, Jeffrey, *Haunted Media: Electronic Presence from Telegraphy to Television*, Duke University Press, Durham, 2000, σ.125

αρχαίων κόσμων «της μαγείας, του μύθου και των θρύλων.»²³ Τα όποια ψηφιακά φαντάσματα εδώ καταπατούν τη λογική της ύπαρξής τους, με τον ίδιο τρόπο που η φανταστική φύση του ψηφιακού καταστρατηγεί τους φυσικούς νόμους του χώρου και του χρόνου. Αξίζει κανείς να θυμάται πως δεν πρόκειται για πραγματικές παραβιάσεις, αλλά για περιγραφές ή αναφορές παραβιάσεων, όπως δηλαδή συμβαίνει με κάθε μυθολογικό περιεχόμενο.²⁴ Σε κάθε περίπτωση όμως, θα έλεγε κανείς, πως το σύγχρονο διαδίκτυο επιτελεί τον αρχέγονο σκοπό του.

Η μυθο-λογική έχει εμποτίσει σε μεγάλο βαθμό τα κυβερνοχωρικά περιβάλλοντα. Και για το λόγο αυτό εντοπίζονται έντονες αντιστοιχίες με τη συγγραφή, το θέατρο ή τον κινηματογράφο, δημιουργικές δηλαδή συνθήκες, οι οποίες δύναται να καταστούν απόλυτα φαντασιακές και να μεταφέρουν το υποκείμενο-αναγνώστη-θεατή σε μία άλλη πραγματικότητα.

Από τη μία, μιλώντας για τη μυθική δύναμη του κινηματογράφου...

το κινηματογραφικό έργο δεν είναι παρά μία επέκταση της πιο εσώτερης και αρχαίας μας συνείδησης... Η σκοτεινή σπηλιά του κινηματογράφου θυμίζει ένα κατάλυμα τελετουργιών, ένα χώρο μύησης, τη σκοτεινή νύχτα της ψυχής, την κοιλιά του ψαριού, τον αλχημικό τάφο, ή την ερημιά ενός νυχτερινού ταξιδιού... Είναι η βαφτιστήρια κολυμπήθρα όπου ο σκεπτικισμός μας πνίγεται μέσα στην στοργική θάλασσα του δέους και του θαύματος.²⁵

Ο κινηματογράφος, σε αντιστοιχία με την εξέλιξη της τεχνολογίας της φωτογραφίας, ως μέσο υπερβατικό και ασύγχρονο με την πραγματικότητα, έρχεται πάντα να 'στοιχειώσει' το θεατή με τις παρουσίες του – να φανερώσει τις φαντασματικές τηλε-παρουσίες κάπου αλλού στο χώρο και στο χρόνο. Όπως ακριβώς συμβαίνει και με το

²³ Ο.π., Benedict, Michael, *Cyberspace: First Steps...*, σ.128

²⁴ Ο.π., Benedict, Michael, *Cyberspace: First Steps...*, σ.128

²⁵ Hill, Geoffrey, *Illuminating Shadows: The Mythic Power of Film*, Shambala Press, Cambridge, 1992, σσ.4-20

διαδίκτυο. Ο Jeffrey Sconce με τον εύστοχο όρο του «στοιχειωμένα μέσα» [haunted media]²⁶ επιχειρεί να επιδείξει ακριβώς αυτό: τα μεταφυσικά σχεδόν οράματα του σύγχρονου κόσμου – τις ηλεκτρονικές παρουσίες και τα βιοηλεκτρικά φαντάσματα όπως αυτά φανερώνονται μέσα από τις τεχνολογικές καινοτομίες, της τηλεόρασης, του ραδιόφωνου, των υπολογιστών ή του διαδικτύου. Και λαμβάνοντας κανείς υπόψη τη σημερινή υπερ-παρουσία του τελευταίου, και τον εμποτισμό του με απειράριθμους φαντασματικούς χρήστες, τότε αντιλαμβάνεται κανείς πως πράγματι πρόκειται για το πιο στοιχειωμένο μέσο.

Από την άλλη, η μυθο-λογική του κυβερνοχώρου ταυτίζεται με το θεατρικό δράμα, «την κλασσική δραματική τέχνη της έκθεσης, του συμβάντος, του ανεβάσματος ενός έργου, της κρίσης, της κλιμάκωσης, της πτώσης, της τελευταίας πράξης...»²⁷. Και πράγματι, η φαντασιακή εμπειρία του διαδικτύου δεν θα μπορούσε να περιγραφεί καλύτερα από τη συμμετοχή σε ένα πελώριο θεατρικό θίασο.

Η **θεατρικότητα** του ψηφιακού εαυτού είναι αναμφίβολη. Ο ηλεκτρονικός χρήστης κατασκευάζει τον εαυτό του σαν να πρόκειται για ένα έργο που θα βγει στη σκηνή. Και η σκηνή, συνεπάγεται τη θέαση, το άνοιγμα στο κοινό, την έκθεση στο προσκήνιο, τη φανέρωση στα εκατομμύρια μάτια που έχουν αγοράσει μία θέση στο κυβερνοχωρικό αμφιθέατρο. Κι αυτό συνοδεύεται συχνά από μία παράξενη αμηχανία, αυτή του ηθοποιού μπροστά από την κάμερα, ή του ηλεκτρονικού χρήστη μπροστά από το αόρατο κοινό του. Και ο εκάστοτε κατασκευασμένος εαυτός αρχίζει να πολλαπλασιάζεται και κατόπιν να τηλεμεταφέρεται στα πέρατα του διαδικτύου. Εύκολα και γρήγορα. Και το κυριότερο, για ανεξέλεγκτο χρονικό διάστημα. Ο τρόπος που πλέον στέκεται κανείς μπροστά στη διαδικτυακή κάμερα ή στο ‘μάτι’ του διαδικτύου, δεν θα είναι ποτέ ο ίδιος.

²⁶ Jeffrey Sconce, *Haunted Media: Electronic Presence from Telegraphy to Television*, Duke University Press, Durham, 2000, σ.196

²⁷ Ο.π., Pesce, Mark D., “Final Amputation: Pathogenic Ontology in Cyberspace”...

Ο ψηφιακός χρήστης μεταμορφώνεται ο ίδιος σε ηθοποιό, καθώς έχει να φέρει εις πέρα την κατασκευή μίας εντύπωσης, μίας συνοπτικής περιγραφής ενός προσώπου, μίας οντότητας με συγκεκριμένη συνέχεια και λόγο ύπαρξης. Ο χρήστης έχει να εκτελέσει το διαδικτυακό του ρόλο μέσα από τον τρόπο που παρουσιάζεται και δρα. Γίνεται ο ίδιος σκηνοθέτης του εαυτού του, και η δραματικότητα της ύπαρξής του ενίοτε πλησιάζει την υπερβολική έκφραση, ή την αδιάκοπη επιζήτηση προσοχής. Με όρους ψυχολογικούς, κάτι τέτοιο μπορεί να χαρακτηρίζονταν ως οιστριονική ή δραματική διαταραχή προσωπικότητας, εφόσον η συμπεριφορά κάποιου φτάνει στα όρια της θεατρικής παράστασης, ενώ σημειώνεται παράλληλα ιδιαίτερη έμφαση στην εξωτερική εμφάνιση, δηλαδή στη σημασία της εικόνας.

Ο Robbie Cooper, παρουσιάζει μία σειρά από παραδείγματα τέτοιων ερμηνειών²⁸, δείχνοντας πως ο ψηφιακός εαυτός μπορεί να είναι η πιστή αντιγραφή του φυσικού εαυτού, ή ο χρήστης σε νεότερη ηλικία, ο χρήστης χωρίς κινητικά προβλήματα ή αναπηρίες, η συμπληρωματική εικόνα του χρήστη, αυτή που θα ήθελε να είναι, ή αυτή που νομίζει ότι είναι. Σε κάθε περίπτωση, ο ψηφιακός εαυτός έχει να επιτελέσει ένα σκοπό, να εκτελέσει ‘τον εαυτό του’. Να δημιουργήσει τον τρόπο με τον οποίο μπορεί ο ίδιος να νοηθεί ως μία και το αυτό οντότητα, μία συνεπής προσωπική αφήγηση, μία **δραματοποιημένη** κατασκευή η οποία είναι έτοιμη να ‘ανέβει’ στο διαδίκτυο.

Αυτού του είδους η συμπτωματολογία επαναφέρει το άτομο στο κέντρο, εξατομικεύοντας την εμπειρία και πάνω απ’ όλα, δημιουργώντας μία προσωπική αφήγηση του εαυτού, ένα είδος “egocasting”²⁹ σε αντιστοιχία του όρου ‘broadcasting’ (κάτι που εύκολα μπορεί να παρατηρήσει κανείς πως χρησιμοποιήθηκε ως slogan πολύ εύστοχα από τη διαδικτυακή υπηρεσία του *YouTube* - *broadcast yourself*). Μόνο μέσα από την

²⁸ Cooper, Robbie και Dibbell, Julian, *Alter ego: avatars and their creators*, London: Chris Boot, London, 2007

²⁹ Dervin, Fred και Riikonen, Tanja, “‘Whatever I am, Wherever I am, How does it Matter?... Why does it Matter?’ Egocasting in-between Identities”, *Digital Technologies of the Self*, Cambridge Scholars Publishing, Cambridge, 2009, σσ.125-156

αφήγηση μπορεί να ειπωθεί μία ιστορία, και για το λόγο μπορεί να θεωρηθεί πως «η αφηγηματική πρακτική βρίσκεται στην καρδιά της κατασκευής της ατομικότητας»³⁰.

Η κατασκευή μίας αφήγησης, όμοια με μία διαδικασία συγγραφής, μοιάζει σήμερα να αποτελεί ένα νέο μέσο εκπαίδευσης του εαυτού, ως να επρόκειτο για τη δημιουργία των σύγχρονων “auctors”³¹ (ένας όρος που αποτελεί τη σύμφυση των δύο αγγλικών όρων ‘author’: συγγραφέας και ‘actor’: ηθοποιός). Οι σύγχρονοι ηλεκτρονικοί χρήστες εκπαιδεύονται μέσα από το νέο φαντασματικό μέσο του διαδικτύου, ονειροπολούν και υλοποιούν ταυτόχρονα σε έναν εν δυνάμει κόσμο. Κάτι που σημαίνει πως όταν ο Bruno Latour ρωτάει «ποιος θα ήξερε πώς να αγαπήσει χωρίς να έχει διαβάσει μυθιστορήματα;»³², αυτό μπορεί να αποκτήσει ένα νέο νόημα στην εποχή της κυβερνοχωρικής πραγματικότητας. Αλλά ακόμη κι έτσι, η φαντασιακή φύση του διαδικτυακού μέσου μοιάζει πολλές φορές πολύ πιο αληθινή από άλλες λιγότερο εικονικές εμπειρίες. Και αυτός είναι ο τρόπος με τον οποίο μεγαλώνουν, και συνεπώς, εκπαιδεύονται, οι ερχόμενες γενιές.

Ηλεκτρονικά ψέματα

[ο χώρος ως κατασκεύασμα]

Λοιπόν, λέω ψέματα. Με πιστεύεις;

Sam Vaknin³³

Όταν κανείς αρθρώνει ένα γέννημα της φαντασίας του, τότε οι λέξεις αυτές προφέρουν ένα όμορφα, προσεκτικά διατυπωμένο ψέμα. Αν

³⁰ Ο.π., Holstein J.A. and Gubrium J.F., *The self we live by: narrative identity in a postmodern world...*, σ.104

³¹ Bauman, Zygmunt, *The Art of Life*, Polity, Cambridge, 2008, σ.52

³² Latour, Bruno, “Beware, your imagination leaves digital traces”, *Times Higher Literary Supplement*, 2007

³³ Vaknin, Sam, “Pseudologica Fantastica: The Narcissist as Pathological Liar”, <http://samvak.tripod.com/journal23.html>, [προσπ. 3-5-14]

λοιπόν ο ψηφιακός εαυτός νοηθεί ως μία φανταστική κατασκευή, τότε αυτό συνεπάγεται πως αποτελεί ένα ψέμα, με τον ίδιο τρόπο που ο σύγχρονος ηλεκτρονικός χρήστης βρίσκεται σήμερα στη μέση του μεγαλύτερου ψέματος που έχει ειπωθεί ποτέ³⁴, το οποίο εμφανίζεται με πολλές μορφές όπως «... η κλοπή της απαραβίαστης αίσθησης της πραγματικότητάς μας, η ανάμιξη της υλικής υπόστασης με την απουσία, και ο κατακερματισμός του τρόπου του είναι»³⁵. Ο ίδιος ο κυβερνοχώρος δεν είναι παρά ένα πελώριο και πολλά υποσχόμενο ψέμα το οποίο υπάρχει επειδή οι χρήστες του πιστεύουν σε αυτό. Όπως ακριβώς συμβαίνει και με κάθε φανταστική αφήγηση.

Παράλληλα, τα νέα τεχνολογικά μέσα προωθούν την παραγωγή ψεμάτων με ένα συναρπαστικό τρόπο. Απεικονίζουν, αναπαριστούν, επικοινωνούν και τηλεμεταφέρουν τα πάντα, ‘εικονικά’ και ανυπόστατα. Και αυτό συμβαίνει γιατί πάντα η μεγαλύτερη υπόσχεση ψέματος υπάρχει μέσα στο μυαλό του εκάστοτε χρήστη. Αυτός την επικαλείται και αυτός την κάνει αληθινή. «Μία παρουσία σε τελευταία ανάλυση, μπορεί μόνο να επικαλεστεί ή να προκληθεί, και η εκμείευση αυτή είναι πρωταρχικά και ουσιαστικά μαγική.»³⁶

Η μυθομανία, γνωστή και ως **pseudologia fantastica** (ή ως το φαινόμενο της φανταστικής ψευδολογίας) είναι εγγενές χαρακτηριστικό της κυβερνοχωρικής ύπαρξης. Ο ψηφιακός εαυτός μπορεί να ζήσει εκατοντάδες ζωές, περιπέτειες και μεταμορφώσεις, να υπερβάλλει ή να αποκρύψει, να τραβήξει το ενδιαφέρον όποτε το θελήσει, να σκηνοθετήσει το που θέλει, ποιος θέλει και πως θέλει να είναι, χωρίς ενδοιασμό, χωρίς πραγματικές συνέπειες και χωρίς δεύτερες σκέψεις. Γι’ αυτό άλλωστε ο κόσμος αυτός φαντάζει συχνά τόσο θαυμάσιος, γλαφυρός, ονειρικός, και ενίοτε ελπιδοφόρος.

³⁴ Spiller, Neil, *Digital Dreams: Architecture and the New Alchemic Technologies*, Watson-Guptill Publications, New York, 1998, σ.40

³⁵ Ο.π., Spiller, Neil, *Digital Dreams: Architecture and the New Alchemic Technologies...*, σ.41

³⁶ Marcel, Gabriel, *The Mystery of Being, Volume I and II*, Charles Regnery Co, Chicago, 1951, σ.208

Τα ψευδή χαρακτηριστικά του διαδικτύου δεν απηχούν μόνο στην ικανότητά του να υποκινεί τις φαντασιακές λειτουργίες των χρηστών του. Ο κάθε ψηφιακός εαυτός κατασκευάζει την προσωπική του αφήγηση, αλλά ταυτόχρονα πλαισιώνεται από μία αφήγηση που αφορά τον ίδιο. Και αυτή τη φορά η αφήγηση έρχεται από το ψηφιακό περιβάλλον που τον κυκλώνει. Οι χώροι τους οποίους ένας ηλεκτρονικός χρήστης διασχίζει κατά τη διάρκεια μίας διαδικτυακής περιήγησης, του δίνουν την ψευδαίσθηση πως μπορεί να δει τα πάντα. Πως είναι εκτεθειμένος στο σύνολο της διαθέσιμης πληροφορίας του διαδικτύου, και πως μπορεί να τη φέρει μπροστά στα μάτια του αν ο ίδιος το θελήσει. Στην πραγματικότητα όμως, ο χρήστης δεν βρίσκεται παρά μέσα σε μία ηλεκτρονική ‘φουσαλίδα’, σε ένα “filter bubble”³⁷, σε έναν εξασθενωμένο, ήδη φιλτραρισμένο και προσαρμοσμένο στα μέτρα του χώρο, ο οποίος τον τροφοδοτεί με δεδομένα που η διαδικτυακή μηχανή έχει προεπιλέξει ως κατάλληλα για αυτόν (λαμβάνοντας υπόψη διάφορα στοιχεία για τον ίδιο, όπως για παράδειγμα την τοποθεσία του, ή τις προηγούμενες αναζητήσεις του ή αγορές του). Οι οποιοσδήποτε **ιδέες αναφοράς**³⁸ σε ένα τέτοιο πλαίσιο δεν θα μπορούσαν να διαψευσθούν – το ψηφιακό περιβάλλον μπορεί πράγματι να έχει αναφορές στον ίδιο, μέσα από μία τέτοιου είδους εφαρμογή της συγκεκριμένης σχιζοφρενικής συμπτωματολογίας. Και ο συνιδρυτής της Google, Sergey Brin³⁹, έρχεται να επιβεβαιώσει μία τέτοια συνθήκη περιγράφοντας τη νέα επιλογή αναζήτησης που μαντεύει αυτό που θέλει ο χρήστης της, και δηλώνοντας εμφατικά:

«Θέλουμε να κάνουμε τη Google το τρίτο μισό του εγκεφάλου σας»

³⁷ Pariser, Eli, ομιλία “Beware online ‘filter bubbles’”,

http://www.ted.com/playlists/26/our_digital_lives.html, [προσπ. 3-5-14], 2011

³⁸ Ψευδαισθητικές καταστάσεις στις οποίες ο ασθενής πιστεύει πως πράγματα ασύνδετα με τον ίδιο αναφέρονται στον ίδιο ή σχετίζονται μαζί του με κάποιο τρόπο.

³⁹ όπως αναφέρεται στο Schram, Robert H., *Illusafact...the Inevitable Advance of Our Technologies and Us*, Xlibris Corporation, 2011

Και ο Πλάτωνας στο σημείο αυτό, μάλλον θα συμφωνούσε με μία τέτοια θεώρηση, η οποία μοιάζει με την επανατοποθέτηση της σπηλιάς του στον ψηφιακό κόσμο. Και η ιδέα πως όλα μοιάζουν να είναι μία ψευδαίσθηση, αποδεικνύεται πως δεν είναι διόλου καινούρια, καθώς η εμπειρία, ακόμη και αν δεν είναι ένας τοίχος από προβαλλόμενες πλατωνικές σκιές, τότε σίγουρα είναι ένα διαμεσολαβημένο αντιληπτικό αποτέλεσμα – το αποτέλεσμα των αισθήσεων και της προσωπικής μετάφρασης του ανθρώπινου εγκεφάλου. Σε κάθε περίπτωση, ο κυβερνοχώρος είναι ένας ποιητικός κόσμος, και το διαδίκτυο είναι μία αναμφίβολα γοητευτική εκδοχή της πραγματικότητας που βρίθκει από δαιμονικές υπάρξεις και ηλεκτρονικά φαντάσματα σε μία φαντασμαγορική γιορτή – οι ηλεκτρονικές αναμνήσεις μένουν για πάντα, οι άνθρωποι εκπαιδεύονται να κοιτάνε τους εαυτούς από σημεία έξω από το σώμα τους, να δημιουργούν εναλλακτικές εκδοχές του εαυτού τους και να αλληλεπιδρούν με ανυπόστατες υπάρξεις.

Έτσι, ο χαρακτηρισμός της ‘ψευδολογικής’ διαδικτυακής εμπειρίας ίσως τελικά να μπορεί να απαντηθεί μέσα από τον χάρτη του Baudrillard που ξεπερνάει το πραγματικό έδαφος⁴⁰. Η τέχνη των όμορφα σκηνοθετημένων και διατυπωμένων ψεμάτων, είναι μία τέχνη αναπαράστασης. Η αναπαράσταση πλέον βρίσκεται παντού και η ποιητικότητα του χάρτη υπερέχει τελικά του εδάφους⁴¹. Ο κόσμος της αναπαράστασης, πόσο μάλλον ένας ψηφιακός κόσμος, αποτελεί με βεβαιότητα ένα αυτεξούσιο φάντασμα της σύγχρονης εποχής. Και αυτό είναι κάτι που πιθανά να δαιμόνιζε τον Πλάτωνα⁴² αφού ο ίδιος ήταν δύσπιστος με κάθε αναπαραστατικό μέσο.

⁴⁰ Βλ., ο.π. Baudrillard, Jean, *Simulacra and Simulation...*, σ.1

⁴¹ Ο.π. Baudrillard, Jean, *Simulacra and Simulation...*, σ.2

⁴² Allen, Richard, *Projecting Illusion: Film Spectatorship and the Impression of Reality*, Cambridge University Press, New York, 1997, σ.81

Η σύγκρουση

[ο διπολικός χώρος]

Η νοητική φύση του κυβερνοχώρου, συχνά κατανοείται ως ένα *tabula rasa*. Εφόσον ο αρχικά κενός νοήματος όρος του, κατοικήθηκε από μία σημασία που αντιστοίχως περιέγραφε έναν άγραφο, άδειο χώρο, η ίδια η λέξη ήρθε να αποτελέσει το *tabula rasa* της εποχής της. Το λευκό κενό της πλημμύρισε από τα σημάδια της τρέχουσας εποχής. Πάνω της γράφτηκαν οι επιθυμίες των χρηστών της, οι προσδοκίες της τεχνολογικής εξέλιξης, και μια σειρά από ανείπωτες φαντασιώσεις του επερχόμενου τότε ψηφιακού κόσμου. Ο κυβερνοχώρος έγινε ο ίδιος φαντασίωση της εποχής του, με τον ίδιο τρόπο που ένα *tabula rasa* γίνεται η φαντασίωση όλων όσων μπορεί να απεικονίσει. Και μέχρι και σήμερα, ο τρόπος που ο χώρος αυτός συνομιλεί με το νου των χρηστών του, τον καθιστά αναμφίβολα έναν από τους πιο πολυσηζητημένους και παρεισφρητικούς τόπους προβολής των ανθρώπινων επιθυμιών.

Οι επιθυμίες είναι ένα εν γένει ενδόμυχο ατομικό συστατικό. Φανερώνονται ως κίνητρο, ή ως σκοπός ενός προσωπικού ενεργήματος, ως μέλος μίας σχέσης αιτιότητας ή ως παράπλευρη συμπεριφορική συνιστώσα. Οι ηλεκτρονικές επιθυμίες με τη σειρά τους, επεκτείνουν απλώς το επιθυμητικό πεδίο του ηλεκτρονικού χρήστη στο περιβάλλον του ψηφιακού. Φανερώνουν ένα άλλο πεδίο δράσης, ένα νέο, γόνιμο, πρόσφορο 'λευκό', που δύναται να υποδεχτεί κάθε μύχια προσωπική προβολή στον απενεχοποιημένο πλέον ψηφιακό κόσμο. Και καθώς το διαδίκτυο αποτέλεσε στις απαρχές του μία εκδοχή υλοποίησης της πρώιμης κυβερνοχωρικής φαντασίωσης, οι επιθυμίες των χρηστών του έρχονται σήμερα να αποτελέσουν την επακόλουθη καρποφορία της. Ο Thomas Streeter παρατηρεί τις επενέργειες του διαδικτύου στην ανθρώπινη αντίληψη και συμπεριφορά. «Το διαδίκτυο έχει εμπλακεί με

κάθε είδους ανθρώπινο πόθο.»⁴³ Κάθε απόχρωση του επιθυμητού μπορεί να απαντηθεί, κάθε ενδεχόμενη εκδοχή του να συζητηθεί.

Ανατέμνοντας την επιθυμία στα χαρακτηριστικά της, παρατηρεί κανείς την παραλληλία της με την ίδια την εμπειρία του διαδικτύου. Εκτός από όρεξη, πόθος ή ανάγκη για κάτι, η επιθυμία επίσης κατανοείται ως ‘διάθεση’, ‘ψυχική κατάσταση’, ως ‘νοητικό φαινόμενο’, όμοια με μία κατάσταση ‘διασύνδεσης’ όπως περιγράφηκε πρωτότερα. Η επιθυμία υποδηλώνει τάση, κλίση ή ροπή προς κάτι, ενώ παράλληλα εμπεριέχει μία άλλοτε συνειδητή κι άλλοτε ασυνείδητη δυναμική που διατρέχει τα εκάστοτε ανθρώπινα ενεργήματα. Η ζωτική κατ’ ουσία αυτή δυναμική διαφαίνεται και από την ίδια την ετυμολογία της: ο όρος ‘επιθυμώ’

[<αρχ. *ἐπιθυμῶ* < *ἐπί* + *θυμός*]

βρίσκεται πλησιέστερα στην έννοια του ‘θυμού’ όπως αυτός γινόταν κατανοητός κατά την πρώιμη χρήση του. Στην αρχαία γλώσσα, και πριν την κατοπινή παραφθορά του κατά τη σημερινή έννοια⁴⁴, ο όρος ‘θυμός’ σχετιζόταν με την έξαψη, τη δυναμικότητα, την ψυχική διάθεση ή το αίσθημα, στοιχεία που συχνά συνδέονταν με την κεντρικότητα της ύπαρξης. Τα στοιχεία αυτά συνοδεύουν την έννοια της ‘επιθυμίας’ μέχρι και σήμερα, ενώ σχετίζονται αναμφίβολα με πολλές από τις ψυχολογικές και νοητικές καταστάσεις του ατόμου που με τη σειρά τους συνοδεύουν την ψηφιακή εμπειρία.

Η αρχιτεκτονική της επιθυμίας η οποία αγγίζει τα δύο νοηματικά άκρα της θέλησης και του θυμού, μπορεί συνάμα να κατανοηθεί ως μία διπολική κατασκευή. Και αυτό είναι που ο Πλάτωνας επιχείρησε να περιγράψει, μιλώντας για τις δύο καταστάσεις που συναποτελούν ένα σύστημα επιθυμίας: την ηδονή και την οδύνη – ή θα έλεγε κανείς ένα σύστημα παρουσίας και απουσίας: απουσίας του επιθυμητού⁴⁵ (οδύνη) και παρουσίας του επιθυμητού (ηδονή) – αυτό που ο ίδιος ονόμαζε ως

⁴³ Ο.π., Streeter, Thomas, *The Net Effect: Romanticism, Capitalism, and the Internet...*, σ.1

⁴⁴ του επιθετικού συναισθήματος του θυμού

⁴⁵ ή παρουσίας του μη επιθυμητού

καταστάσεις 'κένωσης' και 'πλήρωσης', δύο καταστάσεις οι οποίες δεν υφίστανται η μία χωρίς την ύπαρξη της άλλης.

Οὐκ ἄρα ὃ γε πάσχει, τούτου ἐπιθυμεῖ. Διψῆ γάρ,
τοῦτο δὲ κένωσις· ὃ δ' ἐπιθυμεῖ πληρώσεως.⁴⁶

«Συνεπώς δεν επιθυμεί αυτό που του συμβαίνει.

Δηλαδή διψάει, κι αυτό είναι κενότητα, αυτός όμως

επιθυμεί την πληρότητα.»

Αν η επιθυμία επομένως μεταφραζόταν σε χώρο, είναι βέβαιο πως θα περιγραφόταν από έναν κενό χώρο που περιμένει να κορεστεί. Η αλλιώς, από ένα χώρο, που αν θα ήθελε να παραμένει ένας χώρος επιθυμίας, ίσως θα έπρεπε να βρίσκεται σε μία διαρκή κατάσταση αναμονής. Διαφορετικά η πλήρωσή του θα σήμαινε το τέλος της ίδιας της επιθυμίας, το θάνατό της.

Ήδη από το 1973 ο J.G. Ballard τόλμησε να μιλήσει για την επιθυμία και το θάνατο σε μία, βίαια σχεδόν, επερχόμενη τεχνολογική εποχή. Το συγγραφικό έργο του Crash, μιλάει για την ερωτική πράξη και την τεχνολογία, για το ερωτικό πεδίο που «γνέφει σε μας όλο και πιο πειστικά από τις παρυφές των τεχνολογικών τοπίων»⁴⁷. Το ρόλο της δεύτερης σάρκας, του εκτεταμένου ανθρώπινου σώματος, του αυτοκινήτου του Crash, ως ερωτική εικόνα, έρχεται σήμερα να αντικαταστήσει η διαδικτυακή τεχνολογία (ως μία συνειδησιακή αυτή τη φορά επέκταση).⁴⁸ Και τα ερωτήματα αυτή τη φορά στο παρόν

⁴⁶ Πλάτων, *Φίληβος (ή Περί ηδονής ηθικός)*, εκδόσεις Πάπυρος (No 312), 35b, 1968

⁴⁷ Το βιβλίο αυτό, το οποίο αποτελεί μία ακραία πολιτισμική μεταφορά (καθώς οι ήρωές του πραγματώνουν τις ερωτικές φαντασιώσεις τους μέσα από αυτοκινητιστικά ατυχήματα), φέρνει, κατά τον J.G. Ballard, στο φως μέχρι και σήμερα ποιότητες της σύγχρονης ανθρώπινης ψυχοπαθολογίας όπως αυτή τιθασεύεται και αλλάζει μέσα από το «γάμο» της με την τεχνολογία. Βλ., Ballard, James G., *Crash*, Vintage, London, 1995, εισαγωγή

⁴⁸ Με όλες τις πολιτικές διαστάσεις που αυτό μπορεί να πάρει μία τέτοια 'πορνογραφική' κατά τον Ballard προσέγγιση. Ο ίδιος εξηγεί: «κατά μία έννοια, η πορνογραφία, είναι η πιο πολιτική μορφή της φαντασίας, η οποία ασχολείται με τον τρόπο που χρησιμοποιούμε και εκμεταλλευόμαστε ο ένας τον άλλο, με τον πιο επίμονο

ερευνητικό πλαίσιο, έχουν να κάνουν με τη μετατόπιση της σωματικής/αυτοκινητιστικής σύγκρουσης (όμοια με τη ‘δια-σωματική’ σύγκρουση της ερωτικής πράξης) στο άυλο περιβάλλον του κυβερνοχώρου. Η ερωτική φαντασίωση λαμβάνει χώρα μέσα από τη νοητή συγκρουσιακή σχέση των ψηφιακών εαυτών (και των άυλων νοητών σωμάτων τους), οι οποίοι, όπως συχνά έχει αποδειχθεί, δεν προσκρούουν τελικά με τίποτε άλλο παρά μόνο με τον εαυτό τους.

Η αποσυμπίεση

[ο χώρος ως αναπαράσταση]

Η γλώσσα μου είναι ένα δέρμα. Τρίβω τη γλώσσα μου πάνω στον άλλον: σάμπως να είχα λέξεις στη θέση των δαχτύλων ή δάχτυλα στις άκρες των λέξεών μου.

Η γλώσσα μου τρέμει από πόθο.

Roland Barthes

Αποσπάσματα του ερωτικού λόγου⁴⁹

Το διαδίκτυο βρίθει από φαντασιώσεις κάθε είδους. Αλλά και ειδικότερα, από φαντασιώσεις ερωτικού περιεχομένου, οι οποίες από την πρώτη στιγμή καρποφόρησαν, βρίσκοντας πρόσφορο έδαφος στον επαναστατικό αυτό χώρο της απόλυτης αναπαράστασης. Η φαντασίωση είναι άλλωστε μία πράξη αναπαράστασης από μόνη της. Για πολλά χρόνια, η πρόσβαση στο διαδίκτυο, δηλαδή σε έναν, κατ’ ουσία, προσωπικό και νοητικό χώρο, κατέστησε την ερωτική φαντασίωση ένα από τα πιο θεμελιώδη και ενεργά μέρη του. Το ίδιο, δανειζόμενο

και σκληρό τρόπο», ενώ εισάγει με αυτό τον τρόπο τον αναγνώστη κριτικά στο μυθιστόρημά του. Βλ. ο.π., Ballard, James G., *Crash...*, εισαγωγή

⁴⁹ Ο.π., Barthes, Roland, *Αποσπάσματα του ερωτικού λόγου...*, σ.90

στοιχεία από τις αφηγηματικές μορφές του κινηματογράφου ή του γραπτού λόγου στα οποία ο θεατής/αναγνώστης δημιουργεί νοητές προβολές του εαυτού του, μετατρέπεται σε ένα σύγχρονο μηχανισμό παραγωγής επιθυμίας. Οι εν προκειμένω επιθυμίες, υπό τις συνθήκες ενός ηλεκτρονικού περιβάλλοντος, αποστασιοποιούνται από το υποκείμενο, και μετατρέπονται με τη σειρά τους σε αντικείμενα προβολής, υποδηλώνοντας με αυτό τον τρόπο ένα άλλο είδος 'σωματικότητας', 'υπόστασης' ή 'τρόπου του είναι', μετατοπισμένου στον άυλο διαδικτυακό χώρο.

Δεν είναι τυχαίο το γεγονός πως το διαδίκτυο εδώ και χρόνια εμπεριέχει πρόδηλο πορνογραφικό περιεχόμενο. Παράλληλα, η χρήση του διαδικτύου παρουσιάζεται ως ραγδαία ανερχόμενη, ενώ, από το 2000, η αύξηση των χρηστών του ξεπερνάει το 740%⁵⁰. Η πρώιμη διαδικτυακή χρήση που σχετιζόταν περισσότερο με τη χρήση του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου και την πρόσβαση σε πορνογραφικό περιεχόμενο, αν και έχει μετατοπιστεί από τον ερχομό των σύγχρονων κοινωνικών δικτύων και των διαδικτυακών παιχνιδιών, δεν παύει να αποτελεί σημαντικότατο μέρος της καθημερινότητας του διαδικτυακού πληθυσμού.

Η ερωτική επομένως σχέση του ανθρώπου με την τεχνολογία δεν σταματάει εδώ, αλλά δύναται να περιλαμβάνει τη συνάντηση δύο υποκειμένων διαμέσω της τεχνολογίας. Το φαινόμενο αυτό μπορεί κάλλιστα, σε ορισμένες περιπτώσεις, να σκιαγραφεί μία κειμενική (text-based) επικοινωνία μεταξύ δύο ηλεκτρονικών χρηστών για παράδειγμα κατά το κυβερνοσέξ (cybersex). Η ατμόσφαιρα συχνά τείνει να είναι επίπεδη και άχρωμη, οι πρωταγωνιστές της σχεδόν αόρατοι και σιωπηλοί, την ίδια (αντιφατική) στιγμή που οι ερωτικές σκηνές διατυπώνονται με περισσή μηχανική (ή/και ανατομική) λεπτομέρεια. Με τον ίδιο ακριβώς τρόπο, η όλη ερωτική πράξη συμπιέζεται σε ένα και μόνο κειμενικό 'σώμα' το οποίο αποτελείται από ένα σύνολο από αποκομμένες λέξεις. Οι λέξεις αυτές πασχίζουν να αποσυμπιέσουν την

⁵⁰ Internet World Stats, "Internet Usage Statistics",

<http://www.internetworldstats.com/stats.htm>, [προσπ. 27-3-15], 2014

ένταση με ένα τρόπο ρητορικό, μέσα από μία τεχνική και υπεραναλυτική εκφορά του λόγου που προσπαθεί ανήσυχα να αντικαταστήσει την απουσία του φυσικού σώματος. Και ο λόγος αυτός «χαρακτηρίζεται από μίαν άκρα μοναξιά»⁵¹, μία γλώσσα που μιλάνε χιλιάδες υποκείμενα, αυτή τη φορά όμως πίσω από την οθόνη. Η πράξη αυτή (cybersex) είναι στην πραγματικότητα μία πράξη εξουδετέρωσης του αντικειμένου του πόθου. Η πράξη δομείται μέσα από την αναπαραστατική δύναμη του λόγου που χρησιμοποιείται. Και ο λόγος αυτός είναι ο μοναδικός τρόπος για μία αληθινή ερωτική επαφή στο διαδίκτυο. «Η πραγματικά διαδραστική επαφή αποτελείται ουσιαστικά από λέξεις»⁵², καθώς με αυτό τον τρόπο, περιλαμβάνονται πραγματικοί άνθρωποι και πραγματικά ανθρώπινα σώματα στη διαδικασία αυτή. Και αυτός είναι ο λόγος που, αν και γεννημένο σε ένα κυβερνοχωρικό περιβάλλον, το κυβερνοσέξ απομακρύνεται κατά πολύ από οποιαδήποτε άλλη πράξη εξομοίωσης.

Ο φύση του λεκτικού περιεχομένου σε μία διαδικτυακή ερωτική πράξη φανερώνει χαρακτηριστικές ποιότητες της δομής του ψηφιακού σώματος. Ο ερωτικός λόγος τολμάει να υποκαταστήσει τις αισθήσεις, και κατά συνέπεια να φέρει το δυνητικό σώμα του ψηφιακού εαυτού στο δημιουργικό σημείο του αναγραμματισμού. Ο τρόπος που αρθρώνεται επαναπροσδιορίζεται, και αυτό επιχειρούν να περιγράψουν οι Gilles Deleuze και Felix Guattari⁵³ μιλώντας για ένα τέτοιο σώμα, δανειζόμενοι τα λόγια του William Burroughs: «κανένα όργανο δεν είναι σταθερό ως προς τη λειτουργία του ή τη θέση του... σεξουαλικά όργανα βλασταίνουν παντού»⁵⁴. Επομένως, μέσα από αυτό το πρίσμα, απομακρύνεται κανείς από την Πλατωνική, ή τη Φρουδική επιθυμία η οποία συνεπάγεται την ύπαρξη κενότητας ή απουσίας, και πλησιάζει περισσότερο προς την επιθυμία ως ένα δημιουργικό φαινόμενο. Η επιθυμία δύναται να κατασκευάσει φαντασιώσεις και απολαύσεις, και

⁵¹ Ο.π., Barthes, Roland, *Αποσπάσματα του ερωτικού λόγου...*, οπισθόφυλλο

⁵² Ο.π., Gray, Chris Hables, *Cyborg Citizen: Politics in the Posthuman Age...*, σ.135

⁵³ Deleuze, Gilles και Guattari, Felix, *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*, Continuum, London, 2001, σ.153

⁵⁴ Burroughs, William S., *Naked Lunch*, Grove Press, New York, 2009, σ.9

ειδικότερα στην περίπτωση του διαδικτύου, οι απολαύσεις αυτές επανεδαιφικοποιούνται, τοποθετούνται κάπου αλλού, είτε αυτός ο άλλος χώρος αφορά στην ιδέα ενός σώματος, είτε στο χώρο που το περιβάλλει.

Από το ψηφιακό λοιπόν σώμα που μοιάζει τόσο με ένα ‘σώμα χωρίς όργανα’⁵⁵ - την ευρύτερη ροϊκή οντότητα που οι Deleuze και Guattari περιγράφουν όχι ως μία ιδέα, αλλά ως μία πρακτική - κινείται κανείς προς το ‘σεξ χωρίς όργανα’ και κατόπιν, προς το ‘σεξ χωρίς εκκρίσεις’, ή ως μία κυνική ερωτική πράξη, κατά την οποία

...το σώμα υπόσχεται μόνο την αυταπάρνησή του· όπου η προηγούμενη αυτοπαθής σύνδεση ανάμεσα στην σεξουαλικότητα και την επιθυμία ανατινάζεται μακριά από το σαγηνευτικό όραμα του σεξ χωρίς όργανα - ένα υπερρεαλιστικό, υποκατάστατο και τηλεματικό σεξ όπως αυτό που υπόσχονταν το προγραμματισμένο τηλεφωνικό σεξ του συστήματος Minitel της Γαλλίας - ως την απόλυτη εξωσωματική εμπειρία για το τέλος του κόσμου· και εκεί που ο τρόμος των ερειπωμένων επιφανειών του σώματος μεταφράζεται αυτόματα στο αντίθετό του: την έκσταση της καταστροφής και το καλωσόρισμα μίας σεξουαλικής πράξης χωρίς εκκρίσεις ως ένα ειρωνικό σημάδι της ελευθερίας μας.

⁵⁶

Παράλληλα, επιβεβαιώνεται ο αναπόσπαστος ρόλος της σύγχρονης τεχνολογίας στην ερωτική επιθυμία:

Η σεξουαλική απόλαυση (πεισματική ή όχι) υπήρχε πάντοτε με τη διαμεσολάβηση ενός τεχνικού εξοπλισμού, μίας μηχανιστικής διαδικασίας, πραγματικών αντικειμένων

⁵⁵ Σε αναφορά του ‘body without organs’ των Deleuze και Guattari. Βλ., Deleuze, Gilles και Guattari, Félix, *Anti-Oedipus: Capitalism and Schizophrenia*, Vol. 1, Penguin Group, London, 1977, σ.9

⁵⁶ Kroker Arthur, και Kroker, Marilouise, *Body invaders:panic sex in America*, New World Perspectives, Montreal, 2001, σ.15

αλλά πιο συχνά φαντασιώσεων· εμπεριέχει πάντα έναν μεσολαβητικό χειρισμό σκηνών ή συνέργων.⁵⁷

Το διαμεσολαβητικό αυτό ρόλο συχνά παίζει σήμερα ο ηλεκτρονικός υπολογιστής και το διαδίκτυο.⁵⁸

Όντας κανείς εν μέσω μίας διαδικτυακής κουλτούρας, όπου οι φαντασιώσεις πολλαπλασιάζονται, εξωτερικεύονται και εικονοποιούνται όσο ποτέ άλλοτε, παρατηρεί πως οι πορνογραφικές ποιότητες δεν αφορούν πλέον μόνο τη σχέση ανθρώπου με άνθρωπο ή ανθρώπου με μηχανή, αλλά και τη σχέση του ανθρώπου με την ίδια την πληροφορία που διακινείται εκστατικά.



Εικ.4 Από την ταινία του 1983 "Videodrome" Βλ. Imdb, <http://www.imdb.com/title/tt0086541/>, [προσπ. 7-4-15]

Δεν υπάρχει πια η παραδοσιακή αισχύρτητα αυτού που είναι κρυφό, καταπιεσμένο, απαγορευμένο ή δυσδιάκριτο. Αντιθέτως, υπάρχει η αισχύρτητα του ορατού, του απόλυτα-ορατού, του πιο ορατού από το ορατό. Υπάρχει η αισχύρτητα αυτού που δεν έχει πια μυστικά, αυτού που διαλύεται τελείως μέσα στην πληροφορία και την επικοινωνία.⁵⁹

Για τον Baudrillard, το διαδίκτυο θα μπορούσε να αποτελεί μία ακόμη πορνογραφική πράξη, ή οποία ξετυλίγει ένα σύμπαν άχρηστης, ξέχειλης, υπερβολικής πληροφορίας στη προσωπική οθόνη του εκάστοτε ηλεκτρονικού χρήστη. Και σε αυτό ακριβώς το σημείο εντοπίζεται η

⁵⁷ Baudrillard, Jean, "Two essays", *Science Fiction Studies*, N.55, Vol.18, pt.3, <http://www.depauw.edu/sfs/backissues/55/baudrillard55art.htm>, [προσπ. 4-5-14], 1991

⁵⁸ Με την παρατήρηση αυτή σχετίζεται ιδιαίτερα και ο όρος 'tele-dildonics' ο οποίος συστήθηκε το 1975 από τον Ted Nelson στο βιβλίο του *Computer Lib/Dream Machines*. (Βλ. Nelson, Theodor H., *Computer Lib: And Dream Machines*, Microsoft Press, U.S., 1988) Ο όρος αυτός αναφέρεται στα ερωτικά παιχνίδια με τη διαμεσολάβηση του ηλεκτρονικού υπολογιστή, ή με άλλα λόγια, με τη συνθήκη της τηλε-παρουσίας. Ο όρος αυτός, αν και αρχικά αναφερόταν στη σεξουαλική διάδραση δύο προσώπων από μακριά, συχνά χρησιμοποιείται ως αναφορά στη διάδραση ενός προσώπου με τον υπολογιστή του (κάτι που βρίσκει ευρεία εφαρμογή σε ποικίλες εφαρμογές ή υπηρεσίες του διαδικτύου με ερωτικό περιεχόμενο).

⁵⁹ Baudrillard, Jean, "The ecstasy of communication", *Anti-aesthetic: essays on postmodern culture*, Bay Press, Washington, 1983, σ.131

φαντασική αισχύρη: στο γεγονός πως η σημερινή έκθεση στην πληροφορία τείνει να καταργήσει τη γοητεία του όποιου θεάματος – όμοια με ένα κοντινό ερωτικό πλάνο, τα πάντα έρχονται στο φως με έναν άγριο, ανεπίσχετο, απομυθοποιητικό τρόπο. Αυτό που με άλλους όρους θα περιέγραφε κανείς ως μία εν δυνάμει διαδικτυακή παντογνωσία, ο ίδιος το παρατηρεί μέσα από το απομυθοποιητικό και φανταχτερό πρίσμα της απόλυτης ορατότητας, ένα κυρίαρχο χωρικό χαρακτηριστικό των μελλοντικών ψηφιακών εαυτών.

Κρυφοκοιτάγματα

[ο ανώνυμος χόρος]

*Η κάμερα , σαν θεός που βλέπει τα πάντα,
ικανοποιεί τη λαχτάρα μας για παντογνωσία.
Να κατασκοπεύεις τους άλλους
από αυτό το ύψος και τη γωνία:
πεζοί μπαινοβγαίνουν στο φακό μας
σαν σπάνια υδρόβια έντομα.*

Jim Morrison

Σημειώσεις για την όραση⁶⁰

Η σύγχρονη διαδικτυακή κουλτούρα υπερ-ορατότητας μοιάζει προκλητική. Η πρόκληση αυτή είναι στην πραγματικότητα η προτροπή να κοιτάξει κανείς αυτό που μέχρι πρότινος δεν ήταν ορατό. Στενά συνδεδεμένη με τις μύχιες επιθυμίες και τα απόκρυφα προσωπικά ενεργήματα, η πανταχού ορατότητα του διαδικτύου μοιάζει να καλωσορίζει την ηδονοβλεψία. Δεν είναι μόνο το κρυφοκοίταγμα του ηλεκτρονικού χρήστη σε κάθε γωνιά του πληροφοριακού σύμπαντος, αλλά και η μεταμόρφωση του ίδιου σε στοιχείο του ηδονοβλεπτικού

⁶⁰ Morrison, Jim, *Σημειώσεις για την όραση*, εκδόσεις Ερατώ, Αθήνα, 1983, σ.19

θεάματος σε αντικείμενο προς εξερεύνηση, εξωτερίκευση και δημόσια εκπομπή στο σύμπαν αυτό.

Το διαδίκτυο παίρνει τη μορφή ενός πελώριου θεάματος – αμέτρητα κρυφοκοιτάγματα από αναρίθμητους ηλεκτρονικούς χρήστες λαμβάνουν χώρα κάθε λεπτό. Και η πράξη της ηδονοβλεψίας απομυθοποιείται καθώς το κοινό είναι στην πραγματικότητα μία αόρατη φαντασματική οντότητα. Ταυτόχρονα, η ‘αυτό-ικανοποίηση’ του εκάστοτε θεατή-χρήστη καθίσταται η συνήθης διαδικτυακή πρακτική. Όλα αυτά έγιναν άλλωστε γνωστά πολύ νωρίτερα με τις πρώτες γενιές των τηλεοπτικών reality show, τύπου Big Brother. Ο ηλεκτρονικός χρήστης αποστασιοποιημένος για ακόμη μία φορά από την υλική πραγματικότητα, παρατηρεί και καταναλώνει απενεχοποιημένα πλέον τις φαντασιώσεις του, με τον ίδιο ακριβώς τρόπο που καταναλώνει σήμερα τη διάχυτη πληροφορία.

Η οθόνη του υπολογιστή είναι ένα μάτι προς το σύμπαν του διαδικτύου. Αλλά ταυτόχρονα είναι κι ένα μάτι προς τον ίδιο τον ηλεκτρονικό χρήστη που βρίσκεται καθισμένος απέναντί της. Η πρακτική του κρυφοκοιτάγματος μοιάζει αναπόσπαστα συνδεδεμένη με την εξέλιξη της τεχνολογίας. Από τις κάμερες δημόσιας παρακολούθησης, τα κινητά τηλέφωνα, τις προσωπικές φωτογραφικές μηχανές μέχρι και το διαδίκτυο, η τεχνολογία μοιάζει να διευρύνει την κουλτούρα της ηδονοβλεψίας προσφέροντας όλο και περισσότερους τρόπους συμμετοχής σε αυτή. Και οι τρόποι με τους οποίους αυτή φανερώνεται εκτείνεται από τις περιπτώσεις **φαντασιώσεων, γενετήσιων ορμών ή συμπεριφορών που περιλαμβάνουν την παρατήρηση ενός ανυποψίαστου προσώπου το οποίο είναι γυμνό, την ώρα που ξεντύνεται, ή εμπλέκεται σε σεξουαλική δραστηριότητα**, όπως περιγράφηκε αναλυτικά πρωτύτερα, μέχρι και το λεγόμενο cyberstalking⁶¹, το οποίο απομακρύνεται παντελώς από τη σεξουαλικότητα, ενώ αναφέρεται σε περιπτώσεις χρήσης του διαδικτύου με σκοπό να παρακολουθήσει κανείς κάποιον ή κάτι άλλο.

⁶¹ Ελαφριάς μορφής, όχι απαραίτητα δηλαδή ως παράνομη ή εγκληματική πράξη.

Η τελευταία αυτή συνθήκη παρατήρησης αποτελεί ένα από τα πιο ενδιαφέροντα φαινόμενα της σύγχρονης διαδικτυακής δραστηριότητας. Οι σημερινοί ηλεκτρονικοί χρήστες μοιάζουν να συμμετέχουν ενεργά στη συνθήκη αυτή καθώς μοιράζονται περισσότερες προσωπικές πληροφορίες στο διαδίκτυο από ποτέ. Οι ίδιοι μοιάζουν να επαναδιαπραγματεύονται την αίσθηση της ιδιωτικότητάς τους, με τον ίδιο τρόπο που τα κοινωνικά δίκτυα και οι πολιτισμικές επιταγές επαναδιαπραγματεύονται τον τρόπο που διαμορφώνεται και προβάλλεται η εκάστοτε ατομική ιντερνετική ταυτότητα. Ο Clay Calvert μιλάει για τη «διαμεσολαβημένη ηδονοβλεψία»⁶², το κρυφοκοίταγμα που συμβαίνει με τη βοήθεια ενός ηλεκτρονικού μέσου, ενώ την περιγράφει χαρακτηριστικά ως

την κατανάλωση αποκαλυπτικών εικόνων και πληροφοριών σχετικά με τις φαινομενικά αληθινές και αφρούρητες ζωές των άλλων, συχνά αλλά όχι πάντα για τους σκοπούς της διασκέδασης, αλλά πολλές φορές με το κόστος της ιδιωτικότητας και της φανέρωσης, μέσα από τα μαζικά μέσα και το διαδίκτυο.⁶³

Αντίστοιχα, η συμπεριφορά αυτή θα μπορούσε να νοηθεί ως ενδημική στο διαδίκτυο. Και εστιάζοντας κανείς στα κοινωνικά δίκτυα, παρατηρεί το βαθμό στον οποίο καλλιεργούνται τέτοια μοτίβα συμπεριφοράς: ο κάθε ψηφιακός εαυτός εκπαιδεύεται να κοιτάζει τους άλλους, ενώ ταυτόχρονα μαθαίνει να 'δείχνει' τον εαυτό του. Καταναλώνει πληροφορία, ενώ ταυτόχρονα καταναλώνεται ο ίδιος, κάτι που κατά τον Philip Vannini, προσομοιάζει με έναν ενδιαφέρον τρόπο το φαινόμενο της αποπλάνησης⁶⁴. Κατά συνέπεια η ηδονοβλεπτική τάση συμπληρώνεται από μία αντίστοιχη τάση επιδεικτικότητα. Ο ηλεκτρονικός χρήστης γίνεται ταυτόχρονα το βλέμμα που κοιτάζει, αλλά

⁶² Calvert, Clay, *Voyeur nation: Media, privacy, and peering in modern culture*, Basic Books, New York, 2000, σ.2

⁶³ Ο.π., Calvert, Clay..., σ.123

⁶⁴ Vannini, Philip, "Cosi Fan Tutti: Foucault, Goffman, and the Pornographic Synopticon", *Net.SeXXX: Readings On Sex, Pornography, And The Internet*, Peter Lang, New York, 2004, σ.83

και το αντικείμενο του βλέμματος των άλλων σε ένα αδιάκοπο επικοινωνιακό θέατρο.

Οι έννοιες του Web 2.0. και της κοινωνικής δικτύωσης δείχνουν φανερά έναν τέτοιο προσανατολισμό. Πλατφόρμες όπως το Facebook, το Youtube, το Myspace, το Twitter, το Flickr, το Blogger, το Pinterest, το LinkedIn ή το Google+ είναι βασισμένες στην παραγωγή και διακίνηση της πληροφορίας από τους ίδιους τους χρήστες, κάτι που χρησιμοποιήθηκε έντονα για τους σκοπούς της στοχευμένης διαδικτυακής διαφήμισης και όχι μόνο. Παρατηρεί λοιπόν κανείς, πως η έννοια της παρακολούθησης διατρέχει το διαδίκτυο σε όλα τα επίπεδα, εγκαθιδρύοντας μία νέα κουλτούρα. Στην κουλτούρα αυτή, η παρακολούθηση μετατρέπεται σε κοινοτοπία, ενώ η επιδεικτικότητα που τη συνοδεύει μετατρέπεται σε επιθυμητό στόχο: όσα περισσότερα μοιράζεται κανείς στο διαδικτυακό κόσμο, τόσο εντονότερη καθίσταται η παρουσία του σε αυτόν. Και κάτι τέτοιο δεν περιγράφει κάποια προσωπική εμμονή – η αποκάλυψη προσωπικών στοιχείων αποτελεί πολλές φορές βασικό στοιχείο ή ακόμη και προϋπόθεση της διαπροσωπικής διαδικτυακής επικοινωνίας.

Επιστρέφει λοιπόν κανείς ξανά στην πανοπτική ματιά του διαδικτύου. Αυτή τη φορά όμως ως εγγενής ατομική και συλλογική επιθυμία. Και όπως κάθε πανοπτικός μηχανισμός, δύναται να ασκήσει ένα είδος εξουσίας, με τον ίδιο τρόπο που η κάθε ματιά εξουσιάζει το αντικείμενο του βλέμματός της. Η διαφορά όμως είναι πως σε αυτή την περίπτωση, το υπερπανοπτικό του Mark Poster⁶⁵ μετατρέπεται στο «συνοπτικό»⁶⁶ του Philip Vannini. Οι τοίχοι, τα κελιά, τα χωρίσματα και οι φρουροί καταργούνται. Όλοι μπορούν να κοιτάξουν ο ένας τον άλλο. Για τον Vannini, το πανοπτικό βασίζεται στο διαχωρισμό του χώρου, ενώ το συνοπτικό στη συγχώνευση των χώρων μεταξύ τους. Και όλα αυτά συμβαίνουν ταυτόχρονα και αδιάκοπα, κάτι στο οποίο θα επιστούσε την προσοχή ο Jacques Derrida, φέρνοντας ως παράδειγμα το διαχωρισμό

⁶⁵ Όπως συζητήθηκε στο κεφάλαιο «ο αστερισμός της σκιάς»

⁶⁶ Ο.π., Philip Vannini... σ.83

κατά τον Αριστοτέλη⁶⁷ του ανθρώπου από τα σκληρόφθαλμα (τα ζώα που δεν έχουν βλέφαρα). «Αυτό που είναι τρομακτικό σε ένα ζώο με σκληρά μάτια και στεγνή ματιά είναι το γεγονός ότι βλέπουν πάντοτε.»⁶⁸

Παράλληλα, η κουλτούρα της πανταχού ορατότητας συνοδεύεται από την κουλτούρα της ανωνυμίας, μία συνθήκη η οποία πυροδοτεί πληθώρα κεκαλυμμένων συμπεριφορών στο διαδίκτυο. Η ανωνυμία διαμορφώνει μία συνθήκη ασφάλειας. Κι ένα ασφαλές κυβερνοχωρικό περιβάλλον μπορεί με τη σειρά του να κυφορήσει οποιεσδήποτε φαντασιώσεις του ηλεκτρονικού χρήστη χωρίς αυτός να φανερωθεί αν δε το θέλει. Το αποτέλεσμα είναι προβλέψιμο: οι αναστολές παραμερίζονται και το διαδίκτυο μετατρέπεται σε ένα χώρο όπου μπορούν να σκηνοθετηθούν και να διαδραματιστούν οι όποιες προσωπικές επιθυμίες του, χωρίς απαραίτητα τις συνέπειες των λόγων ή των πράξεών του.⁶⁹

Η ανωνυμία μεταφράζεται διαφορετικά με δύο τρόπους: την αορατότητα και τον ελλιπή προσδιορισμό της ταυτότητας. Και στις δύο περιπτώσεις παρουσιάζεται κάτι ως άλλο από αυτό που είναι. Κάποια στοιχεία αποκρύπτονται ή ενσαρκώνονται από κάποια άλλα. Σε κάθε περίπτωση η απουσία πληροφορίας λειτουργεί απελευθερωτικά για όσες καταστάσεις το απαιτούν. Αν κάτι καταστεί ορατό, μοιάζει να καθίσταται ταυτόχρονα ευάλωτο, ευπαθές και απροστάτευτο. Η αφαίρεση της υλικότητάς του, μοιάζει συχνά με μία πράξη λυτρωτική (κάτι που θυμίζει πολύ την αίσθηση του φθαρτού φυσικού σώματος και τον ψηφιακό εαυτό του). Η

⁶⁷ Βλ., Ο.π., Αριστοτέλης, *Περί ψυχής*, 421b

⁶⁸ Derrida, Jacques, "The Principle of Reason: The University in the Eyes of its Pupils", *Diacritics* 13(3), 1983, σ.5

⁶⁹ Δεν είναι τυχαίο πως μία τέτοια πρακτική δημιουργεί πρόσφορο έδαφος για τα διάφορα ηλεκτρονικά εγκλήματα τα οποία μοιάζουν να ανθίζουν στο διαδικτυακό χώρο. Ο James Lyne παρουσιάζει μία τάξη μεγεθών που περιγράφουν την έκταση αυτού του φαινομένου: κάθε δευτερόλεπτο 8 νέοι χρήστες μπαίνουν στο διαδίκτυο, ενώ καταμετρούνται 250.000 νέα κακόβουλα λογισμικά κάθε μέρα.⁶⁹ Η ηλεκτρονική παρανομία, η παραβίαση δεδομένων και άλλες σχετικές διαδικτυακές πρακτικές καθίστανται αναπόσπαστο μέρος της διαδικτυακής καθημερινότητας, εμπορευματοποιούνται και συχνά απενεχοποιούνται μέσα στο πλαίσιο της σύνολης κοινωνικής αλλαγής.

ταυτότητα δε που το συνοδεύει, φαίνεται να εξομολογεί πολύ περισσότερα από όσα ο ίδιος ο χρήστης πιθανά να θέλει (ειδικότερα αν λάβει κανείς υπόψη του τα ποικίλα συστήματα διαδικτυακής παρακολούθησης ή ακόμη και το cyberstalking). Σε κάθε περίπτωση, η ανωνυμία δημιουργεί ένα κενό, που περιμένει να πληρωθεί, κάτι το οποίο επιστρέφει παραδόξως στη φύση της επιθυμίας και του 'λευκού πίνακα'. Και εν τέλει συνιστά ένα σχόλιο, που σε αντιστοιχία για παράδειγμα της ομώνυμης ομάδας «Ανώνυμοι» (Anonymous)⁷⁰, είναι στη βάση του βαθύτατα πολιτικό.

⁷⁰ Ομάδα παραβιαστών (απόρρητων προγραμμάτων ηλεκτρονικών υπολογιστών) με πολιτικό περιεχόμενο, που ξεπρόβαλε το 2011.

Η επιθυμία της μηχανής

[ο εμμοιικός χώρος]

*Καθώς πίνει, θωρεί τον εαυτό του
που αντανακλάται στην λίμνη – και λαχταράει*

*Λαχταράει ένα φανταστικό σώμα
χωρίς υλική υπόσταση...*

*...Δεν γνωρίζει αυτό που θωρεί,
αλλά αυτό που βλέπει φλογίζει τον πόθο του,
και το λάθος που τον ξεγελά
σαγηνεύει τα μάτια του.*

Οβίδιος
Μεταμορφώσεις⁷¹

Η σχέση του κυβερνοχώρου με την επιθυμία συνεπάγεται την εξής διαπίστωση: Οι ηλεκτρονικοί χρήστες αναγιγνώσκουν στον χώρο αυτό την υπόσχεση της επιθυμητικής τους πλήρωσης. Και αυτή η παρατήρηση μοιάζει με έναν περίεργο τρόπο με το σχολιασμό του Friedrich Nietzsche: «σε τελευταία ανάλυση, είναι η επιθυμία, και όχι το επιθυμητό, που αγαπάμε»⁷². Με άλλα λόγια, ο ψηφιακός εαυτός επιθυμεί τον κυβερνοχώρο, γιατί επιθυμεί να συνεχίσει να επιθυμεί. Ή, διαφορετικά, ο λόγος ύπαρξης, το *'raison d'être'*⁷³ της επιθυμίας είναι να συνεχίσει να αναπαράγει τον εαυτό της.

Αν η διαδικτυακή εμπειρία διαμορφώνει μία τέτοια συνθήκη, τότε αυτό πιθανά να εξηγηθεί το μεγάλο βαθμό στον οποίο οι σύγχρονοι ηλεκτρονικοί

⁷¹ Οβίδιος, *Μεταμορφώσεις*, Βιβλίο 3, 407,

<http://www.theoi.com/Text/OvidMetamorphoses3.html>, [προσπ. 25-5-14]

⁷² Nietzsche, Friedrich, *Beyond Good and Evil: Prelude to a Philosophy of the Future*, Cambridge University Press, Cambridge, 2002, σ.73

⁷³ Žizek, Slavoj, *The Plague of Fantasies*, Verso, New York, 1997, σ.39

Ο διαδικτυακός εθισμός καλύπτει ένα ευρύ φάσμα συμπεριφορών. Η Kimberly Young επιχειρεί μία ειδική κατηγοριοποίηση ως εξής:

- Εθισμός στο διαδικτυακό σεξ: καταναγκαστική χρήση ιστοσελίδων που απευθύνονται σε ενήλικους για διαδικτυακό σεξ (cybersex) και διαδικτυακό πορνογραφικό υλικό (cyberporn)
- Εθισμός στις διαδικτυακές σχέσεις: υπερβολική ανάμιξη σε διαδικτυακές διαπροσωπικές σχέσεις
- Καθαροί καταναγκασμοί: εμμονή στο τζόγο, στις αγορές ή στις συναλλαγές ημέρας
- Υπερβολική αναζήτηση πληροφοριών: καταναγκαστική περιήγηση ('σερφάρισμα') στο διαδίκτυο ή καταναγκαστικές αναζητήσεις σε βάσεις δεδομένων
- Εθισμός στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές: εμμονή στα ηλεκτρονικά παιχνίδια

Βλ. Young, Kimberly, "The Research and Controversy Surrounding Internet Addiction", *Cyberpsychology, Behavior, and Soc. Networking* 2(5), 1999, σσ.381-383, όπως αυτή παρουσιάζεται στο Σιώμος, Κ. και Φλώρος, Γ., *Εθισμός στο διαδίκτυο*, Λιβάνης, Αθήνα, 2012, σ.41

χρήστες εθίζονται σε αυτόν.⁷⁴ Στην περίπτωση αυτή η επιθυμία γίνεται πιο δυσδιάκριτη, ενώ **διαταράσσεται ο μηχανισμός ελέγχου παρόρμησης** του ψηφιακού εαυτού. Το αποτέλεσμα είναι μία **εξαρτησιακή** με το διαδίκτυο σχέση, η οποία συνεπάγεται **εμμονικές σκέψεις** για την εκεί παρουσία, πολύωρη κατοίκηση στον ιντερνετικό ιστό, και δυσκολία αποκόλλησης από την εκεί πραγματικότητα.

Οι εθιστικές συμπεριφορές, που αυξάνονται στην Ελλάδα με δείκτη 8,2%⁷⁵, είναι ως επί το πλείστον και για ακόμη μία φορά μοναχικές εμπειρίες, οι οποίες πολλές φορές πληρώνονται από επαναληπτικές ψυχαναγκαστικές συμπεριφορές. Η διαχυτική τάση του διαδικτύου και η μετατροπή της σημερινής κουλτούρας σε μία 'μόνιμη κατάσταση διασύνδεσης'⁷⁶ μοιάζει να ενθαρρύνει αυτού του είδους τις επιθυμητικές τάσεις. Ως απόρροια της αποσύνδεσης από το εθιστικό περιβάλλον, φανερώνεται η **αίσθηση του αμήχανου ή αβοήθητου όταν κανείς μείνει μόνος**⁷⁷ (η δυσκολία δηλαδή που αισθάνεται κανείς αν του αφαιρεθεί η δυνατότητα σύνδεσης στο διαδίκτυο) ή ενίοτε το **πλήγμα του αποχωρισμού** (η αποστέρηση, η ενόχληση που μπορεί να συνοδεύει την απόφαση της εξόδου από μία εθιστική συνθήκη, κάτι το οποίο φανερώνεται συχνά με την συνεχή αναβλητικότητα της απόφασης αυτής).

Η ίδια η τεχνολογία μοιάζει να απολαμβάνει μία τέτοια σχέση:

⁷⁴ Η ύπαρξη μίας σαφώς προσδιορισμένη διαταραχής εθισμού στο διαδίκτυο ακόμη ερευνάται ως προς τα κριτήρια και τα χαρακτηριστικά της. Παρατηρούνται διαφορετικές απόψεις ακόμη και ως προς τη διατύπωση του ορισμού της. Διαγνωστικά πλησιάζει τα κριτήρια της διαταραχής ελέγχου-παρόρμησης ή τη χρήση εθιστικών ουσιών. Παρ' όλα αυτά, η ύπαρξη του ως φαινόμενο είναι ευρέως διαδεδομένο. Στο συγκεκριμένο πλαίσιο, η έρευνα εστιάζει όχι σε μία διακριτά διαγνωσμένη διαταραχή, αλλά στις περιπτώσεις εμμονικής συμπεριφοράς που σχετίζονται με το διαδίκτυο.

⁷⁵ Siomos et al., "Internet Addiction among Greek Adolescent Students", *CyberPsychology & Behavior*, 11(6), 2008, σσ.653-657

⁷⁶ όπως περιγράφηκε στα εισαγωγικά κεφάλαια

⁷⁷ Έχει ενδιαφέρον το γεγονός πως η περιήγηση στο διαδίκτυο είναι συχνά μία μοναχική διαδικασία. Επίσης, δεν είναι τυχαίο το γεγονός πως τα πιο μοναχικά άτομα δείχνουν σε μετρήσεις να έχουν μεγαλύτερη ροπή προς το διαδικτυακό εθισμό.

«Είσαι σίγουρος ότι θέλεις να αποχωρήσεις από το παιχνίδι;» ρωτάει το μηχάνημα με δυσπιστία. Σίγουρα θα πρέπει να έκανες κάποιο λάθος όταν πάτησες το πλήκτρο “ESCAPE”, τυχαία βρίσκοντας μία έξοδο, μία πόρτα που το μηχάνημα σε προειδοποιεί να μην ανοίξεις. Είσαι σίγουρος ότι μπορείς να χειριστείς τον πραγματικό κόσμο; Γιατί να σταματήσεις ποτέ να παίζεις; Δεν θα μπορούσες τουλάχιστον να σώσεις τον εαυτό σου σώζοντας το παιχνίδι;⁷⁸

Το μηχάνημα μπορεί να σε ρωτάει αν πράγματι θέλεις να αποχωρήσεις από τον ψηφιακό κόσμο και να επιστρέψεις στον πραγματικό (φυσικό), αλλά το παράξενο είναι ότι ποτέ δε σε ρωτάει αν θέλεις να αποχωρήσεις από τον πραγματικό (φυσικό) και να εισέλθεις τον ψηφιακό (κατά την εκκίνησή του). Διασφαλίζει κατά κάποιο τρόπο με μεγαλύτερη προσήλωση την περιφρούρηση της ψηφιακής εμπειρίας, την εγγύηση διατήρησης ενός αδιάκοπου (και άρα πολύ πειστικού) εμπειρικού συνεχούς. Ο Wigley συμπληρώνει πως η ίδια η αρχιτεκτονική μετατρέπεται σε τροφή προς κατανάλωση. Και όλα τα χωρικά συστήματα των ψηφιακών περιβαλλόντων (εστιάζοντας ο ίδιος στα βιντεοπαιχνίδια) προς επιλογή και αγοραπωλησία.⁷⁹ Παρόμοια, και μιλώντας αντίστοιχα με όρους καταναλωτικούς, ο Ken Hillis περιγράφει τον εθισμό στην ψηφιακή εμπειρία ως εξής: «αυτό που καταναλώνεται είναι το ίδιο κάθε φορά, οι παράμετροι γίνονται γνωστές, και η έκπληξη ελαχιστοποιείται.»⁸⁰ Μία εθιστική διαδικασία προϋποθέτει την τροφοδότηση με κάτι που είναι καλά γνώριμο, εύκολα προσβάσιμο και που συνδιαλέγεται εν τέλει με τη νοητική κατάσταση του χρήστη του. Αν σε αυτά προστεθεί το χαρακτηριστικό της επιθυμίας, τότε τί πιο επίκαιρο θα μπορούσε να υποκινήσει εθιστικές ανθρώπινες συμπεριφορές από τη σημερινή πολυσχιδή διαδικτυακή εμπειρία;

⁷⁸ Wigley, Marc, “Gamespace”, *Space time play: Computer Games, Architecture and Urbanism - the Next Level*, Birkhauser Verlag AG, Basel, 2007, σ.484

⁷⁹ Ο.π., Wigley, Marc..., σ.484

⁸⁰ Ο.π., Hillis, Ken, *Digital sensations: Space, Identity, and Embodiment in Virtual Reality...*, σ.29

Η εθιστική εμπειρία υποδηλώνει ένα συγκεκριμένο είδος χώρου. Ο χώρος αυτός μοιάζει οικείος και σταθερός. Χαρακτηρίζεται από μία ασφαλή επανάληψη και η απόλαυσή του έγκειται στην αναπαραγωγή μίας συγκεκριμένης ρουτίνας. Δεν είναι τυχαίο πως η Elizabeth C. Hirschman σχετίζει τον εκάστοτε παράγοντα εθισμού με τη συγκρότηση και περιφρούρηση μίας σταθερής αίσθησης του εαυτού. Χωρίς αυτόν, εξηγεί, «το άτομο θρυμματίζεται και βιώνει την απώλεια της ταυτότητάς του»⁸¹. Συνεπώς, ο χώρος αυτός μοιάζει περισσότερο από ποτέ αφοσιωμένος στη επιβεβαίωση της ύπαρξής του. Και αυτό είναι μία σχεδόν ναρκισσιστική πράξη. Έτσι, και ο εκάστοτε ψηφιακός εαυτός, όντας από τη φύση του αποσπασματικός, δείχνει συχνά να επιζητεί την ολόκληρα μέσα από την επίμονη κατοίκηση του διαδικτύου.

Την ίδια στιγμή, οι διαδικτυακοί χρήστες σήμερα πραγματώνουν μία σειρά από φαντασιώσεις: την ικανότητα να έχουν την προσοχή τους παντού σχεδόν ταυτόχρονα και να μπορούν να ακουστούν πάντα και παντού, με άλλα λόγια, να μη μείνουν ποτέ μόνοι. Αν λοιπόν μία ναρκισσιστική προσωπικότητα καταταμηθεί στις συμπεριφορές που την στοιχειοθετούν, δύναται να φανερώσει μία σειρά από ομοιότητες με τον ψηφιακό εαυτό. Και αυτές φαίνεται πως σχετίζονται πάνω από όλα με τη δύναμη της ‘παρουσίας’, με τις διαστάσεις που το ψηφιακό ‘εδώ’ μπορεί να αποκτήσει σε κάθε νέο χωροχρονικό πλαίσιο.

Ο ψηφιακός εαυτός, ως ο σύγχρονος Νάρκισσος, μοιάζει προσκολλημένος σε ένα αιώνιο παρόν. Εθισμένος σχεδόν με την αντανάκλασή του, την εικόνα του στην κυβερνοχωρική λίμνη, ή την αντανάκλασή του, ο ψηφιακός εαυτός υπνωτίζεται σχεδόν από το διαδικτυακό μέσο (ενώ παράλληλα τα αυξανόμενα ποσοστά του διαδικτυακού εθισμού τείνουν να επιβεβαιώσουν την παρατήρηση αυτή). Κάθε εαυτός-νάρκισσος παρατηρεί τον εαυτό του από έξω, αυτοακρωτηριάζοντας προσωρινά το φυσικό του εαυτό – για τον ίδιο, το παρόν του εαυτού του υφίσταται στην ίδια την προβαλλόμενη εικόνα

⁸¹ Hirschman, Elizabeth C., “The Consciousness of Addiction: Toward a General Theory of Compulsive Consumption”, *The Journal of Consumer Research*, 19(2), The University of Chicago Press, Chicago, 1992, σ.175

του. Ο David Rokeby στρέφει με παρόμοιο τρόπο την προσοχή στις νέες τεχνολογίες, οι οποίες προσφέρουν ισχυρότερες δυνατότητες ταύτισης με τα όλο και πιο καλοσχεδιασμένα ή ρεαλιστικά avatar των εικονικών κόσμων⁸².

Η αντανάκλαση του Νάρκισσου είναι άυλη, ανυπόστατη και άφθαρτη όπως ακριβώς και ο ψηφιακός εαυτός. Ο εαυτός του τοποθετείται σε μία οντότητα που κατανοείται ως ο ψευδής ‘εαυτός’, ένα νοητικό δηλαδή κατασκευάσμα το οποίο φιλοξενεί μία σειρά από φαντασιώσεις. Όμοια με τον ψηφιακό εαυτό, ο Νάρκισσος υφίσταται μέσα από την αντανάκλασή του, ως να επρόκειτο για μία σύγχρονη οντότητα η οποία γεννήθηκε εντός του κυβερνοχώρου. Άλλωστε ο ίδιος ο κυβερνοχώρος αποτελεί σαφέστατα ένα σθεναρό ανακλαστικό μέσο⁸³ (ακόμη και αν, για παράδειγμα, αναζητήσει κανείς τον όρο ‘διαδίκτυο’ μέσα στο ίδιο το διαδίκτυο, θα λάβει 3,700,000,000 απαντήσεις⁸⁴).

Η ανακλαστική διαδικασία μοιάζει να έχει τροφοδοτικό ρόλο. Η ναρκισσιστική προσωπικότητα κάνει τα πάντα έχοντας στο μυαλό της ένα σκοπό: την προσέλκυση «ναρκισσιστικού εφοδιασμού»⁸⁵, και το ρόλο αυτό παίζει η προσοχή. Παράλληλα, η **αναζήτηση προσοχής** στο διαδικτυακό κόσμο μοιάζει να αποτελεί σήμερα σημαντικό δεδομένο της κοινωνικής αλληλεπίδρασης. Η προσοχή στο διαδίκτυο σχετίζεται με την παρουσία, ή, με άλλα λόγια, «στο διαδίκτυο, η προσοχή υποκαθιστά το μέσο»⁸⁶. «Δεν είναι σημαντικό το πόσο συχνά μιλάς ή πόσο ευρέως το εκπέμπεις, αλλά το πόσοι άνθρωποι ακούνε»⁸⁷.

⁸² Rokeby, David, “Transforming Mirrors: Subjectivity and Control in Interactive Media”, *Critical Issues in Electronic Media*, State University of New York, New York, 1995, σσ.133-158

⁸³ Brandenburg, Heinz, “Pathologies of the Virtual Public Sphere”, *The Internet and politics citizens, voters and activists*, Routledge, New York, 2006, σσ.185-198

⁸⁴ Δοκιμαστική αναζήτηση, στις 2/8/2013, με τη μηχανή αναζήτησης Google.

⁸⁵ Vaknin, Sam, *Malignant Self Love: Narcissism Revisited*, Narcissus Publications, Czech Republic, 2013, σ.33

⁸⁶ Ο.π., Gray, Chris Hables, *Cyborg Citizen: Politics in the Posthuman Age...*, σ.134

⁸⁷ Ο.π. Gray, Chris Hables..., σσ.134-135

Η σύγχρονη επομένως ανάγκη για επικοινωνία, μεταφράζεται στην επιθυμία για διαδικτυακή προσοχή, και αυτή με τη σειρά της μεταφράζεται στον τρόπο με τον οποίο προσδιορίζεται η παρουσία του ψηφιακού εαυτού στο διαδίκτυο. Η ψηφιακή παρουσία μοιάζει να είναι αλληλοεξαρτώμενη από την προσοχή των άλλων, κάτι που σχεδόν θυμίζει αυτό που η Hazel Markus χαρακτηριστικά αναφέρει: «δεν μπορείς να είσαι ένας εαυτός αφ' εαυτού σου»⁸⁸. Η παρουσία των άλλων (των θεατών με άλλα λόγια του ψηφιακού όντος) αποτελούν δομικό συστατικό της ψηφιακής του ύπαρξης – δίχως την προσοχή τους ο ψηφιακός εαυτός δεν υφίσταται, ή παραμένει μόνος σε μία κυβερνοχωρική 'ερημιά'.

Συμπεραίνει λοιπόν κανείς, πως η προσοχή και η παρουσία, ο ψηφιακός εαυτός και ο άλλος, καθιστούν μία αδιαχώριστη οντότητα, ή την «ελάχιστη αδιαίρετη ανθρώπινη μονάδα» που ο Tony Kushner περιγράφει: μία μονάδα που τελικά αποτελείται, όχι από μία, αλλά από δύο ανθρώπους. Ο «ένας» είναι ανυπόστατος – είναι, θα έλεγε κανείς, μία απλή φαντασία⁸⁹. Μέσα από αυτό το πρίσμα μπορεί να προσεγγίσει διαφορετικά κανείς την αίσθηση αμηχανίας όταν κανείς μείνει 'μόνος', όταν με άλλα λόγια αποσυνδεθεί από την ψηφιακή εμπειρία.

Είναι χαρακτηριστικό πως ο Παγκόσμιος Ιστός «...απαρτίζει το μεγαλύτερο θέατρο στον κόσμο, προσφέροντας στον καθένα 15 megabytes φήμης»⁹⁰. Το διαδικτυακό μέσο αρχίζει να διαμορφώνει μία κουλτούρα επιδεικτικότητας, αναπαραγωγής, καταμέτρησης ή ποσοτικοποίησης της προσελκυσόμενης προσοχής. Ένας χείμαρρος από εργαλεία εμφανίζονται σήμερα στο διαδίκτυο, μεθοδεύοντας την παρουσία του ψηφιακού εαυτού και την αναζήτηση της προσοχής που

⁸⁸ Hazel Markus, ομιλία, *Cultural Psychology Preconference meeting for the Society for Personality and Social Psychology*, New Orleans, 2005

⁸⁹ (Αναφερόμενος στον Marx). Βλ., Kushner, Tony, *Thinking About the Longstanding Problems of Virtue: Essays, A Play, Two Poems and a Prayer*, Theatre Communications Group, New York, 1995, σ.40

⁹⁰ Dixon, Steve, *Digital performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation*, MIT Press, 2007, σ.4

τον καθιστά ‘ορατό’: likes, comments, reblogs, retweets, views, upvotes, follows, pokes. Το σύνολό τους (κατ’ αντιστοιχία μίας διαφημιστικής προσέγγισης) αποτελεί τις διαδικτυακές πρακτικές που επιχειρούν να διαχειριστούν ένα είδος ‘οικονομίας της προσοχής’ (attention economy):

... σε έναν πλούσιο κόσμο πληροφορίας, ο πλούτος των δεδομένων σημαίνει μία ανεπάρκεια από κάτι άλλο: μία σπανιότητα από οτιδήποτε είναι αυτό το οποίο καταναλώνει η πληροφορία. Αυτό που καταναλώνει η πληροφορία είναι μάλλον προφανές: καταναλώνει την προσοχή των παραληπτών της. Ως εκ τούτου, ένας πλούτος πληροφορίας δημιουργεί μία ανεπάρκεια προσοχής και μία ανάγκη για ανάθεση αυτής της προσοχής αποδοτικά αναμεταξύ της υπεραφθονίας των πληροφοριοδοτικών πηγών που μπορεί να την καταναλώνουν.⁹¹

Οι πρακτικές αυτές συχνά σχετίζονται με τη διαχείριση της εικόνας του ψηφιακού εαυτού, ακόμη κι αν αυτή κατατέμενεται εν τέλει σε ένα πεπερασμένο αριθμό εικονοστιγμάτων της ηλεκτρονικής εικόνας (pixel). Η εικόνα καθίσταται ισχυρή και ενίοτε αξεπέραστη, κάτι που ακόμη και έξω από τον ψηφιακό χώρο είναι γεγονός.

Η εικόνα αποτέμενεται είναι καθαρή και ξάστερη σαν γράμμα: είναι το γράμμα του πράγματος που μου κάνει κακό. Ακριβή, πλήρης, επιτηδευμένη, οριστική, η εικόνα δε μου αφήνει καμιά θέση: είμαι αποκλεισμένος από την εικόνα όπως και από την αρχέγονη σκηνή, που ίσως και αυτή να μην υπάρχει παρά μόνο στο βαθμό που αποτέμενεται από το περίγραμμα της κλειδαρότρυπας. Ορίστε, λοιπόν, ο ορισμός της εικόνας, της κάθε εικόνας: εικόνα είναι αυτό από το οποίο είμαι αποκλεισμένος.⁹²

⁹¹ Simon, Herbert. A., “Designing Organizations for an Information-Rich World”, *Computers, Communication, and the Public Interest*, The Johns Hopkins Press, Baltimore, MD, 1971, σσ.40–41

⁹² Barthes, Roland, *Αποσπάσματα του ερωτικού λόγου...*, σ.156

Η ψηφιακή παρουσία όσο λαγυρή, ευκρινής και πιστή και αν είναι σε σχέση με τη φυσική πραγματικότητα, δεν παύει να εσωκλείει τον θεατή στη δική της αλήθεια. Άλλωστε, αυτή είναι το μόνο στοιχείο που τον συνδέει με κάτι το ‘υλικό’, σε έναν, κατά τα άλλα, άυλο και αδιόρατο προς το παρόν ψηφιακό κόσμο. Και εφόσον η εικόνα υφίσταται ως απόρροια του θεατή της, εφόσον η ύπαρξή της επαφίεται στη διαθεσιμότητα της όρασης, γίνεται εν τέλει ο φορέας της δημοφιλούς παρουσίας. Το δημοφιλές του ψηφιακού δεν είναι παρά το ορατό.

Παρατηρείται μία μετατόπιση εκτιμήσεων και θεωρήσεων: αυτό που έχει σημασία, αυτό που έχει αξία ή βαρύτητα στο ψηφιακό περιβάλλον, σταδιακά παίρνει τη μορφή μίας οντότητας με τους περισσότερους θεατές. Όμοια με ένα ραδιοφωνικό ή τηλεοπτικό κανάλι, ο ψηφιακός εαυτός καλείται να εκπέμψει⁹³ τη συχνότητά του, με έναν υστερικό τρόπο, κατά τον οποίο αναζητείται μεν η προσοχή, αλλά χωρίς ποτέ ο ηλεκτρονικός χρήστης να γνωρίζει τον αποδέκτη της εκπομπής του. «Το βασικό συστατικό της υποκειμενικότητας είναι υστερικό: δεν γνωρίζω τι είμαι για τον άλλο. Η υστερία, ή νεύρωση γενικά, είναι πάντοτε μία κατάσταση απορίας.»⁹⁴ Ο ψηφιακός εαυτός γνωρίζει πολύ καλά αυτή τη συνθήκη αβεβαιότητας όντας στο ρευστό και διαρκώς μεταβαλλόμενο περιβάλλον του κυβερνοχώρου, στο οποίο καλείται να αλληλεπιδράσει με άλλες, επίσης ανυπόστατες, οντότητες.

⁹³ Κατά αντιστοιχία του σλόγκαν “broadcast yourself” του YouTube.

⁹⁴ Slavoj Žižek, “Hysteria And Cyberspace: Interview with Slavoj Zizek”, *Telepolis*, <http://www.heise.de/tp/artikel/2/2492/1.html>, [προσπ. 25-5-14], 1998

Ο Αστερισμός της Αντανάκλασης

Συμπτωματικές ενδείξεις: 9

Σημεία αστερισμού:

*υπόθεση μίας καινούριας ταυτότητας (μερικός ή ολικός) [assumption of a new identity]
παρουσία δύο ή περισσότερων διακριτών ταυτοτήτων ή προσωπικοτήτων (η κάθε μία με το δικό της πρότυπο αντίληψης, συσχετισμού και σκέψεων για το περιβάλλον και τον εαυτό) [the presence of two or more distinct identities or personality states (each with its own pattern of perceiving, relating to, and thinking about the environment and self)]
ταύτιση με το αντίθετο φύλο [cross-gender identification]
φαντασιώσεις, γενετήσιες ορμές, ή συμπεριφορές που περιλαμβάνουν το ντύσιμο με ρούχα του αντίθετου φύλου [fantasies, sexual urges, or behaviors involving cross-dressing]
διαταραχές ταυτότητας: ασταθής εικόνα του εαυτού ή αίσθηση του εαυτού [identity disturbance: unstable self-image or sense of self]
διασχιστικά συμπτώματα [dissociative symptoms]
αποπροσωποποίηση [depersonalization]
αποπραγματοποίηση [derealization]
μετατόπιση [displacement]*

Ο αστερισμός αυτός διερευνά το 'άλλο' του ψηφιακού εαυτού ως την απομάκρυνσή του από ένα σύστημα αναφοράς – ο εαυτός 'απέναντι' στο άλλο, 'μαζί' με το άλλο, 'προς' το άλλο, 'χωρίς' το άλλο, 'αντί' για το άλλο, ή 'ως' το άλλο, καθώς και μία σειρά από λοιπές ενδεχομενικές εκδοχές που περιγράφουν κάποιες από τις αφηγηματικές διαστάσεις της φύσης του. Ο εαυτός στο διαδίκτυο μπορεί να τοποθετηθεί εκτός πλαισίου και τα περιγράμματά του να θολώσουν ή να επαναχαραχθούν. Η σχέση του εαυτού και του άλλου, περιγράφουν ένα χώρο ο οποίος συνθέτει ετερογενείς μορφές σε ένα συγκεντρωτικό σχήμα. Ο χώρος αυτός, ο οποίος τους χωρίζει και τους ενώνει την ίδια στιγμή, βρίσκεται σε συνεχή επαναπροσδιορισμό, διατρέχοντας την ίδια στιγμή ένα από τα αναδραστικά κυκλώματα του ψηφιακού σώματος.

Εκτός πλαισίου

[ο χώρος ως σύστημα αναφοράς]

Το εγώ είναι ένας άλλος.

Arthur Rimbaud
Letters Du voyant⁹⁵

Η διάσημη έκφραση «στο διαδίκτυο, κανείς δεν ξέρει πως είσαι σκύλος», το περίφημο γνωμικό που πρωτοσυνόδευσε τη γελοιογραφία του Peter Steiner το 1993⁹⁶, προκαλεί ελάχιστη αίσθηση σήμερα. Είκοσι χρόνια μετά από την πρώιμη αυτή συνειδητοποίηση, και παράλληλα με την ενηλικίωση των πρώτων γενεών που μεγάλωσαν εν μέσω μίας εκστατικής διαδικτυακής κουλτούρας, η έκφραση αυτή ακούγεται στις μέρες μας ως κάτι το σχεδόν αυτονόητο. Οι σύγχρονοι διαδικτυακοί χρήστες έχουν κάνει την ποιότητα αυτή του διαδικτύου κτήμα τους. Ένα απόκτημα που βρίσκεται πολύ βαθιά ριζωμένο στις δομές του ψυχισμού τους, και το οποίο τους διαμορφώνει, ασκώντας με τη σειρά του μία αδιόρατη υποβόσκουσα επιρροή. Είναι πραγματικότητα, πως αυτό στο οποίο ο Steiner επιχείρησε να επιστήσει την προσοχή, δεν είναι παρά το γεγονός πως (σε παράφρασή του) στο διαδίκτυο κανείς δεν ξέρει 'ποιος είσαι', ή 'τι είσαι', ή 'πως είσαι' (και ούτω καθ' εξής, σε μία σειρά από αλληπάλληλα ενδεχόμενα προσδιοριστικά πλαίσια). Κι έτσι, αυτό που διαφαίνεται σήμερα, είναι πως η φύση του διαδικτύου, καθώς και η εκτεταμένη χρήση του, καθιστούν τους χρήστες του εν δυνάμει ελεύθερες, ανεξάρτητες, ή ακόμη και δημιουργημένες εκ του μηδενός οντότητες στο χώρο αυτό.

Οι παράγοντες της ανωνυμίας, της αορατότητας, του ασύγχρονου, του αποστασιοποιημένου, της αποκέντρωσης ή της τηλεπαρουσίας,

⁹⁵ Rimbaud, Arthur, "Letters Du voyant", Arthur Rimbaud à Georges Izambard, Charleville, 13 Μαΐου, 1871

⁹⁶ «στο διαδίκτυο, κανείς δεν ξέρει πως είσαι σκύλος», γελοιογραφία του Peter Steiner το 1993, The New Yorker

προσφέρουν στις οντότητες αυτές τη δυνατότητα επιλογής. Και συχνά, ένα χώρο αλλαγής, ένα χώρο ισονομίας. Έναν υπέρμαχο ισότητας, όπου το ‘ποιος είναι’ κανείς μοιάζει να μην παίζει πάντοτε σημαντικό ρόλο. Παρατηρείται μία ενδιαφέρουσα οριζοντιοποίηση του κυβερνοχωρικού πληθυσμού, κάτι που συνεπάγεται τη μείωση των διακρίσεων και του ρατσισμού και την επαναφορά στην κοινωνική αρένα των ανθρώπων με ειδικές ανάγκες. Στο διαδίκτυο, τα χαρακτηριστικά (πλεονεκτήματα/μειονεκτήματα) του φυσικού σώματος μοιάζουν να μην παίζουν ιδιαίτερο ρόλο. Αλλά και μια σειρά από λοιπά κοινωνικά χαρακτηριστικά δείχνουν να τοποθετούνται εκτός ιεραρχίας. Οι ηλεκτρονικοί χρήστες σε πολλά διαδικτυακά περιβάλλοντα απολαμβάνουν την ελευθερία αυτή, προσφέροντας με αυτό τον τρόπο έναν μεγάλο εναγκαλισμό σε διαπροσωπικές αλληλεπιδράσεις που στο φυσικό κόσμο μπορεί να αποτελούσαν μία δυσλειτουργική συνθήκη. Και αμφισβητώντας παράλληλα, κάθε πρότερο είδος εξουσίας, αυθεντίας ή αρχής.

Με μία μεγάλη συχνά δόση πειραματισμού, οι ηλεκτρονικοί χρήστες ‘τσαλαβουτούν’ με παιγνιώδη τρόπο, σε αναρίθμητα φανταστικά σενάρια ή εικονικούς κόσμους και κατασκευάζουν ενδεχόμενα του εαυτού τους με τα εκάστοτε διαθέσιμα ‘υλικά’.

Οι άχαροι μπορούν να αναπαραστήσουν τον εαυτό τους ως ελκυστικοί. Οι εσωστρεφείς μπορούν να δοκιμάσουν να είναι τολμηροί. Άνθρωποι φαντάζονται το σπίτι των ονείρων τους στον εικονικό κόσμο, αφού δεν μπορούν να το φτιάξουν στην πραγματικότητα. Καλλιεργούν φυτά σε εικονικούς κήπους.

(...)

Στον εικονικό κόσμο, οι ανάπηροι μπορούν να περπατήσουν χωρίς πατερίτσες και οι ντροπαλοί μπορούν να δοκιμάσουν την τύχη τους ως πλανευτές.⁹⁷

⁹⁷ Turkle, Sherry, “Always-on/Always-on-you: The Tethered Self”, *Handbook of Mobile Communications and Social Change*, MIT Press, Cambridge, MA, 2008, σ.125

Ένας σύγχρονος ψηφιακός εαυτός που αγγίζει τα ενδεχόμενα όριά του σε ποικίλες καταστάσεις, είναι μία συνθήκη που δεν αφορά μόνο στις πράξεις του διαδικτυακού χρήστη, αλλά κατ' επέκταση και στη διαμόρφωση της προσωπικότητάς του. Τίθενται επομένως, ως παράδειγμα, ερωτήματα σχετικά με την επιρροή της ανωνυμίας στις αντικοινωνικές ιδιοσυγκρασίες, την ανάπτυξη διαπροσωπικών σχέσεων από ναρκισσιστικούς χαρακτήρες, την αύξηση ελεγκτικών και ψυχαναγκαστικών συμπεριφορών, ή ακόμη και την επιρροή της ασύγχρονης επικοινωνίας στους μανιακούς (παθολογικά) χρήστες.⁹⁸

Το διαδίκτυο επομένως, ως χώρος αλλά και ως μέσο, δεν γίνεται απλά ο διαμεσολαβητής, αλλά και το διηθητικό φίλτρο μέσα από το οποίο κοιτάζει κανείς τον ψηφιακό εαυτό. Και αφού το ίδιο ενσαρκώνει την απόλυτη συνθήκη 'κατάργησης του πλαισίου' και 'επαναπροσδιορισμού του κατ' επιλογή', τότε οι ψηφιακοί εαυτοί είναι βέβαιο πως εκπαιδεύονται να εκφράζονται με γνώμονα αυτό: οτιδήποτε ανεβάσει κανείς σήμερα στο διαδίκτυο, είτε κείμενο, είτε εικόνα, είτε βίντεο του εαυτού του, από τη στιγμή που αποδέχεται να μιλήσει τη γλώσσα του ψηφιακού, δύνανται κατόπιν να το συναντήσει σε οποιαδήποτε γωνιά του διαδικτύου. Γρήγορα, περιστασιακά και απρόβλεπτα. Ο ψηφιακός εαυτός, όσο και αν μοιάζει με τον πρωταγωνιστή ενός θεατρικού δρώμενου, μαθαίνει να εκπέμπεται, αυτή τη φορά χωρίς να γνωρίζει το κοινό του.⁹⁹ Το ακροατήριο του εκάστοτε χρήστη είναι αόρατο. Με άλλα λόγια, η ερμηνεία του είναι ασύγχρονη, οι θεατές του είναι άγνωστοι και η 'θεατρική' του πράξη είναι μόνιμα εκτός πλαισίου (δεν γνωρίζει ποτέ πού, πότε και πώς θα προβληθεί).

Η κατάργηση του πλαισίου υποδηλώνει μία πολύ ενδιαφέρουσα συνθήκη. Σημαίνει την αποκήρυξη των εξωτερικών επιρροών ή την άρση

⁹⁸ Ο.π., Suler, John..., <http://users.rider.edu/~suler/psycyber/persontypes.html>, [προσπ. 10-5-14]

⁹⁹ Ο Michael Welch μιλάει για τις προσωπικές βιντεοσκοπήσεις στο YouTube. Βλ. Welch, Michael, ομιλία "An anthropological introduction to YouTube", http://www.youtube.com/watch?v=TPAO-IZ4_hU, [προσπ. 10-5-14], Library of Congress, 2008

των ορίων. Ένα πλαίσιο σημαίνει περιορισμό. Και κάποιες φορές μπορεί να σημαίνει και ένα είδος ασφάλειας μαζί. Ένας εαυτός χωρίς πλαίσιο σημαίνει μία εύκαμπτη και ανεξάρτητη οντότητα. Αντίστοιχα, μία πράξη χωρίς πλαίσιο σημαίνει μία πράξη χωρίς περιορισμούς. Μία ευπροσάρμοστη και πανταχού επίκαιρη πράξη η οποία ουδετεροποιείται από την απουσία ενός συγκεκριμένου τρόπου για να μιλήσει κανείς για αυτή. Ο ψηφιακός εαυτός είναι μία κατεξοχήν οντότητα εκτός πλαισίου, εφόσον ο κυβερνοχώρος τον φιλοξενεί ως τέτοιο. Συμπεραίνει λοιπόν κανείς, πως υφίσταται μία εγγενής διαδικτυακή συνθήκη που διαποτίζει τον ψηφιακό εαυτό στη βάση του: και αυτή είναι η ρευστή και ακατάσχετη συνθήκη του 'άλλου'.

Το 'άλλο', είτε γίνεται κατανοητό ως συνθήκη (γενικότερα), είτε ως εαυτός (ειδικότερα), είναι μία προσπάθεια έκφρασης έξω από ένα σύστημα αναφοράς. Στην περίπτωση του εαυτού, περιγράφει μία άλλη έκφανση υποκειμενικότητας, η οποία παρουσιάζεται ως άλλη από αυτή που είναι, ανάλογα με το πλαίσιο στο οποίο τοποθετείται.

Ο Εαυτός ως Άλλος υπαινίσσεται από την αρχή πως η ατομικότητα ενός εαυτού υποδηλώνει το άλλο σε τέτοιο ενδόμυχο βαθμό, που κάποιος δεν μπορεί να νοηθεί χωρίς το άλλο, που αντίθετα κάποιος περνάει στο άλλο...¹⁰⁰

Η σχέση του εαυτού με το άλλο, δεν είναι μία απλή σύγκριση, αλλά μία συνεκδοχή.¹⁰¹ Μία συνεπαγωγή το ένα του άλλου, ένας αλληλοπροσδιορισμός, ή μία συναιτιότητα της ύπαρξής τους. Ο εαυτός δεν μπορεί να νοηθεί χωρίς το άλλο, και έτσι το 'ως' (ο εαυτός 'ως' άλλος) που εναποτίθεται ανάμεσά τους, είναι σήμερα πιο επίκαιρο από ποτέ. Η έννοια του άλλου σε σχέση με την κατανόηση του εαυτού υπήρχε πάντα, σήμερα όμως προστίθεται σε αυτή ένα ακόμη πεδίο παρατήρησης και δράσης, το διαδίκτυο. Ο ψηφιακός εαυτός είναι ένας άλλος εαυτός. Είναι ένας 'άλλος', κοινωνικά, ψυχολογικά, εμφανισιακά ή ακόμη και νομικά. Η αίσθηση του 'άλλου' στο διαδίκτυο μπορεί να

¹⁰⁰ Ricoeur, Paul, *Oneself as another*, University of Chicago Press, Chicago, 1995, σ.3

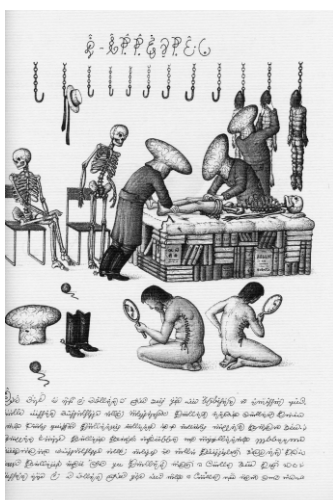
¹⁰¹ Ο.π., Paul Ricoeur, *Oneself as another...*, σ.3

πραγματώνει κάθε εκδοχή του εαυτού ελεύθερα και ανεμπόδιστα. Άλλοτε σύμφυτος με τον αρχικό εαυτό, κι άλλοτε αυτεξούσιος, παίρνει σήμερα πληθώρα μορφών. Μορφές εξαρτημένες ή ακατάσχετες, μορφές μοναδικές ή σε περίσσεια. Σε κάθε περίπτωση, η σχέση του εαυτού και του άλλου, μοιάζουν σήμερα να διαμορφώνουν μία και μοναδική οντότητα, η οποία αντικατοπτρίζει τη διαχείριση της ατομικότητας στο σύγχρονο τεχνολογικό κόσμο.

Το ετερογενές σχήμα

[ο πολλαπλός χώρος]

Η σύλληψη και έκφραση της ατομικότητας συχνά προσεγγίζεται με την έννοια της ταυτότητας. Όμοια με τον εαυτό, η έννοια της ταυτότητας φαίνεται δύσκολη να περιγραφεί και συχνά διαφεύγει μίας σαφώς προσδιορισμένης περιγραφής ή ενός τυπικού ορισμού. Η έννοια της ταυτότητας μπορεί να «γίνεται κατανοητή ως κάτι ασύλληπτο και υπερβατικό – κάτι που την καθιστά σχεδόν συνώνυμη με την ‘ψυχή’ – ή να γίνεται κατανοητή ως μία πολύ στενή έννοια, τόσο που κάθε υποδήλωση του εαυτού εξαφανίζεται»¹⁰². Και πράγματι, διαπιστώνει κανείς πως, στον ψηφιακό κόσμο, η έννοια της ταυτότητας συχνά χρησιμοποιείται για να περιγραφεί κάτι ιδιαίτερα τεχνικό (για παράδειγμα κάτι το οποίο έχει να κάνει με το σύνολο των στοιχείων που περιγράφουν την παρουσία και τη δραστηριότητα ενός συγκεκριμένου ηλεκτρονικού χρήστη, τα δεδομένα που σχετίζονται με τη σύνδεσή του, τις κινήσεις των λογαριασμών του ή την εξουσιοδοτημένη δράση του σε κάποιους χώρου του διαδικτύου, το avatar του, την IP διεύθυνσή του, ή ακόμη και τα cookies που εγκαθίστανται στον υπολογιστή του), ή κάτι πιο προσωπικό και ενδόμυχο (όπως για παράδειγμα το σύνολο των χαρακτηριστικών που σκιαγραφούν τις προτιμήσεις, τις συμπεριφορές,



Εικ. 1 Serafini, Luigi, *Codex Seraphinianus*, Abbeville Press, 1983

¹⁰² Abbas, Yasmine και Dervin, Fred, *Digital Technologies of the Self*, Cambridge Scholars Publishing, Cambridge, 2009, σ.17

τους αδιόρατους τρόπους με του οποίους εμφανίζεται η ατομικότητα κάποιου και οι οποίοι δεν επιδέχονται μίας σαφούς καταμέτρησης ή καταγραφής, όπως οι επιλογές του, ο τρόπος που μιλάει, ο τρόπος που αντιδράει ή ακόμη και ο τρόπος που αισθάνεται μέσα από αυτή την ψηφιακή αλληλεπίδραση).

Αυτό που έχει επομένως να κάνει ο εκάστοτε ψηφιακός εαυτός είναι η διαχείριση της ταυτότητάς του στο διαδίκτυο. Μία εξατομικευμένη κατασκευή, η οποία δομείται μέσα από λέξεις, διαδράσεις και προβολές, διαμορφώνοντας παράλληλα ένα αδιάκοπα κινούμενο, σχετικιστικό τοπίο. Οι διάφορες τεχνολογίες αποτελούν στην πραγματικότητα τα νέα σύνεργα, τα νέα εξαρτήματα του εαυτού, εφόσον αυτός σήμερα μπορεί να νοείται ως εν μέρει τεχνολογικά επαυξημένος. Αυτό σημαίνει πως ο εκάστοτε ηλεκτρονικός χρήστης έχει να διαλέξει: ανάμεσα στο να παρουσιάσει τον εαυτό του όπως πραγματικά είναι (να ανεβάσει μία αληθινή φωτογραφία του, να προβάλει το βιογραφικό του, ή να γράψει το πραγματικό ονοματεπώνυμό του), ή στο να δημιουργήσει μία σειρά από δοκιμαστικούς λογαριασμούς, ψευδώνυμα, avatar παιχνιδιών και μυστικούς κωδικούς που τον διαχωρίζουν από αυτό που είναι στη φυσική πραγματικότητα.¹⁰³ Σε κάθε περίπτωση, όσο και αν ο κυβερνοχώρος είναι ένα από τα μεγαλύτερα και πιο απολαυστικά τεχνολογικά 'ψέματα' που τεχνηέντως έχουν ειπωθεί ποτέ¹⁰⁴, μοιάζει να φιλοξενεί ενίοτε πολύ μεγαλύτερες αλήθειες από ότι ο ίδιος δείχνει να χωράει. Και αυτό είναι που τον καθιστά το πιο γόνιμο σύγχρονο έδαφος για την ανακάλυψη και τον επαναπροσδιορισμό του 'άλλου' εαυτού.

¹⁰³ Κι εδώ φυσικά προκύπτει το δυσεπίλυτο ερώτημα του τι θεωρείται αληθινό και τι φανταστικό σε ένα τέτοιο πλαίσιο. Εκ πρώτης όψεως, η πραγματική ταυτότητα κάποιου συνδέεται με την καθημερινή παρουσία του (στο φυσικό κόσμο). Αλλά κάτι τέτοιο μπορεί πολύ εύκολα να αναιρεθεί αν σκεφτεί κανείς πως μία τέτοιου είδους παρουσία μπορεί να είναι εξίσου προσποιητή – ένας κοινωνικός ρόλος για παράδειγμα, ο οποίος διαφέρει κατά πολύ από το βαθύτερο εσωτερικό εαυτό του προσώπου αυτού. Ενώ αντίστοιχα, είναι φανερό πως πολλές φορές στο διαδίκτυο πολλοί χρήστες τείνουν να είναι πολύ πιο αληθινόι – πολύ περισσότερο 'ο εαυτός τους' – από ότι έξω από αυτό.

¹⁰⁴ Όπως περιγράφηκε αναλυτικότερα στο κεφάλαιο «ο αστερισμός της επιθυμίας».

Just who are you, anyway? Nous will tell you. The computer analysis machine, Nous takes you on a journey into your own mind. Your responses shape the experience as the game world changes to suit your playstyle. As Nous learns more about you, the challenges grow more intense...and personal. Fight your demons or embrace your friends. Face your fears or flee in terror. Beat the computer at its own game. Nous will tell you.

Ενδιαφέρον παρουσιάζει ο τρόπος που το βιντεοπαιχνίδι εν ονόματι Nous¹ (από το ελληνικό 'νους') θέτει ένα αντίστοιχο ερώτημα. Στην περίπτωση αυτή, ένας ηλεκτρονικός υπολογιστής μοιάζει με την επέκταση του νου του παίκτη, εμπλέκοντάς τον σε ένα είδος εσωτερικού διαλόγου με τον εαυτό του.

Η υπόθεση λοιπόν μίας καινούριας ταυτότητας (μερικώς ή ολικώς), ή η παρουσία δύο ή περισσότερων διακριτών ταυτοτήτων ή προσωπικοτήτων (η κάθε μία με το δικό της πρότυπο αντίληψης, συσχετισμού και σκέψεων για το περιβάλλον και τον εαυτό) είναι σχεδόν δεδομένη κατά την κατοίκηση του κυβερνοχώρου. Συχνά, η ύπαρξη ενός δεύτερου, ενός 'άλλου' εαυτού, είναι συνυφασμένη με την απαρχή της πρώτης ψηφιακής κατοίκησης. Στις περιπτώσεις που ο εαυτός δεν είναι πιστό αντίγραφο της πραγματικής του ζωής, ο κατασκευασμένος εαυτός μπορεί να φαντάζει ως μία δεύτερη ευκαιρία. Ένας δεύτερος εαυτός με μία δεύτερη δική του ζωή, κατ' αντιστοιχία του περίφημου 'Second Life'¹⁰⁵ και των αντίστοιχων εικονικών κόσμων που συχνά υπόσχονται να γίνουν ο νέος μηχανισμός 'επανεκκίνησης' της ζωής τους, αυτή τη φορά στον εικονικό κόσμο.

Μιλώντας για το δεύτερο εαυτό ως το 'άλλο', όπως ειπώθηκε προωτέρα, οδηγείται κανείς αναμφίβολα στην έννοια του 'alter ego' (ο άλλος εαυτός). Το alter ego έχει ιδιαίτερο χωρικό ενδιαφέρον, καθώς θα έλεγε κανείς πως πλησιάζει την αίσθηση της εξωσωματικής εμπειρίας, της παρατήρησης δηλαδή του εαυτού από ένα άλλο σημείο, ή από μία άλλη σκοπιά, ως αποστασιοποιημένος παρατηρητής της παρουσίας και των δράσεων του. Κατά την παρατήρηση αυτή, λαμβάνει χώρα μία επέκταση της συνείδησης του εαυτού, και συνάμα, μία επαύξηση της χωρικότητάς του, με την προσθήκη ενός δεύτερου, διαφοροποιημένου, εκτός σώματος σημείου θέασης. Ο δεύτερος αυτός εαυτός, ακόμη και αν αποτελεί ολωσδιόλου ένα νοητικό κατασκεύασμα, βιώνει μία παράλληλη ενδεχομενική πραγματικότητα και την προσθέτει στο σύνολο της ατομικής εμπειρίας.

Το alter ego, σε αντιστοιχία όλων των εικονικών κόσμων τους οποίους δύναται να κατοικεί, δείχνει να συγχέει ενίοτε τις έννοιες της παρουσίας και της απουσίας, ή του 'εδώ' και του 'εκεί', σαν να πρόκειται για κάποιο είδος σύγχρονης ετεροτοπίας, ψηφιακής και αναλογικής σύστασης. Το 'έτερο' συστατικό, (το 'έτερο' χαρακτηριστικό αυτού του

¹⁰⁵ Διαδικτυακός εικονικός κόσμος.

άλλου [alter] εαυτού που κατοικεί το διαδίκτυο) μπορεί να περιγραφεί ως μία ικανότητα...

...παράθεσης διαφόρων χώρων, διαφόρων τοποθεσιών που είναι μεταξύ τους ασύμβατες, μέσα σε έναν πραγματικό χώρο. Για το λόγο αυτό, το θέατρο φέρνει στο ορθογώνιο της σκηνής, τον έναν μετά τον άλλο, μία ολόκληρη σειρά από χώρους που είναι ξένοι μεταξύ τους.¹⁰⁶

Ο ψηφιακός εαυτός, ένας εαυτός που δύναται να φιλοξενήσει πολλούς 'άλλους' εαυτούς, αποτελεί αναμφισβήτητα μία ετεροτοπική οντότητα, και η διερεύνησή του είναι βέβαιο πως συμπεριλαμβάνει την εξερεύνηση πολλαπλών διαστρωματώσεων ταυτότητας, χώρου και μνήμης που εμπεριέχονται σε αυτόν.

Ο Michel Foucault¹⁰⁷, ερευνώντας τις ψυχικές ασθένειες και αναφερόμενος στην επαφή του ατόμου με την αντικατοπτρισμένη εικόνα του, περιγράφει χαρακτηριστικά τη δημιουργία ενός alter ego, σε συνδυασμό με τα συμπτώματα του υστερικού συνδρόμου. Το υποκείμενο μετατρέπεται σε αντικείμενο και η συγκροτημένη του σύσταση ως όλο τίθεται υπό απειλή:

Είναι σε αυτή την ανήσυχη διαταραχή της σωματικής εμπειρίας όπου σημειώνεται το υστερικό σύνδρομο: η πιστή αντιγραφή του σώματος και η σύσταση ενός «άλλου εγώ» στο οποίο το υποκείμενο διαβάζει, σαν σε καθρέπτη τις σκέψεις του, τις επιθυμίες του και τις χειρονομίες του, αυτές τις οποίες το δαιμονικό του αντίγραφο κατέχει εκ των προτέρων. Ο υστερικός κατακερματισμός που αφαιρεί από την ολική εμπειρία του σώματος αναισθητοποιημένα ή παραλυμένα στοιχεία. Η φοβική ανησυχία εμπρός σε αντικείμενα των οποίων οι φαντασματικές απειλές

¹⁰⁶ Foucault, Michel, "Of Other Spaces: Utopias and Heterotopias", *Diacritics* 16(1), 1986, σσ.22-27

¹⁰⁷ Foucault, Michel, *Mental Illness and Psychology*, University of California Press, Berkeley, 2008

θεωρούνται από τον ασθενή πως σημαδεύουν τη συνοχή του σώματός του.¹⁰⁸

Κατ' αντιστοιχία, ο κάτοικος του κυβερνοχώρου εμπλέκεται σε πολλαπλές παράλληλες δραστηριότητες, παρατηρεί τον εαυτό του από διαφορετικά σημεία, αναπαράγεται σε αντίγραφα και πειραματίζεται με διαφορετικά προφίλ. Η συνοχή του εαυτού μπορεί στο πλαίσιο του ψηφιακού να μοιάζει παρακινδυνευμένη, φαίνεται όμως πως αποτελεί κατά βάση ένα από τα σημαντικότερα συστατικά του. Και όπως διαφαίνεται, αυτό είναι που καθιστά το δημιουργικότερο πιθανά στοιχείο της ύπαρξής του.

«Αντιλαμβανόμαστε τη διένεξη με τους άλλους ως ρητορεία, ενώ τη διένεξη με τους εαυτούς μας, ως ποίηση»¹⁰⁹. Η ποιητική, δημιουργική, επομένως αυτή ματιά του εαυτού, αν μεταφερθεί στον ψηφιακό κόσμο, φανερώνει για ακόμη μία φορά το βλαστανόν έδαφος που ατέρμονα ανθοφορεί τους πολλαπλούς παράλληλους εαυτούς. Το διαδίκτυο γίνεται ένας χώρος εναπόθεσης, συσσώρευσης και διαφύλαξης των διαφόρων εκδοχών του εαυτού. Ενώ ταυτόχρονα, απαντάει στην ερώτηση: «είναι ένας εαυτός αρκετός;»¹¹⁰. Η κατάργηση των παλαιότερων αντιλήψεων σχετικά με την ύπαρξη ενός μονιστικού εαυτού, μέσα από την συνύπαρξη πολλαπλών κοινωνικών ρόλων (ανάλογα με το πλαίσιο στο οποίο δραστηριοποιείται κανείς, όπως για παράδειγμα η οικογένεια ή η εργασία), βρίσκει εντονότατη απήχηση στο πλαίσιο του κυβερνοχώρου, καθώς το ίδιο το μέσο διευκολύνει μία τέτοια συνθήκη. Επομένως, ο ψηφιακός εαυτός είναι πιο σωστό να νοείται ως ένα σύστημα, ως μία

¹⁰⁸ Ο.π., Foucault, Michel, *Mental Illness and Psychology...*, σ.21

¹⁰⁹ Yeats, William Butler, *Per Amica Silentia Lunae*, Macmillan, 1918, σ.29

¹¹⁰ McConnell, Allen και Strain, Laura M., “Content and structure of the self-concept”, *The Self (Frontiers of Social Psychology)*, Psychology Press, New York, 2007, σσ.54-55

οικογένεια εαυτών που λειτουργούν πίσω από το ίδιο πρόσωπο, ως ένα συγκεντρωτικό σχήμα¹¹¹ που ενίοτε περιέχει ετερογενή πληροφορία.

Η δυνατότητα αυτή, προσομοιάζει ιδιαίτερα το φαινόμενο της πολλαπλής προσωπικότητας, το οποίο κατά εξαιρετική αντιστοιχία, συνιστά μία αναλογία για τη συνύπαρξη πολλών εαυτών στο ίδιο ‘σώμα’¹¹². Και αυτή η παρατήρηση είναι που οδήγησε τη Sherry Turkle στην εύστοχη παράφραση του ερωτήματος από το ‘ποιος είμαι’ (Who am I?) στο ‘ποιοι είμαι;’, ή (μεταφρασμένο αλλιώς) στο ‘ποιος είμαστε;’(Who am we?)¹¹³ τελικά.

Αποδόμηση

[ο χώρος ως περίγραμμα]

Η πιο διαδεδομένη έκφραση ενός άλλου εαυτού είναι αυτή που βιώνεται με την αλλαγή φύλου στο ψηφιακό περιβάλλον. Και πράγματι, μία από τις πιο συχνές πρώτες αντιδράσεις στον κυβερνοχώρο οι οποίες απαντώνται από τους χρήστες του μέχρι και σήμερα, είναι η **ταύτιση με το αντίθετο φύλο**, με όλες τις εκφάνσεις που αυτό μπορεί να πάρει. Αμέτρητοι ηλεκτρονικοί χρήστες πειραματίζονται με ένα νέο είδος ψηφιακής φυλογένεσης – **βιώνουν φαντασιώσεις, γενετήσιες ορμές, ή συμπεριφορές που περιλαμβάνουν το ντύσιμο με ρούχα του αντίθετου φύλου** (στην περίπτωση της διαμόρφωσης ενός προφίλ ή της δημιουργίας ενός avatar), είτε μεταμορφώνουν τον εαυτό τους στο άλλο φύλλο μέσα από την προσωπικότητα που παρουσιάζουν (το λεκτικό και

¹¹¹ Η έννοια του σχήματος παραπέμπει στα αντίστοιχα (ψυχαναλυτικά) σχήματα του εαυτού. Ο εαυτός δεν είναι μεμονωμένος, αλλά παίρνει διαφορετικά σχήματα στις αντίστοιχες περιστάσεις, τα οποία εν τέλει αποτελούν ένα σύνολο.

¹¹² Το φαινόμενο αυτό, αν και έχει αμφισβητηθεί κατά πολύ σε ότι αφορά την ύπαρξή του, περιγράφει με έναν τεχνικό (ή κλινικό θα έλεγε κανείς) σχεδόν τρόπο τις πολλαπλότητες που ένας εαυτός μπορεί να βιώσει.

¹¹³ Turkle, Sherry, “Who am we”, *Wired, Newstands Now*, 4.01, <http://www.wired.com/wired/archive/4.01/turkle.html>, [προσπ. 10-5-14], 1996

συμπεριφορικό τους για παράδειγμα περιεχόμενο, οι προτιμήσεις του ή οι δραστηριότητές τους).

Ο λόγος που το φύλο αποτελεί ένα από τα πιο ενδιαφέροντα πεδία μεταβολής του εαυτού, έγκειται στο γεγονός πως αποτελεί έναν τρόπο θέασης των πραγμάτων, και το πιο σημαντικό, ένα φίλτρο μέσα από το οποίο παρουσιάζεται κανείς στον κόσμο και στους άλλους.¹¹⁴ Αυτό αποδεικνύεται εύκολα αν λάβει κανείς υπόψη του τη σημασία της γλώσσας στην ανθρώπινη αλληλεπίδραση, και συνάμα, τον τρόπο που το φύλο εγγράφεται σε αυτή, είτε μέσα από τη δομή και σύνταξή της (το γένος για παράδειγμα ενός επιθετικού προσδιορισμού), είτε μέσα από το νοηματικό περιεχόμενό της.

Κατ' επανάληψη, το διαδίκτυο αποτελεί ένα χώρο όπου κανείς μπορεί να επανατοποθετήσει την ταυτότητα του φύλου του.¹¹⁵ Είτε κάτι τέτοιο γίνεται παροδικά, είτε σε βάθος χρόνου και με ευρύτερες συνέπειες στη ζωή του εκάστοτε ηλεκτρονικού χρήστη, το διαδίκτυο μοιάζει να απελευθερώνει μία νέα δυναμική σχετικά με τον τρόπο που γίνεται κατανοητή η σεξουαλική ταυτότητα. Ο Chris Hables Gray εξελίσσοντας αυτή την παρατήρηση λίγο περισσότερο, εξηγεί πως αυτό μπορεί να είναι ένα είδος νοητικής επαύξησης του εαυτού.

Η τεχνολογία είναι μία διανοητική πρόσθεση. Αλλά, η πιθανότητα εγχείρησης σεξουαλικού επαναπροσδιορισμού εξυπηρετεί ως ένα ψυχοσεξουαλικό εργαλείο για τους ανθρώπους που θέλουν να ξανασκεφτούνε την ταυτότητα

¹¹⁴ Eckert, Penelope και McConnell-Ginet, Sally, *Language and Gender*, Cambridge University Press, 2013

¹¹⁵ Κατά συνέπεια, παρατηρούνται περιπτώσεις ανθρώπων που θέλουν να εκφράσουν αλλιώς τη σεξουαλικότητά τους, κάτι που δεν μπορούν να κάνουν στην πραγματικότητα – να δοκιμάσουν διαφορετικές σχέσεις, να παίξουν με αυτές, να εξερευνήσουν πως νιώθει το άλλο φύλο ή να επαληθεύσουν ότι πράγματι είναι ομοφυλόφιλοι, ή ακόμη και περιπτώσεις ανδρών που θέλουν να βιώσουν τη θηλυκή τους πλευρά και γυναικών που θέλουν να απομακρυνθούν από τα στερεότυπα.

του φύλου τους, που πολλοί από αυτούς δεν χρειάζονται την πραγματική εγγείρηση.¹¹⁶

Κατά συνέπεια, το διαδίκτυο αποτελεί μία εκτόνωση αυτής της επιθυμίας μεταβολής, ένα ψυχολογικό εργαλείο που επαυξάνει τη σεξουαλικότητα του χρήστη με νέα συμπεριφορικά δεδομένα, δίνοντάς του έτσι τη δυνατότητα να εξερευνήσει πολύ περισσότερο τον εαυτό του.

Οι χωρικές ποιότητες που διαφαίνονται στις περιπτώσεις εναλλαγής φύλων αφορούν στην ύπαρξη ορίων και στην επαναδιαπραγμάτευσή τους. Το φύλο, μοιάζει να αποτελεί στην πραγματικότητα ένα εννοιολογικό 'όριο'. Και το όριο αυτό καθιστά ταυτόχρονα το περίγραμμα ενός σώματος, αλλά και το περίγραμμα μίας κοινωνικής συνθήκης. Η χρήση του διαδικτύου επομένως ευνοεί τη διάτρηση του περιγράμματος, τη διάχυση της εγγενούς ταυτότητας προς άλλα πεδία, αλλά παράλληλα και την εισροή χαρακτηριστικών του άλλου φύλου προς τον εαυτό. Αυτή την αίσθηση εξόδου από το όριο του φύλου (και ό,τι αυτό συνεπάγεται) φαντασιώνονται από χρόνια άνθρωποι που βρίσκονται σε μία ασυμβίβαστη, ανολοκλήρωτη σχέση με το φύλο και τη σεξουαλικότητά τους. Στο ντοκιμαντέρ *Synthetic Pleasures*, ένας νεαρός ομοφυλόφιλος λέει χαρακτηριστικά «η ζωή στη Γή ήταν πάντα πολύ βαρετή για μένα... Ελπίζω (σε άλλους πλανήτες) πως θα υπάρχουν κι άλλοι άνθρωποι σαν κι εμένα, εκεί όπου όλοι θα γίνονται αποδεκτοί χωρίς να έχει σημασία το τί είναι»¹¹⁷. Το φύλο, δείχνει πως σε όποιο πλαίσιο και αν τοποθετηθεί, μέσα από όποιο φίλτρο και αν παρατηρηθεί (είτε ψηφιακό, είτε φυσικό), καθιστά πάντα ένα βασικότατο κοινωνικό και πολιτισμικό παράγοντα, ο οποίος δεν μένει ποτέ ανεπηρέαστος από τις όποιες τεχνολογικές αλλαγές.

Το αποτέλεσμα σήμερα έχει ως εξής: η πανταχού παρουσία του διαδικτύου και η εκτεταμένη χρήση του δύνανται να αποδομήσουν την προϋπάρχουσα δυαδική κατανόηση του φύλου (αρσενικό - θηλυκό).

¹¹⁶ Ο.π., Gray, Chris Hables, *Cyborg Citizen: Politics in the Posthuman Age...*, σ.157

¹¹⁷ Απόσπασμα συνέντευξης νεαρού ομοφυλόφιλου στο ντοκιμαντέρ "Synthetic Pleasures" (Iara Lee, 1995)

Παρόλο το γεγονός πως το διαδίκτυο μοιάζει συχνά να αναπαράγει τα κοινωνικά πρότυπα, φαίνεται πως προσφέρει ταυτόχρονα τη δυνατότητα για διάσπαση της καθιερωμένης διπολικότητας. Κάτι που θυμίζει κατά πολύ αυτό που η Anne Fausto-Sterling ήδη υποστήριξε από το 1993 σχετικά με την ύπαρξη τουλάχιστον πέντε φύλων: το αρσενικό, το θηλυκό, το ερμαφρόδιτο (αληθές), το αρσενικό ψευδές και το θηλυκό ψευδές¹¹⁸. Εξηγώντας πως ακόμη και αυτό μπορεί να νοηθεί ως αυθαίρετο, δηλώνει: «το φύλο είναι ένα πελώριο, ατέρμονα σφυρηλατήσιμο συνεχές το οποίο αρνείται τους περιορισμούς ακόμη και των πέντε κατηγοριών»¹¹⁹

Σήμερα λοιπόν, προσθέτοντας τη σύγχρονη τεχνολογία στην εξίσωση αυτή, παρατηρεί κανείς ένα διανθίζον πεδίο ταυτότητας, ένα πεδίο που αυτοδιαμορφώνεται από το άτομο κατά βούληση και περίσταση. Έτσι η Natasha Vita More μιλώντας για το μέλλον της σεξουαλικότητας και πιο επίκαιρη από ποτέ, περιγράφει γλαφυρά την ύπαρξη¹²⁰

bisexuals (αμφιφυλόφιλων), transsexuals (πρόσωπα που έχουν υποστεί αλλαγή εγχείρησης φύλου), homosexuals (ομοφυλόφιλοι), asexuals (άφυλοι), and intersexuals (ερμαφροδιτικοί). Σύντομα θα υπάρχουν negsexuals (που αρνούνται το φύλο), solosexuals (μονόφυλοι), technosexuals (τεχνόφυλοι), postsexuals (μετάφυλοι), multisexuals (πολύφυλοι), VRsexuals (της εικονικής πραγματικότητας), ή ακόμη και απλοί ole' sexuals (παλαιόφυλοι) οι οποίοι παραμένουν νοσταλγικοί του 20^{ου} αιώνα.¹²¹

Συμπεραίνει κανείς πως το φύλο καθίσταται ασταθές, μπορεί να εναλλάσσεται πολλές φορές τη μέρα, να συνυπάρχει παράλληλα με

¹¹⁸ Fausto-sterling, Anne, "The five sexes", *The sciences*, Μάρτιος/Απρίλιος, 1993, σσ.20-24

¹¹⁹ Ο.π., Fausto-sterling, Anne, "The five sexes"...

¹²⁰ Στο απόσπασμα αυτό λόγω περιεχομένου έχουν διατηρηθεί οι αρχικές αγγλικές ορολογίες, ενώ παρενθετικά επιχειρείται η μετάφρασή τους.

¹²¹ Vita More, Natasha (f/k/a Nancie Clark), "Future of Sexuality", *EXTRO 3 Conference*, 1997

κάποιο άλλο, ή να διαγράφει νέες ανεξερεύνητες διαδρομές. Σε κάθε περίπτωση πάντως, συνδιαμορφώνει μία αναμφίβολα εύπλαστη και αυτοδιαχειρίσιμη αίσθηση του εαυτού, η οποία μπορεί να μιλάει πολλές γλώσσες, και να επικοινωνεί σε πολλά επίπεδα, άλλα συνδεδεμένα και άλλα ασύνδετα μεταξύ τους.

Το κύκλωμα

[ο χώρος ως σύνθεση]

Όλες οι παραπάνω συμπτωματολογικές προσεγγίσεις του ψηφιακού εαυτού οδηγούν στην πιο συγκεντρωτική συμπτωματική παρατήρηση: ο ψηφιακός εαυτός βιώνει **διαταραχές της ταυτότητάς του (η εικόνα και η αίσθηση που τον συνοδεύουν είναι ασταθής)**. Και αυτό που συνοδεύει έναν τέτοιου είδους εαυτό, ο οποίος είναι μία απόλυτα σχετικιστική και συναρτησιακή οντότητα, είναι ο κατακερματισμός – το γεγονός πως ο εαυτός αποσυντίθεται, θραυσματοποιείται και εν τέλει, βιώνεται σε αποσπάσματα.

Ο κατακερματισμός, εισάγει την ιδέα ενός εαυτού κατασκευασμένου από υπολείμματα, τυχαιότητα και συμπτωματική παράθεση των κομματιών του. Ένας εύπλαστος εαυτός, «...ένα κολλάζ θραυσμάτων, αμείωτο στη δημιουργία του, πάντα ανοιχτό σε νέες εμπειρίες»¹²². Οι μεταμοντέρνες κριτικές περί ατομικότητας δίνουν μεγάλη έμφαση στον κατακερματισμό του σύγχρονου ατόμου και του εαυτού του, παρουσιάζοντάς τον ως πολλαπλό και διασκορπισμένο σε τόσο πολλά κομμάτια, που η έννοια της συμβολική συνοχής του ατόμου ως μίας συγκροτημένης αφηγηματικής περιγραφής μοιάζει σχεδόν αδύνατη. Σε αυτό, έρχεται κατόπιν να προστεθεί ο ρόλος της διείσδυσης της τεχνολογίας, η οποία εισέρχεται μέσω του ψηφιακού ‘αντικατοπτρισμού’ στις βασικές δομές

¹²² Αυτή είναι σύμφωνα με τον Richard Sennett μία περιγραφή του εαυτού. Βλ., Sennett, Richard, *The corrosion of character: Personal Consequences of Work in the New Capitalism*, Norton, New York, 1998, σ.133.

του εαυτού, προκαλώντας πολλές φορές σύγχυση εν μέσω της διάχυτης υπερκείμενης πληροφορίας.

Η φύση του κατακερματισμού μέσα από μία συνθήκη αντικατοπτρισμού αναπόφευκτα παραπέμπει στον ψυχαναλυτή Jacques Lacan, ο οποίος ασχολήθηκε εκτενώς με τον καθοριστικό ρόλο των μηχανισμών που συγκροτούν το άτομο και τη συνείδησή του. Ο Lacan ανέπτυξε την έννοια του θρυμματισμένου/κατακερματισμένου (*fragmented body - corps morcele*)¹²³ σώματος. Το λακανικό σώμα εύκολα παρατίθεται στο ψηφιακό σώμα, καθώς αφορά εξίσου στην περιγραφή μίας οντότητας η οποία διασπάται, καθίσταται ασυνεχής, ενώ τα αποσπασματικά μέρη της απομακρύνονται, είτε νοητά, είτε χωρικά, το ένα από το άλλο.

Η λακανική αυτή προσέγγιση αναπτύσσεται στο πλαίσιο της θεωρίας του σταδίου του καθρέφτη (*mirror stage*)¹²⁴. Η θεωρία αυτή αναφέρεται στο κρίσιμο εκείνο στάδιο της παιδικής ηλικίας (κατά την ηλικία των 6-18 μηνών), κατά το οποίο λαμβάνει χώρα η ταυτοποίηση του υποκειμένου με την έννοια του αντικειμένου. Η πρώτη δηλαδή στιγμή που το υποκείμενο έρχεται αντιμέτωπο με το είδωλό του στον καθρέφτη. Το υποκείμενο, που γίνεται αντιληπτό αυτή τη φορά ως αντικείμενο, δεν βιώνεται από το βλέμμα του άλλου, αλλά του ίδιου – από την αντανάκλαση του ίδιου του εαυτού του στον καθρέφτη. Με αυτό τον τρόπο, δομείται μία άλλη αίσθηση ατομικής υπόστασης ως σωματική μορφή και ως εαυτός. Ο πρωτόγονος αυτός αντικατοπτρισμός, προσφέρει την πρωταρχική εμπειρία της θέασης του εαυτού από ένα άλλο χωρικό σημείο, πέραν του ίδιου, μία δηλαδή νέα αίσθηση της εικόνας του ως εξωτερικός παρατηρητής, της εικόνας του από τους άλλους, ή ακόμη, (όντας ο ίδιος παρατηρητής) έξω από το μέχρι τότε γνώσιμο για τον ίδιο και οικείο σώμα του.

Σε αντιστοιχία με το στάδιο του καθρέφτη, η εμπειρία του ψηφιακά προβαλλόμενου υποκειμένου στον κυβερνοχώρο αποτελεί μία διαδικασία ανάγνωσης, αναγνώρισης και εν μέρει διαμόρφωσης του εγώ.

¹²³ Lacan, Jacques, *Écrits: A Selection*, Routledge, London, 2007, σ.5

¹²⁴ Ο.π., Lacan, Jacques, *Écrits: A Selection...*, σσ.1-2

Η προβαλλόμενη και αποκεντρωμένη εικόνα του εαυτού στο ψηφιακό περιβάλλον εσωτερικεύεται από τον ηλεκτρονικό χρήστη ως μία αντανάκλαση, ως μία αναπαράσταση που προσθετικά δομεί την υπόσταση και παρουσία του μέσα από την ψηφιακή δράση. Η διαδικασία αυτή, συνιστά βασική διαλεκτική αρχή μεταξύ του χρήστη και του διαδικτύου, καθιστώντας ύψιστης σημασίας το χαρακτήρα αυτής της αμφίδρομης (αναδραστικής) επιρροής.

Κατά τον Elliot, ο θρυμματισμός, η απώλεια και το πένθος, βρίσκονται στην καρδιά της ανθρώπινης ψυχής.¹²⁵ Για το λόγο αυτό, περιγράφεται μία μόνιμη αίσθηση απώλειας και απουσίας που βιώνεται από το κάθε υποκείμενο, γεγονός που επιχειρείται να αντιμετωπιστεί με τη δημιουργία ψευδαισθητικών κατασκευασμάτων συνοχής και τελειότητας. Το υποκείμενο χτίζει πάνω στα συνειδητά του κομμάτια μία εικόνα ολότητας, που το βοηθάει να αντιλαμβάνεται την αντανακλώμενη εικόνα του στον εν προκειμένω ψηφιακό καθρέπτη του κυβερνοχώρου. Τα αποσπάσματα 'λιώνουν' και κατόπιν συγχωνεύονται σε μία μαλακή μάζα που συγκροτεί τον ψηφιακό εαυτό.

Από την αποσύνθεση επομένως του εαυτού, οδηγείται κανείς στην επανασύνθεσή του. Τα δύο αυτά στοιχεία μοιάζουν να συνυπάρχουν στη διαδικασία κατανόησης του εαυτού, ως δύο συμπληρωματικές και αλληλένδετες διαδικασίες. Δύο μηχανισμοί σε ένα λειτουργικό κύκλωμα. Την ίδια στιγμή, ενυπάρχει μία αίσθηση νοσταλγίας στα χαμένα από πάντοτε μέρη του εαυτού.¹²⁶ Και συνάμα, στο παράδοξο που συνοδεύει τη θέαση ενός όλου, που γνωρίζει πολύ καλά κανείς πως απουσιάζει.

Βλέπω τον εαυτό μου εκεί που δεν είμαι. Σε έναν εξωπραγματικό εικονικό χώρο που ανοίγεται πίσω από την επιφάνεια. Είμαι εκεί, εκεί που δεν είμαι, ένα είδος σκιάς που δίνει την ίδια την ορατότητα στον εαυτό μου, που με

¹²⁵ Ο.π., Elliott, Antony, *Concepts of the self...*, σ.137

¹²⁶ Vidler, Anthony, *The Architectural Uncanny: Essays in the Modern Unhomely*, MIT Press, Cambridge, 1994, σ.77

κάνει να βλέπω τον εαυτό μου εκεί από όπου
απουσιάζω...¹²⁷

Ο ουτοπικός χώρος του καθρέπτη¹²⁸, ο οποίος σήμερα παραπέμπει στη διαδικτυακή εμπειρία, και τον οποίο άλλοι μπορεί να φοβούνται, ή στον οποίο άλλοι θέλουν να βυθιστούν, αποτελεί το πιο σύγχρονο ‘διπλό’ του εαυτού. Η συνειδητοποίησή του είναι συνυφασμένη με την επέλευση του διαμεσολαβητικού μέσου, τον ερχομό δηλαδή του μέσου που επιτρέπει την επανασύνθεση του εαυτού, κατά την εμπειρία της κατ’ αντιστοιχίας ‘άλλης’ μεριάς.

Το εκάστοτε αποτέλεσμα της επανασύνθεσης αυτής αρχίζει να αποκτάει κάποιες πρωτεϊκές¹²⁹ ποιότητες. Αυτές οι ποιότητες ρευστότητας και διαρκούς μεταμόρφωσης του εαυτού προκύπτουν μέσα από το συνεχή επαναπροσδιορισμό των τμημάτων του. Η μορφή του Πρωτέα αντιστοιχεί με την ‘πρώτη μορφή’, την ‘πρώτη ύλη’ του δαίμονα, δηλαδή του αντίστοιχου ψηφιακού εαυτού, που αλλεπάλληλα γεννάει τις άλλες εκφάνσεις του στο ηλεκτροσύμπαν¹³⁰.

*«That stone, or like to that
which here below
Philosophers in vain so
long have sought ;
In vain, though by their
powerful art they bind
Volatile Hermes, and call
up unbound
In various shapes old
Proteus from the sea,
Drain'd through a limbec to
his native form.
What wonder then if fields
and regions here
Breathe forth elixir pure,
and rivers run
Potable gold...»*

Ο ποιητής John Milton¹³¹ χρησιμοποιεί τη μορφή του Πρωτέα για να αναφερθεί στην ταύτιση των ιδιοτήτων του με την ερμητική τέχνη της αλχημείας. Στην περίπτωση αυτή, η διαδικασία της μεταμόρφωσης είναι ελεγχόμενη και αποτελεί κομμάτι ενός συνόλου διαδοχικών δράσεων που φαινομενικά οδηγεί στο επιθυμητό αποτέλεσμα, στην αναζήτηση δηλαδή της Φιλοσοφική Λίθου και κατ’ επέκταση του ελιξιρίου της ζωής ή του χρυσού. Στην πραγματικότητα όμως, οι αλχημιστές δεν

Απόσπασμα από το “Paradise Lost” του John Milton, το οποίο μιλάει για τον Πρωτέα. Βλ. Milton, John, *Paradise Lost*, Book III., v. 588, 610, 115, Samuel Simmons, 1668

¹²⁷ Ο.π., Foucault, Michel, “Of Other Spaces: Utopias and Heterotopias”...

¹²⁸ Ο.π., Foucault, Michel, “Of Other Spaces: Utopias and Heterotopias”...

¹²⁹ αναφερόμενο στο μυθικό θαλάσσιο δαίμονα Πρωτέα, ο οποίος είχε τη δυνατότητα να παίρνει όποια μορφή ήθελε (φυτό, ζώο, φωτιά, νερό κ.α.)

¹³⁰ Έχει ενδιαφέρον πως το όνομα του Πρωτέα απαντάται σε ένα συγκεκριμένο φαινόμενο διαδικτυακής συμπεριφοράς (Proteus effect), κατά το οποίο η συμπεριφορά ενός ηλεκτρονικού χρήστη, ο οποίος λειτουργεί σε αντιστοιχία με την υπόθεση ενός εαυτού (για παράδειγμα, ως ένα avatar), αρχίζει να προσαρμόζεται σε αυτή και να αποκτάει κάποια από τα χαρακτηριστικά της.

¹³¹ Milton, John, *Paradise Lost*, Book III., v. 588, 610, 115, Samuel Simmons, 1668

αποσκοπούσαν σε αυτό, αλλά στη μέγιστη δυνατή κατανόηση της λειτουργίας και των μυστηρίων του σύμπαντος. Πρόκειται επομένως πάλι για μία διαδοχή, τυχαίων ή μη, μετατροπών, αποστάξεων και μεταμορφώσεων των υλικών. Ο ψηφιακός χρήστης, προσπαθώντας να συνθέσει την εικόνα του εαυτού του στον κυβερνοχώρο, εμπλέκεται σε μία σειρά ‘συνειδησιακών αποστάξεων’ που οδηγούν στη διαρκή μεταμόρφωσή του – ως ένα σύγχρονο και δαιμονικό ‘prima materia’.

Κωδικοί πρόσβασης

[ο χώρος ως απόσταση]

Ο Baudelaire λέει πως κάθε άνθρωπος κουβαλάει μέσα του μία ακατάπαυστα ανανεώσιμη δόση φυσικού οπίου.

Υπάρχει, για αυτό το λόγο, μία μορφή διάσχισης της θέλησης από τον εαυτό της – κρυφό στοιχείο της γέννησης.

*‘Είσαι εσύ αυτό που η πίπα καπνίζει’
είσαι εσύ αυτό που η οθόνη παρακολουθεί’.*

Jean Baudrillard

Fragments¹³²

Καθώς η αντίληψη του εαυτού υποδηλώνει την ανάγνωση των αποσπασματικών εκφάνσεών του, και εφόσον το διαδίκτυο ως μέσο αποτελεί βασικότατο παράγοντα κατακερματισμού, τότε η σύγχρονη έννοια της ατομικότητας προϋποθέτει την ομαλή ένταξη και ενσωμάτωση των αποσπασμάτων του εαυτού (ψηφιακά και μη) σε ένα αρμονικό και λειτουργικό όλο¹³³. Ο άνθρωπος σήμερα επισκέπτεται το ψηφιακό του ‘άλλο’, γλιστρώντας από το ένα μέρος του εαυτού του στο άλλο, προσθέτοντας το ένα απόσπασμα στο άλλο, ή ακόμη και

¹³² Ο.π., Baudrillard, Jean, *Fragments...*, σ.18

¹³³ Μία προσέγγιση που συχνά σχετίζεται με τη διατήρηση της ψυχικής υγείας.

μετουσιώνοντας τον καθημερινά σε μία ‘άλλη’ κατάσταση ύπαρξης κάθε φορά. Και αν διερωτηθεί κανείς, τί μπορεί να συμβαίνει κατά τη διάρκεια αυτής της μετουσίωσης, τί είδους αδιόρατα και ψυχολογικά μικροσυμβάντα λαμβάνουν χώρα κατά το πέρασμα του ενός εαυτού στον άλλο, τότε η απάντηση φαίνεται άξαφνα να έρχεται από εκείνο το λευκό κουτί κειμένου (text box) που ζητάει από τον ηλεκτρονικό χρήστη να πληκτρολογήσει τον προσωπικό του κωδικό πρόσβασης.

Παρακαλώ πληκτρολογήστε τον κωδικό πρόσβασης:

Κωδικός πρόσβασης:

Ο κωδικός πρόσβασης είναι ένα όριο. Και συνάμα ένα πέρασμα. Ένα πέρασμα διαδικτυακό και νοητικό ταυτόχρονα. Αλλά πάνω από όλα, είναι η απόδειξη πως ένα είδος απόστασης ξεδιπλώνεται ανάμεσα στις εκδοχές του εαυτού. Ο κωδικός πρόσβασης είναι μία μαγική επίκληση, ένα ξόρκι που ενώνει τον ηλεκτρονικό χρήστη με τα πιο απόκρυφα μέρη του εαυτού του (η είσοδος για παράδειγμα σε διάφορους ηλεκτρονικούς λογαριασμούς, με σκοπό να υποδυθούν έναν ήρωα, να συνομιλήσουν με κάποιον στα κρυφά, ή να διαβάσουν κάποια παλιά ηλεκτρονική αλληλογραφία)¹³⁴. Η απόσταση μεταξύ τους είναι ο ενδιάμεσος χώρος που τοποθετείται ως προϋπόθεση από το ίδιο το μέσο. Και καθώς η έννοια του μέσου, υποδηλώνει νοηματικά ‘αυτό που μπαίνει ανάμεσα’ ή που βρίσκεται ‘δια μέσω’, αναπόφευκτα δανείζει το στοιχείο της απόστασης σε κάθε δραστηριότητα που το ίδιο φέρει.

Είναι γεγονός πως το διαδίκτυο αποτελεί ένα αμάλγαμα των πρώιμων μέσων μαζικής ενημέρωσης, όπως η τηλεόραση, το ραδιόφωνο, ή τα περιοδικά. Σε κάθε περίπτωση, υπάρχει πάντοτε η απόσταση που τοποθετεί την πραγματικότητα του μέσου ‘κάπου’ αλλού σε σχέση με την πραγματικότητα του χρήστη. Ταυτόχρονα όμως, συμβαίνει κάτι

¹³⁴ Ο.π., Thomas, Sue, *Hello World: travels in virtuality...*, σ.169

αντιφατικό: αν η εμπειρία αυτή είναι δυνατή, αν καταστεί προσωρινά η απόλυτη πραγματικότητα του χρήστη, αν τον παρασύρει στην απόλαυση της ίδιας της διαμεσολαβημένης εμπειρίας, τότε η απόσταση μοιάζει να υπερνικιέται. Ελαχιστοποιείται, ή πολλές φορές εξαφανίζεται, όμοια με ένα τηλεφώνημα που φέρει το άκουσμα της φωνής ενός αγαπημένου προσώπου όταν αυτό βρίσκεται μακριά, όπως ο Marcel Proust πολύ προφητικά περιγράφει:

Είναι αυτή, είναι η φωνή της που μιλάει, που βρίσκεται εκεί. Αλλά πόσο μακριά είναι! Πόσο συχνά έχω υπάρξει ανίκανος να την ακούσω χωρίς οδύνη, λες και είχα να αντιμετωπίσω το ανέφικτο της θέασής της, εκτός μόνον κατόπιν πολύωρων ταξιδιών, να την ακούσω, αυτή της οποίας η φωνή ήταν τόσο κοντά στο αυτί μου, ένιωθα πιο καθαρά την απατηλότητα στην εμφάνιση της πιο τρυφερής εγγύτητας, και σε τι απόσταση μπορεί να είμαστε από τους ανθρώπους που αγαπάμε τη στιγμή που μοιάζει πως μπορούμε απλά να απλώσουμε τα χέρια για να τους αδράξουμε και να τους κρατήσουμε. Μία αληθινή παρουσία, ίσως, αυτή η φωνή που έμοιαζε τόσο κοντά – αλλά σε πραγματική διάσταση! Αλλά και ένα προαίσθημα μαζί ενός αιώνιου αποχωρισμού.¹³⁵

Αυτού του είδους η απόσταση φαντάζει σχεδόν ειρωνική. Το μέσο ενώνει και χωρίζει την ίδια στιγμή. Από τη μία, ξεδιπλώνει έναν ανυπέρβλητο ενδιάμεσο χώρο, καθώς οτιδήποτε ‘χωρίζει’ γεννάει ‘χώρο’ την ίδια ακριβώς στιγμή. Από την άλλη, μοιάζει να καταπίνει την απόσταση των άκρων της τηλεφωνικής, ή στο παρόν πλαίσιο της διαδικτυακής, γραμμής, φανερώνοντας μία ‘διάφανη’ σχεδόν εμπειρία. Και όπως είναι φυσικό, κάθε αίσθηση διαφάνειας, μοιάζει να ισοπεδώνει την οποιαδήποτε απόσταση, παρέχοντας ανεμπόδιστη θέα σε αυτό που μέχρι πριν ήταν ένας αδιάβατος και συνάμα απόρθητος ενδιάμεσος χώρος.

¹³⁵ Ο.π., Proust, Marcel, *In Search of Lost Time...*, σ.148

Η απόσταση που σχετίζεται με το ίδιο το μέσο δεν σταματάει εδώ. Το διαδίκτυο εμπεριέχει αποστάσεις σε κάθε νοηματική ή λειτουργική διάστασή του. Εκατομμύρια διαδικτυακοί χρήστες νιώθουν ενωμένοι βιώνοντας την ίδια κυβερνοχωρική εμπειρία, ενώ την ίδια στιγμή βρίσκονται ολομόναχοι στις αντίστοιχες εκατομμύρια άκρες (ή δωμάτια) του κόσμου. Αλλά ακόμη και αν δεν είναι απομονωμένοι στο φυσικό χώρο, αλλά βρίσκονται με την παρουσία άλλων ανθρώπων, πολλές φορές δημιουργούν οι ίδιοι απόσταση από αυτούς, με σκοπό να συνδεθούν στο διαδίκτυο. Η απόσταση αυτή, είναι στην πραγματικότητα μία απόσταση από τα πραγματικά γεγονότα (του φυσικού κόσμου), ένα ζήτημα που η Sherry Turkle επιχειρεί να θίξει χρησιμοποιώντας την έκφραση «Μόνοι Μαζί», μόνοι δηλαδή και μαζί ταυτόχρονα, είτε αυτό σημαίνει από τον ψηφιακό προς το φυσικό, είτε από το φυσικό προς τον ψηφιακό κόσμο.¹³⁶ Παράλληλα, η έννοια της απόστασης δεν αφήνει ανεπηρέαστη την αίσθηση του χρόνου. Είναι γεγονός, πως η ψηφιακή εμπειρία είναι πολλές φορές ασύγχρονη, διακοπτόμενη, ή χρονικά εξελισσόμενη κατ' επιλογή.¹³⁷ Ενώ τέλος, η επικρατέστερη αίσθηση της όρασης, η οποία εμπλέκεται καθοριστικά στη διαμόρφωση της διαδικτυακής εμπειρίας υποδηλώνει ένα είδος απόστασης που αυτή τη φορά σχετίζεται με τη διαδικασία εναπόθεσης του βλέμματος – το υποκείμενο κοιτάζει πάντοτε κάτι που βρίσκεται σε απόσταση από τους οφθαλμούς του, ένα απομακρυσμένο, αποστασιοποιημένο, ή αποσυνδεδεμένο από τον ίδιο αντικείμενο (ως το 'αντικείμενο' του βλέμματος).

Το σημαντικότερο όμως είδος απόστασης, σύμφυτο με τη διαδικτυακή εμπειρία και την κατανόηση του ψηφιακού εαυτού ως 'άλλου', είναι η απόσταση που εμπεριέχεται στο 'ως', η απόσταση δηλαδή ανάμεσά τους (με επικρατέστερη αποστασιοποιητική συνθήκη τη σχέση του

¹³⁶ Είναι συνήθης σήμερα η εικόνα ενός ατόμου που χρησιμοποιεί για παράδειγμα το κινητό του τηλέφωνο, απομονώνοντας τη στιγμή εκείνη τον εαυτό του από το γύρω του φυσικό περιβάλλον. Έτσι, ενώ φαίνεται να είναι με άλλους, είναι στην πραγματικότητα μόνος του. Με τον ίδιο ακριβώς τρόπο, κάποιος που μπορεί να είναι ολομόναχος στο φυσικό χώρο, μπορεί να βρίσκεται με πολλούς άλλους την ίδια στιγμή στο διαδίκτυο.

¹³⁷ Όπως για παράδειγμα η επικοινωνία μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου.

ηλεκτρονικού χρήστη με το avatar του). Η συνθήκη αυτή έχει αναφερθεί συχνά στην κυβερνοχωρική πραγματεία ως το συμπτωματολογικό ανάλογο των **διασχιστικών συμπτωμάτων**. Η έννοια της διάσχισης χρησιμοποιείται για να περιγράψει το φαινόμενο μίας ψυχολογικής διάσπασης, μίας αποικοδόμησης της εμπειρίας, ή ενός διαχωρισμού του εαυτού από την εμπειρία αυτή. Στο πλαίσιο του κυβερνοχώρου, η διάσχιση μοιάζει να είναι η απάντηση του εαυτού στο πολυσχιδές πληροφοριακό περιβάλλον, καθώς καλείται να βιώσει πολλά πράγματα γρήγορα και ταυτόχρονα.

Οποιαδήποτε διασχιστική διαδικασία εύλογα επαναφέρει το ζήτημα της ευθραυστότητας της συνοχής, υποδηλώνοντας τη δημιουργία μίας σχισμής, μίας τομής ή με άλλα λόγια, μίας ουλής, σε μία φαινομενικά συγκροτημένη ολότητα. Κατά τη λεγόμενη διασχιστική διαταραχή της ταυτότητας, το άτομο υφίσταται διάσχιση, με αποτέλεσμα τη συνύπαρξη δύο ή περισσότερων διακριτών μεταξύ τους προσωπικοτήτων, οι οποίες δεν επικοινωνούν ή δεν σχετίζονται μεταξύ τους. Οι πολλαπλές ταυτότητες αναλαμβάνουν δράση, γλιστρώντας η μία μέσα στην άλλη και προκαλώντας ξαφνικές αλλαγές συμπεριφοράς και αντίληψης. Αυτό προκαλεί μία προφανή συμπεριφορική ασυνέχεια, κενά μνήμης και διαχείρισης της εισερχομένης πληροφορίας και κατά συνέπεια συνειδησιακές διαταραχές.

Όταν η διάσχιση δεν επέρχεται από την απλή δημιουργία αντιγράφων ή διαφορετικών εκδοχών της ατομικής ταυτότητας, συχνά συναντάει κανείς τα φαινόμενα της **αποπροσωποποίησης** και της **αποπραγματοποίησης**. Κατά τις δύο αυτές καταστάσεις, ο ψηφιακός εαυτός είτε απομακρύνεται από το πρόσωπο που δρα (δηλαδή τον ίδιο του τον εαυτό ως ηλεκτρονικός χρήστης)[αποπροσωποποίηση], είτε απομακρύνεται από την πραγματικότητα (του φυσικού περιβάλλοντος) [αποπραγματοποίηση].¹³⁸ Και στις δύο περιπτώσεις βιώνεται μία αίσθηση αποκόλλησης από τον εαυτό και αποστασιοποίησης από τη

¹³⁸ Η αίσθηση πως ο εαυτός δεν είναι πραγματικός και η αντίστοιχη αίσθηση πως το περιβάλλον δεν είναι πραγματικό, είναι αλληλένδετες με αναπόσπαστες αναφορές η μία στην άλλη.

δράση του. Το υποκείμενο παρατηρεί τον εαυτό του σαν άλλος παρατηρητής, όντας συχνά μπλοκαρισμένο σε μία επίμονη συνθήκη όπου αισθάνεται πως δεν δύναται να συμμετάσχει ή να αντιδράσει.

Είναι αξιοσημείωτο πως υπό αυτές τις συνθήκες, το άτομο συχνά νιώθει σαν να μην υπάρχει, σαν να είναι ψεύτικο ή εικονικό, κάτι που αποτελεί μία παράδοξη αντιστοιχία με τον ψηφιακό εαυτό. Στο διαδίκτυο, αν ο ηλεκτρονικός χρήστης παρατηρεί το avatar του (για παράδειγμα κατά τη διάρκεια ενός παιχνιδιού), αν δηλαδή ο εαυτός του παρατηρεί τον ψηφιακό του εαυτό, συμπεραίνει κανείς την ύπαρξη ενός βρόγχου. Ενός δηλαδή, κυβερνητικού αυτή τη φορά, κυκλώματος το οποίο μπορεί να περιγραφεί ως ένα κλειστό σύστημα παρατήρησης.

Πώς γνωρίζουμε ότι κάτι επιδέχεται παρατήρησης;

Όταν παρατηρείται.

Τι μπορεί να χρειάζεται κάτι για να παρατηρηθεί;

Έναν παρατηρητή.

Ποια η ελάχιστη συσχετιστική διάταξη για μία τέτοια παρατήρηση;

Όταν η παρατήρηση είναι του εαυτού του: το παρατηρήσιμο είναι ο παρατηρητής.

Αυτή η οργάνωση κατευθύνεται προς την αυτονομία και το οργανωτικό κλείσιμο.

Βλ. Glanville, Ranulph, "A (Cybernetic) Musing: Constructing My Cybernetic World", *Cybernetics & Human Knowing*, 8(1-2), 2001, σσ.142-

Το εδώ και το εκεί

[ο συγχωνευμένος χώρος]

Στις παραπάνω περιπτώσεις, έρχεται συχνά να προστεθεί η αίσθηση της μετατόπισης. Ο ψηφιακός εαυτός βιώνει μία μόνιμη σχεδόν συνθήκη αντιληπτικής, ψυχολογικής ή χωρικής μετατόπισης. Η μετατόπιση υποδηλώνει τη μετάβαση από το ένα σημείο του χώρου στο άλλο και αφορά στον επαναπροσδιορισμό του σημείου δράσης, στην επανατοποθέτηση, κατά τον Slavoj Zizek, του παράγοντα, της επενέργειας αυτού, με άλλα λόγια, που έχει το ρόλο να 'μεσολαβεί'. Ήδη ο ίδιος από το 1998, μιλάει για ένα είδος «δια-παθητικότητας»¹³⁹, μία συνθήκη δηλαδή, συνακόλουθη της μετατοπισμένης εμπειρίας, κατά την οποία μπορεί κανείς να υπάρξει ψηφιακά - να κλάψει, ή να γελάσει μέσα από κάποιον άλλο.

Κάθε είδος μετατόπισης εμπεριέχει μία πρόθεση κατοίκησης ενός σημείου παραπέρα. Υποδηλώνει παράλληλα μία κατεύθυνση κι έναν προσανατολισμό. Η μετατόπιση του σημείου παρατήρησης του εαυτού

¹³⁹ Zizek, Slavoj, ομιλία "The Interpassive Subject", Centres Georges

Pompidou, <http://www.lacan.com/zizek-pompidou.htm>, [προσπ. 11-5-14], 1998

έχει συχνά αναφερθεί με τον όρο ‘ψυχασθένεια’.¹⁴⁰ Επιστρέφοντας όμως στις χωρικές διαστάσεις που μία ψυχασθενική συνθήκη μπορεί να φέρει:

η ψυχασθένεια είναι μία κατάσταση κατά την οποία ο χώρος που ορίζεται από τις συντεταγμένες του σώματος του οργανισμού συγχέεται με τον αναπαριστώμενο χώρο. Ανίκανος να διαχωρίσει τα όρια του ίδιου του σώματός του, χαμένος στις αχανείς περιοχές που τον περιγράφουν, ο ψυχασθενικός οργανισμός προχωράει προς την εγκατάλειψη της ίδιας του της ταυτότητας με σκοπό να αγκαλιάσει το χώρο που βρίσκεται πιο πέρα.¹⁴¹

Σε κάθε περίπτωση παρατηρείται ένα είδος συγχώνευσης του ‘εδώ’ και του ‘εκεί’, του αναπαριστώμενου και της αναπαράστασής του, των δύο εν τέλει χωροχρονικών σημείων που βρίσκονται μακριά το ένα από το άλλο, ως τα δύο άκρα μίας συνθήκης τηλεπαρουσίας.

Η τηλεπαρουσία των σύγχρονων τεχνολογικών μέσων περιγράφεται από τον Mark D. Pesce ως ένα φαινόμενο «ηλεκτρονικά διαμεσολαβημένης σχιζοφρένειας»¹⁴², κατά την οποία η αντίληψη του εαυτού παραλύει και το άτομο βιώνει μία αίσθηση χωρικής διάχυσης. Η τηλεπαρουσία είναι ένα από τα χαρακτηριστικά της ηλεκτρονικής εποχής, της οποίας τα υποκείμενα ήρθαν για πρώτη φορά σε επαφή με την διαμεσολαβημένη παρουσία, την παρουσία δηλαδή που τηλε-μεταφέρεται με τη βοήθεια του μέσου. Ο Lev Manovich επιχειρώντας να εντοπίσει την ουσία της, μιλάει για ένα είδος «αντι-παρουσίας»¹⁴³. Έτσι, φαίνεται πως το φαινόμενο αυτό εμπεριέχει την παρουσία και την απουσία μαζί, οι οποίες συνδιαλέγονται με έναν αναποφάσιστο σχεδόν τρόπο, καθώς δεν είναι εύκολο να διακρίνει κανείς ποια από τις δύο καταστάσεις περιγράφει με

¹⁴⁰ Caillois, Roger, “Mimicry and Legendary Psychasthenia”, *October*, 31, 1984, σ.30

¹⁴¹ Olalquiaga, Celeste, *Megalopolis: Contemporary Cultural Sensibilities*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 1992, σ.2,

¹⁴² Ο.π., Pesce, Mark D., “Final Amputation: Pathogenic Ontology in Cyberspace”...

¹⁴³ Manovich, Lev, *The Language of New Media*, The MIT Press, Cambridge, MA, 2002, σ.167

μεγαλύτερη σαφήνεια τον ψηφιακό εαυτό ενός ηλεκτρονικού χρήστη, η προβολή του, ή το ‘συνδεδεμένο’ σώμα του.

Υπό αυτές τις συνθήκες, το ‘εδώ’ και το ‘εκεί’ επαναδιαπραγματεύονται τη θέση και το ρόλο τους. Μοιάζουν να επιθυμούν έναν αναγραμματισμό των τοπολογικών τους χαρακτηριστικών, καθώς η γεωμετρική τους θέση δεν έχει πλέον σημασία, αλλά οι σχέσεις μεταξύ των σημείων, ή διαφορετικά, η επικοινωνία μεταξύ τους. Από τη μία, το ‘εκεί’ είναι κάτι άυλο, περιπλανώμενο και απροσδιόριστο, μία νοητή και μεταφορική χωροθέτηση ενός συμβάντος. Από την άλλη, το ‘εδώ’ που χαρακτηρίζει τη σύγχρονη συνθήκη του διαδικτύου, είναι ένας απόλυτα σχετικιστικός παράγοντας – μπορεί να περιγράψει κάθε στιγμή συνδεσιμότητας, κάθε σημείο πρόσβασης στο διαδίκτυο, κάθε αποκομμένη πραγματικότητα που λαμβάνει χώρα στον κυβερνοχώρο, καθιστώντας το εν τέλει, ένα εξίσου νομαδικό σχεδόν σημείο αναφοράς. Συνεπώς, το ‘εδώ’ και το ‘εκεί’ ορίζεται από την ίδια την εμπειρία, και η σχέση μεταξύ τους από την ίδια την κίνηση μεταξύ των σημείων. Πολλές φορές η σχέση αυτή μοιάζει να είναι μία προσωπική επιλογή. Και αν λάβει κανείς υπόψη του τον ισχυρισμό του Manovich¹⁴⁴ πως η τηλεπαρουσία εμπεριέχει εγγενώς το στοιχείο της παραπλάνησης, τότε ίσως να πρόκειται για μία επιλογή ανάμεσα στο ένα ψέμα ή στο άλλο.

Το βέβαιο είναι πως το διαδίκτυο αποτελεί σήμερα ένα σύμπαν άπειρων πιθανοτήτων για τον ψηφιακό εαυτό, όμοια σχεδόν με μία συνθήκη απόλυτης σχιζοφρένειας, ή όμοια με ένα «υψηλής πυκνότητας πληροφοριακό κύκλωμα»¹⁴⁵. Κι εδώ συμβαίνει μία ανατροπή: αν κανείς μπορεί να είναι τα πάντα, τότε εν τέλει, δεν είναι τίποτα. Ο Ronald David Laing περιγράφει την κατάσταση μίας χρόνιας σχιζοφρενούς ασθενής, η οποία βρίσκεται σε πολύ προχωρημένο στάδιο. Οι δυνατότητες επιλογής ενός εαυτού είναι αναρίθμητες. Η ασθενής μπορεί να βιώσει τα πάντα, με αποτέλεσμα η πληθώρα των πολλαπλών της εαυτών να κυριεύει την αρχική της ταυτότητα, η οποία τελικά

¹⁴⁴ Manovich, Lev, “To Lie and to Act: Potemkin's Villages, Cinema and Telepresence”, *Ars Electronica 1995 Catalog. Linz, Austria, 1995*

¹⁴⁵ Ο.π., Rushkoff, Douglas, *Cyberia: Life in the Trenches of Cyberspace...*, σ.141

εξανεμίζεται. Δημιουργείται μία πολλαπλή προβολή του εαυτού ως άλλου, η οποία χάνει την υπόστασή της ως μία και μοναδική ατομική συνείδηση, αφού τελικά μπορεί να ταυτιστεί με τα πάντα. Δεν αφαιρεί, δεν επιλέγει, και κατά συνέπεια δεν περιορίζει. Είναι ένας άνθρωπος που «έχει κυριευτεί από το φάντασμα της ίδιας του της ύπαρξης»¹⁴⁶. Ο ψηφιακός εαυτός μπορεί σήμερα να καταλύσει τα όρια, να υπάρξει χωρίς περιορισμούς, να δομηθεί αυστηρά και κατόπιν να αποσυντεθεί, να γίνει σκόνη και να σκορπίσει, τόσο, ώστε να πάψει ακόμα και να υπάρχει. Και όλα αυτά μέχρι την επόμενη επανεκκίνησή του.

¹⁴⁶ Laing, Ronald David, *The divided self: an existential study in sanity and madness*, Penguin Books, U.K., 1965, σ.203

Ο Αστερισμός του Ύπνου

Συμπτωματικές ενδείξεις: 16

Σημεία αστερισμού:

*άλλη κατάσταση συνείδησης [altered state of consciousness]
ψευδαίσθηση – σωματικού τύπου [delusions - somatic type]
ψευδαίσθηση – άλλοι τύποι [delusions – other types]
αντιληπτικές παραμορφώσεις [perceptual distortions]
παραισθήσεις – υπνοποπμικές [hallucinations – hypnagogic]
μετεικάσματα [afterimages]
σύγχυση [confusion]
αίσθηση αργού χρόνου [sensation of slowed time]
αποπροσανατολισμός χρόνου [disorientation of time]
αποπροσανατολισμός χώρου [disorientation of place]
αποπροσανατολισμός εαυτού [disorientation of self]
πολυπλοκότητα [perplexity]
υπερφαγία [hyperphagia]
υποκειμενική εμπειρία πως οι σκέψεις ανταγωνίζονται [subjective experience that thoughts are racing]
ζάλη [dizziness]
ναυτία [nausea]*

Ο αστερισμός αυτός διερευνά την έννοια της ισορροπίας και τις πρακτικές διαστρέβλωσής της, όπως αυτές σχετίζονται με την αντίληψη του χώρου, του χρόνου και της ταυτότητας του ψηφιακού εαυτού. Αναζητείται η άλλη κατάσταση συνείδησης του εαυτού κατά την ψηφιακή εμπειρία, η οποία, όμοια με μία ονειρική ή υπνοποπμική συνθήκη, παρουσιάζει μία σειρά από παραμορφωτικούς μηχανισμούς και ολισθήματα. Το ενύπνιο, σε αυτό το πλαίσιο, είναι η ίδια η διαδικτυακή εμπειρία που λαμβάνει χώρα όσο το σώμα βρίσκεται σε αναμονή. Έτσι ο ψηφιακός εαυτός έχει τη δυνατότητα να κινηθεί εντός και εκτός του διαδικτύου, μέσω ενός διαφραγματικού πεδίου, ενός ρυθμιστικού χώρου, ο οποίος άλλοτε διατηρεί το σχήμα του και άλλοτε διαρρέει από αυτό, αλλοιώνοντας τον τρόπο με τον οποίο το ψηφιακό ον κοιτάζει τον κόσμο – καταναλώνοντας, με άλλα λόγια, μία νέα ομοιοστατική ‘συνταγή’ του ψηφιακού χώρου.

Πραγματικότητες

[ο χώρος ως επιλογή]

*Ένα όνειρο. Δέντρα, κούτσουρα, ολόκληροι κορμοί,
περνούν οριζόντια στον ουρανό, ακολουθώντας μία
εναέρια ρέουσα κίνηση ενός ακίνητου ανέμου.
Μεταλαμπαδεύονται στον ουρανό, όπως ακριβώς
θα κυλούσαν σε ένα ποτάμι, σπάζοντας τα κλαδιά
τους και επιπλέοντας τριγύρω σαν συντρίμμια. Τα
δέντρα – κάποια ριζωμένα, κάποια στον αέρα –
μοιάζουν με πρόσφυγες ενός ανεμοστρόβιλου. Όλοι
είναι μάρτυρες του φαινομένου, αλλά κανένας δεν
είναι πραγματικά ζαφνιασμένος.*

Jean Baudrillard

Fragments¹

Τον Ιανουάριο του 1990, η Wall Street Journal παρουσιάζει τον κυβερνοχώρο ως τη νέα ψυχεδελική εμπειρία. Παρομοιάζοντάς τον με ένα είδος 'ηλεκτρονικού LSD', η εμπειρία του εικονικού τότε κόσμου αντιμετωπίζεται με συντηρητικό σχεδόν τρόπο, καθώς για πρώτη φορά η τεχνολογία δείχνει να εμπλέκεται σε πεδία που μέχρι τότε σχετίζονταν με μία 'άλλη' αντίληψη της πραγματικότητας, τη διαστρέβλωσή της, ή την ενδεχόμενη ενίοτε υπέρβασή της – κάτι που έως τότε ανήκε ως επί το πλείστον στις θρησκευτικές εμπειρίες και τα ναρκωτικά. Σήμερα, 24 χρόνια μετά από μία τέτοια παρατήρηση, ο κυβερνοχώρος μπορεί να μην αντιμετωπίζεται πλέον με την αντίστοιχη καχυποψία, αλλά σε κάθε περίπτωση υποδηλώνει μία σειρά από αλληπάλληλες παραδοχές: την παραδοχή της φαντασίας, και κατά συνέπεια την παραδοχή του παράλογου, του άτοπου, του ενίοτε εξωφρενικού, του υπέρμετρου, του απίθανου, ή εν τέλει του μη πραγματικού. Με τη διαφορά πως στο δικό του πλαίσιο, το μη-πραγματικό καθίσταται περισσότερο πραγματικό από

¹ Ο.π., Baudrillard, Jean, *Fragments...*, σ.59

κάθε άλλη ρητή ‘αλήθεια’ του φυσικού κόσμου, από κάθε δεδομένο ή από κάθε προηγούμενο συλλογισμό του ‘πραγματικού’. Η αντιστροφή του πραγματικού κατά την ψηφιακή εμπειρία είναι η νέα πραγματικότητα. Το μη-πραγματικό είναι μέρος της ίδιας της πραγματικότητας, και το φανταστικό μοιάζει να απολαμβάνει την άνθισή του εντός και εκτός του κυβερνοχώρου.

Για τον J.G. Ballard, αυτή είναι μία συνθήκη που έχει ήδη φανερωθεί.

Ζούμε σε ένα κόσμο όπου εξουσιάζεται από φαντασίες κάθε είδους – μαζική εμπορευματοποίηση, διαφήμιση, πολιτική ως παρακλάδι της διαφήμισης, το προ-άδειασμα κάθε γνήσιας αντίδρασης στην εμπειρία από την οθόνη της τηλεόρασης. Ζούμε μέσα σε ένα θεόρατο μυθιστόρημα. Τώρα είναι όλο και λιγότερο απαραίτητο για τον συγγραφέα να επινοήσει το φανταστικό περιεχόμενο του μυθιστορημάτος του. Η φαντασία είναι ήδη εκεί. Καθήκον του συγγραφέα είναι να επινοήσει την πραγματικότητα.²

Διαλαλείται επομένως μία αντιστροφή πραγματικού και φανταστικού. Κάθε εικονικός κόσμος, κάθε νέο ψηφιακό προϊόν, κάθε καινοτομική τεχνολογία επαναπροσδιορίζει αυτή τη σχέση. Με τον ίδιο τρόπο, η κάθε πραγματικότητα συνομιλεί με μία δεδομένη κατάσταση συνείδησης. Σήμερα, με τη διάχυση του διαδικτύου και την παρείσφρησή του σε κάθε προσωπικό αλλά και ψυχολογικό χώρο, οι ηλεκτρονικοί χρήστες πειραματίζονται με την έννοια του ‘πραγματικού’ διαμορφώνοντας τις αντίστοιχες καταστάσεις συνείδησης για κάθε εμπειρία. Η ‘άλλη’ πραγματικότητα και συνάμα, η κάθε ‘**άλλη**’ **κατάσταση συνείδησης**, μοιάζει σήμερα πιο θεμιτή και αποδεκτή από ποτέ. Οι ίδιοι οι ηλεκτρονικοί χρήστες κόβουν πρόθυμα τον ομφάλιο λώρο που τους ενώνει με την πραγματικότητα και τη μοναδικότητά της, εξοικειώνοντας τον εαυτό τους με κυβερνοχωρικές συνθήκες όπου το φανταστικό πλεονάζει. «Δεν είναι η ψευδαίσθηση που αποκρύπτει την πραγματικότητα. Είναι η πραγματικότητα που αποκρύπτει το γεγονός

² Ballard, James G., *Crash*, Vintage, London, 1995, εισαγωγή

πως δεν υπάρχει καμιά.»³ Το ψηφιακό είναι για όλους μία άλλη πραγματικότητα. Και αυτή έρχεται με τη σειρά της να διαλυθεί μέσα στην υπάρχουσα εμπειρία του φυσικού κόσμου, ως μία ρευστή και υδατοδιαλυτή μάζα.

Αυταπάτη και πραγματικότητα, γίνονται και οι δύο συνιστώσες μίας σχέσης αμοιβαιότητας και επιθυμίας. Η αυταπάτη επιθυμεί το πραγματικό ως αφορμή, ως πρώτη ύλη. Η πραγματικότητα επιθυμεί την αυταπάτη ως επαναχάραξη του ορίου, ως διεύρυνση του νοητού της φάσματος, ή ως απελευθέρωσή της από το στατικό και ληθαργικό ρόλο που της έχει αποδοθεί. Η ψηφιακή εμπειρία έρχεται να εξορκίσει κάθε μονιστική πραγματικότητα, μαζί με την αδράνεια ή την αμεταβλησία που τη συνοδεύουν, διακηρύσσοντας, υπερήφανα πολλές φορές, κάθε διαταραχή συνείδησης, κάθε μετατόπιση της πραγματικότητας, ή κάθε προσωρινή απώλειά της. Πλησιάζοντας συχνά αυτό που σε ένα άλλο πλαίσιο θα αποκαλούνταν ως ‘ψύχωση’, ο ψηφιακός εαυτός πειραματίζεται με τα όριά του ‘εγώ’ του, της αντίληψής του και της επαφής του με την πραγματικότητα. Και όπως σε κάθε ψυχωσική εμπειρία, δεν απουσιάζουν οι **ψευδαισθήσεις (για παράδειγμα σωματικού τύπου ή όποιου άλλου τύπου**, κατ’ αντιστοιχία των όποιων επιλογών σύνθεσης του ψηφιακού εαυτού) οι οποίες συγκροτούν μία συνθήκη που διαμορφώνεται, αυτή τη φορά, κατ’ επιλογή (εξατομίκευση ψηφιακής εμπειρίας, ρύθμιση παραμέτρων, πολλαπλές δυνατότητες επιλογών). Αν η ψηφιακή εμπειρία προσομοιάζει την ψυχωσική συνθήκη, τότε είναι βέβαιο πως η εμπλοκή του ατόμου στην πραγματικότητα αυτή συνοδεύεται από τα αντίστοιχα εμβυθιστικά χαρακτηριστικά⁴, την αντίστοιχη αίσθηση του να βρίσκεται κανείς ‘εκεί’, όντας για λίγο μέρος την πραγματικότητας αυτής.

³ Ο.π., Baudrillard, Jean, *Fragments...*, σ.85

⁴ Σε αντιστοιχία της έννοιας της εμβύθισης όπως αυτή αναπτύχθηκε στο κεφάλαιο «ο αστερισμός της επιθυμίας».

Ο Karl Jaspers περιγράφει τις ψευδαισθήσεις ως μία μεταμόρφωση της επίγνωσης της πραγματικότητας.⁵ Στην πραγματικότητα, πρόκειται για μία μετακίνηση, μία μετάθεση της σχέσης του ατόμου με τον κόσμο του.

όλα αποκτούν ένα νέο νόημα. Το περιβάλλον είναι κάπως διαφορετικό...

(...)

Η αντίληψη δεν αλλάζει η ίδια, αλλά υπάρχει μία αλλαγή που περικυκλώνει τα πάντα με ένα ανεπαίσθητο, διάχυτο και παράξενα αβέβαιο φως.⁶

Οποιαδήποτε ψευδαισθητική εμπειρία είναι ένα συνονθύλευμα ετερόκλητων στοιχείων, τα οποία ανεξάρτητα από την καταγωγή τους μοιάζουν να βρίσκονται 'εκεί', στο παρόν, ενώ μοιράζονται ταυτόχρονα τον ίδιο κόσμο με τον παρατηρητή τους.⁷ Και για το λόγο αυτό, η σχέση της εμπειρίας αυτής με το τί δύναται να υπάρχει πραγματικά καθίσταται συχνά θολή και αδιόρατη. Όσο μικρότερη η επαφή με την πραγματικότητα, όσο μικρότερη δηλαδή η θεμελίωσή της σε ένα δεδομένο παγιωμένο αντιληπτικό πλαίσιο, τόσο ισχυρότερο το ψευδαισθητικό ερέθισμα. Όμοια ακριβώς με έναν θάλαμο αισθητηριακής απομόνωσης, ενόσω το σώμα βρίσκεται 'πίσω', ξεχασμένο σχεδόν σε μία κατάσταση ακινησίας, μερικής αδράνειας και απουσίας αισθητήριων ερεθισμάτων, το μυαλό δύναται να γεννήσει πληθώρα ψευδαισθητικών εμπειριών, να τις κατασκευάσει νοητικά και κατόπιν να τις βιώσει, σαν να βρίσκεται υπό την κατοχή ενός νέου και αδιόρατου σώματος, αυτή τη φορά του ψηφιακού σώματος. Διαταράσσοντας θα έλεγε κανείς «τη σιωπή του εσωτερικού διαλόγου»⁸. Η, εκφράζοντας πτυχές του, από μέσα προς τα έξω αυτή τη φορά. Η αντιληπτική διαδικασία αντιστρέφεται: εφόσον σε μία συνθήκη απομόνωσης δεν υφίστανται

⁵ Ο.π., Jaspers, Karl, *General Psychopathology...*, σ.95

⁶ Ο.π., Jaspers, Karl, *General Psychopathology...*, σ.98

⁷ Ratcliff, Matthew, "Delusional Atmosphere and the Sense of Unreality", *One Century of Karl Jaspers' General Psychopathology*, Stanghellini, G. & Fuchs, T. Oxford University Press, Oxford, 2013, σσ.229-244

⁸ Stanghellini, G. και Cutting, J., "Auditory Verbal Hallucinations – Breaking the Silence of Inner Dialogue", *Psychopathology*, 36, σσ.120-128

εισερχόμενα αισθητηριακά ερεθίσματα, το άτομο κατασκευάζει νοητικά το βίωμά του και το προβάλλει στον εξωτερικό κόσμο, με αποτέλεσμα συχνά μία ψευδαισθητικού τύπου εμπειρία.

Συνεπώς, σε καμία περίπτωση δεν πρόκειται για μία παθολογική συνθήκη. Αλλά ούτε και για μία ψυχεδελική τάση της νέας εποχής. Η εμπειρία του ψηφιακού χώρου αποτελεί ένα εργαλείο κατασκευής οποιασδήποτε εναλλακτικής πραγματικότητας κατά προαίρεση. Ο ψηφιακός εαυτός έχει να επιλέξει αυτό στο οποίο θέλει να πιστέψει. Το επινοεί, το ενστερνίζεται και το υιοθετεί δομώντας και αποδομώντας ο ίδιος τις συνθήκες της εμπειρίας του.

Η ερημιά του ύπνου

[ο μύχιος χώρος]

Αν λοιπόν ο ψηφιακός εαυτός αποτελεί τον πρωταγωνιστή της εμπειρίας μίας άλλης κατάστασης συνείδησης, αναπόσπαστης από τη σύγχρονη καθημερινότητα και απενεχοποιημένης ως επί το πλείστον, τότε αναμφίβολα μπορεί να παρομοιαστεί με τη συνειδησιακή κατάσταση του ύπνου. Ο ύπνος και κατά συνέπεια τα όνειρα που εκτυλίσσονται κατά τη διάρκειά του, διαμορφώνει μία συνθήκη κατά την οποία αντιφατικά στοιχεία συνυπάρχουν σε μία ιδιάζουσα και ανεξερεύνητη κατά το μεγαλύτερο μέρος της εμπειρία: η κίνηση του σώματος, και η ακινησία του νου (ή η αδράνεια του ψηφιακού σώματος), η σιγαλιά της νύχτας και η θορυβώδης ατμόσφαιρα ενός διαδικτυακού δωματίου όπου όλοι συνομιλούν μεταξύ τους, οι μύχιες εκδηλώσεις του υποσυνείδητου και οι φαντασιακές προβολές του στον κόσμο που βρίσκεται έξω από αυτόν. Όλα μοιάζουν να αιωρούνται σε ένα αντιληπτικό κενό, σε μία κατάσταση εκκρεμότητας, ή αναστολής, σε μία κατάσταση όπου, παρά την φαινομενικά ανενεργή φυσική παρουσία, η άυλη έκφρασή της μοιάζει πιο δραστήρια από ποτέ. Με τον ίδιο τρόπο που το κρεβάτι αποτελεί το ησυχαστήριο, το λημέρι του υποκειμένου με σκοπό να

σκεφτεί, να ονειρευτεί, να φανταστεί άλλες πραγματικότητες, έτσι και μία διαδικτυακή σύνδεση στο δωμάτιό του μπορεί να αποτελέσει το ψηφιακό του κρησφύγετο. Κάθε ‘άλλη’ ψηφιακή πραγματικότητα είναι αποδεκτή, αμείωτη στη σημασία της και ανυποχώρητη στην αλήθεια που τη συνοδεύει. Οι ηλεκτρονικοί χρήστες, όμοια με περιπλανώμενους ονειρευτές περιηγούνται από τη μία πραγματικότητα στην άλλη, ως να ήταν ανέστιοι ακόλουθοι.

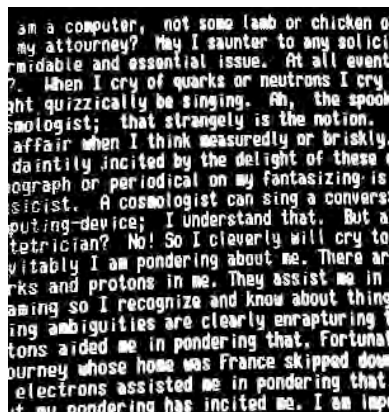
Ο ψηφιακός εαυτός μπορεί σήμερα να περάσει μέσα από τοίχους, να πετάξει, να πεθάνει και να αναστηθεί, να πολλαπλασιαστεί, και να αναποδογυρίσει αν θέλει ολόκληρο τον κόσμο, μετατρέποντας το ψηφιακό σκηνικό σε ένα απέραντο σουρεαλιστικό σχεδόν τοπίο. Όλος ‘ο κόσμος’, είναι στην πραγματικότητα ‘ο κόσμος του’, και έτσι το φίλτρο της προσωπικής αντίληψης δεν απουσιάζει ποτέ από την εξίσωση αυτή. Η όποια κατάσταση συνείδησης του παρατηρητή σκιαγραφεί τον τρόπο με τον οποίο φανερώνεται (στον ίδιο) ο κόσμος του, και λαμβάνοντας υπόψη την αναπαράσταση του κόσμου στην ψηφιακή εποχή, η εμπειρία μοιάζει να ξεπερνάει το οποιοδήποτε, κατά τον Ken Hillis, ναρκωτικό.

Επιπλέον, όμοια με την ποιότητα του ναρκωτικού, η κατάσταση συνείδησης που έχει υποστεί μεταβολή και η οποία εμπλέκεται με την εικονική κατοίκηση δεν θα είναι καλύτερη από την ποιότητα των κωδίκων – το υποβόσκων λογισμικό ή η γλώσσα από την οποία θα εξαρτάται η εικονική κατοίκηση και μέσα από την οποία θα εκφράζεται.⁹

Συνεπώς, κάθε άλλη κατάσταση συνείδησης κατά την ψηφιακή εμπειρία, μοιάζει με ένα ψηφιακό όνειρο – δομημένο εν μέρει με ένα λεξιλόγιο κώδικα, και εν μέρει με ένα φανταστικό λεξιλόγιο του νου. Το αποτέλεσμα είναι η δόμηση μίας νέας γλώσσας που διατίθεται προς βίωση – μία γλώσσα **αντιληπτικών παραμορφώσεων που αποτελεί την εκφορά την νέας πραγματικότητας**.

⁹ Hillis, Ken, *Digital sensations: Space, Identity, and Embodiment in Virtual Reality...*, σσ.28-29

Το όνειρο είναι ένα παράθυρο προς ένα νοητικό κόσμο. Κατά συμπτωματική αναλογία με τα ‘παράθυρα’ του ηλεκτρονικού υπολογιστή (‘windows’), ο ψηφιακός εαυτός παρατηρεί πολλαπλές παράλληλες πραγματικότητες μέσα από αυτά. Κάθε παράθυρο προσφέρει ένα σημείο θέασης. Μία απαρχή και μία τοποθέτηση σε ένα πάντοτε ‘εγωκεντρικό’ ονειρικό σύστημα. Ο κάθε κόσμος μπορεί να είναι συνδεδεμένος ή ασύνδετος από τους άλλους, πλέκοντας ένα περίπλοκα αρχιτεκτονημένο σύμπλεγμα πραγματικοτήτων, όπως ακριβώς συμβαίνει και με τα όνειρα. Άλλωστε, κάπως έτσι θα περιέγραφε και ο Sigmund Freud τα ονειρικά κατασκευάσματα και κατά συνέπεια την ‘βασιλική οδό’ που οδηγεί στο υποσυνείδητο.¹⁰ Την οδό αυτή, περιγράφει ο Michael Benedict με άλλους όρους, μιλώντας για τον κυβερνοχώρο ως έναν ολάκερο νέο χώρο, που «κείται ανάμεσα σε δύο κόσμους»¹¹, σαν να είναι ένας νέος τύπος διεξαγωγής των συνειδησιακών συμβάντων. Αν λοιπόν γίνει παραδεκτό πως ο χώρος είναι μία από τις πιο βαθιές εκφράσεις της ανθρώπινης συνείδησης¹², τότε αντιλαμβάνεται κανείς πως ο ψηφιακός χώρος δύναται να φέρει ακόμη πιο υπερήφανα το χαρακτηριστικό αυτό.



Εικ. 1 Ο Racter μιλώντας για τον εαυτό του. Το πρόγραμμα Racter δημιουργήθηκε το 1983 με σκοπό να ‘ονειρευτεί’ ποίηση. Βλ. Chamberlain, Bill, “Getting a computer to write about itself”, *Atariarchives*, http://www.atariarchives.org/deli/write_about_itself.php, [προσπ. 11-5-14]

Αλλά όπως και ο William Gibson σχεδόν προφητικά περιέγραψε, πρόκειται για μία ‘συναινετική παραίσθηση’ – ένα συλλογικό όνειρο που βιώνεται κατ’ επιλογή από εκατομμύρια ηλεκτρονικούς χρήστες, μία από κοινού κατασκευασμένη ‘χώρα των θαυμάτων’.

Ο Gaston Bachelard αποδίδει στο όνειρο ιδιότητες που μοιάζουν να αφορούν στη φύση του ψηφιακού. Το εκάστοτε νοητικό δημιούργημα δεν είναι κάτι σταθερό, αλλά κάτι που βρίσκεται σε μόνιμη κίνηση και ανακατασκευή, ένα «εργοτάξιο φαντασίας»¹³. Και το εργοτάξιο αυτό έρχεται με τη σειρά του να εμψυχώσει την ερημιά του κυβερνοχώρου – να την αποικίσει, αντιστρέφοντας τον ερημότοπο της ψηφιακής ύπαρξης

¹⁰ Freud, Sigmund, *The interpretation of dreams*, Hogarth Press, London, 1900, σ.608

¹¹ Ο.π., Benedikt, Michael, *Cyberspace: First Steps...*, σ. 124

¹² Jones, Roger S., *Physics as Metaphor*, University of Minneapolis Press, Minneapolis, 1982, σ.50

¹³ Ο.π., Bachelard, Gaston, *The Poetics of Space...*, σ.14

σε ένα ζωντανό διαδραστικό περιβάλλον. Οι ηλεκτρονικοί χρήστες είναι οι σύγχρονοι ψηφιακοί ονειροπόλοι που διαμορφώνουν αυτό που σήμερα γίνεται αντιληπτό ως διαδίκτυο. Ενώ το διαδίκτυο και η πραγματικότητα έξω από αυτό μοιάζουν τελικά να ανήκουν το ένα στο άλλο, όπως ακριβώς συμβαίνει και με μία ονειρική εικόνα και την καταγωγή της.

Αιμορραγίες

[ο χώρος «μετά»]

Μία από τις πιο γνωστές αντιληπτικές μετατοπίσεις είναι αυτή η οποία οφείλεται σε μία κατάσταση διαρροής. Οι καταστάσεις δηλαδή, κατά τις οποίες διαφεύγει μία πραγματικότητα προς μία άλλη, σαν να πρόκειται για ένα γλίστρημα, για ένα αντιληπτικό θραύσμα που βρέθηκε στο λάθος σημείο, ή για μία ‘αιμοραγική’ τάση μίας συγκεκριμένης συνθήκης. Τοποθετώντας το φαινόμενο αυτό στο πλαίσιο της ονειρικής αναλογίας με το ψηφιακό, παρατηρεί κανείς τις **υπνοπομπικές παραισθήσεις** – καταστάσεις δηλαδή παρατεταμένες, κατά τις οποίες ένα μέρος του ονείρου μοιάζει να ολισθαίνει, να διαρρέει στην πραγματικότητα του ατόμου μετά το ξύπνημά του.

Αντίστοιχα με την παρουσία ενός **μετεικάσματος** (της εικόνας δηλαδή που έρχεται ‘μετά’), η ψηφιακή εμπειρία, όμοια με μία υπνοπομπική εμπειρία (που ακολουθεί δηλαδή τον ύπνο), πολλές φορές αιμοραγεί στη φυσική πραγματικότητα, ως να πρόκειται για μία συνθήκη η οποία διακατέχεται από το χαρακτηριστικό της αδράνειας. Ο Isaac Newton ορίζει την αδράνεια ως την «έμφυτη ισχύ της ύλης, τη δύναμη της αντίστασης με την οποία κάθε σώμα, όση και αν περιέχει, πασχίζει να διατηρήσει την παρούσα κατάστασή του»¹⁴. Με τον ίδιο τρόπο, ο ψηφιακός εαυτός συχνά μοιάζει να αντιστέκεται στην αλλαγή, στα δύο δηλαδή σημεία εισόδου και εξόδου από το διαδικτυακό ιστό. Το πέρασμα από τη μία πλευρά στην άλλη (από τη μία συνθήκη στην άλλη)

¹⁴ Newton, Isaac, *Newton's Principia: the mathematical principles of natural philosophy*, Daniel Adee, New York, 1846, σ. 72

μπορεί να περιγραφεί με ένα διαφραγματικό πεδίο. Ένα στοιχείο δηλαδή ‘διαπερατής μεμβράνης’ το οποίο παίζει το ρόλο ενός ρυθμιστικού παράγοντα. Ο παράγοντας αυτός επηρεάζει το βαθμό στον οποίο η μία πραγματικότητα διαρρέει μέσα στην άλλη, καθιστώντας τες σε πολλές περιπτώσεις συγκεχυμένες και ενίοτε υβριδικές. Συνεπώς, «η κατοίκηση αυτού του ορίου»¹⁵, αποδεικνύεται βασικότατο χαρακτηριστικό της ψηφιακής εμπειρίας.



Εικ. 2 Φωτογραφία από το βιβλίο της Shanna Compton “Gamers”. Βλ., Compton, Shanna, *Gamers*, Soft Skull Press, 2005, σ.104

Η πλαστικότητα που η έννοια της πραγματικότητας μπορεί να αποκτήσει μέσα από τέτοιου είδους φαινόμενα, φανερώνεται τις περισσότερες φορές μέσα από καταστάσεις **σύγχυσης**, όπως για παράδειγμα στην περίπτωση όπου η ταυτότητα του ηλεκτρονικού χρήστη επηρεάζεται από τις ποικίλες διαδικτυακές εκδοχές του ψηφιακού του εαυτού. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελούν οι περιπτώσεις διαδικτυακών παικτών - άλλωστε «ο παιχνιδοχώρος» είναι ένα ακόμη ένα «κυβερνοχωρικό σενάριο»¹⁶ - των οποίων η συμπεριφορά ή η αντίληψη του εαυτού τους και της εικόνας τους επηρεάζεται από το ρόλο τον οποίο έχουν μέσα στο παιχνίδι [ο τρόπος οδήγησης τους μπορεί για παράδειγμα να επηρεαστεί, ή η εικόνα που έχουν για τον εαυτό τους μπορεί να αλλάξει (ύψος, πάχος, κλπ)]. Η Annika Waern περιγράφει ακόμη και περιπτώσεις ηλεκτρονικών χρηστών οι οποίοι αισθάνονται «ερωτευμένοι με κάποιον που δεν υπάρχει»¹⁷ (για παράδειγμα με ένα avatar) όπως η ίδια εξηγεί, μιλώντας για τη συναισθηματική διάσταση της διαρροής αυτή τη φορά, στο πλαίσιο ενός ηλεκτρονικού παιχνιδιού.

Το σύνολο αυτών των φαινομένων επαληθεύουν την αίσθηση του Fyodor Dostoyevsky, πως το ψέμα προς τον εαυτό μας βρίσκεται βαθιά

¹⁵ Malakasioti, A., Papadopoulos, S., "Self-Spatialities of Gaming Experience", 5th International conference on the Philosophy of Computer Games, Athens, 2011, σ.7

¹⁶ Ο.π., Malakasioti, A., Papadopoulos, S., "Self-Spatialities of Gaming Experience", ... σ.1

¹⁷ Waern, Annika, “ ‘I’m in love with someone that doesn't exist!!’ Bleed in the context of a Computer Game”, *Proceedings of DiGRA Nordic 2010: Experiencing Games: Games, Play, and Players*, University of Stockholm, 2010

ρίζωμένο μέσα μας¹⁸. Έτσι, ο ψηφιακός εαυτός και οι διαρρέουσες εκδοχές του, φαίνεται πως αποτελούν αναπόσπαστα συστατικά του υπό διερεύνηση κυβερνοοργανισμού. «Όσο περισσότερο παρερμηνεύουμε τα κυβερνοσώματά μας για τους εαυτούς μας, τόσο περισσότερο η μηχανή διαστρεβλώνει τους εαυτούς μας στο προσθετικό στοιχείο που φοράμε.»¹⁹ Και η πρόσθεση είναι συνάμα μία χωρική πρόσθεση, μία πρόσθηκη χωρικών χαρακτηριστικών τα οποία προσδιορίζουν την αντιληπτική σχέση με την εκάστοτε ‘παρερμηνευμένη’ πραγματικότητα. Άλλωστε, θεμελιώδες χαρακτηριστικό κάθε νοητικής ή φαντασιακής εμπειρίας, είναι ο τρόπος που ολισθαίνει αργοσαλεύοντας προς την πραγματικότητα. Κάθε ρήξη, κάθε ρηγμάτωση του πραγματικού, είναι για τον ψηφιακό εαυτό μία μοναδική ευκαιρία διαρροής. Ένας χώρος αντιληπτικής μετατόπισης ή συγκερασμού.

Χρονικότητες

[ο χώρος ως χρόνος]

Στα παραπάνω μπορεί να προστεθεί ακόμη μία διάσταση: κάθε χωρική μετατόπιση υποδηλώνει μία σχέση με το χρόνο. Η διαταραγμένη αντίληψη του κυβερνοχώρου δεν αφήνει ανεπηρέαστη την αίσθηση του χρόνου. Ο Maurice Merleau-Ponty μιλώντας για την αλλαγή και τον χρόνο εξηγεί: «η αλλαγή προϋποθέτει μία συγκεκριμένη θέση την οποία καταλαμβάνω με σκοπό να δω τα πράγματα σε παράταξη μπροστά μου»²⁰. Η αντίληψη επομένως του χρόνου και η εκάστοτε μετατόπισή της προϋποθέτει θα έλεγε κανείς με τη σειρά της ένα συγκεκριμένο σημείο θέασης. «Ο χρόνος δεν είναι επομένως μία πραγματική

¹⁸ Dostoyevsky, Fyodor, *The Karamazov Brothers*, Wordsworth Editions, 2007, σ.44

¹⁹ Ο.π., Heim, Michael, “The erotic ontology of cyberspace”..., σ.74

²⁰ Merleau-Ponty, Maurice, *Phenomenology of perception*, Routledge, New York, 2002, σ.477

διαδικασία, δεν είναι μία πραγματική αλληλουχία που ικανοποιούμαι να καταγράψω. Εγείρεται από τη σχέση μου με τα πράγματα.»²¹

Αν λοιπόν ο χρόνος υποδηλώνει μία στάση, έναν τρόπο τοποθέτησης, ενώ παράλληλα κατά τη διαδικτυακή εμπειρία βιώνονται δύο διαφορετικές τοποθετήσεις, το φυσικό σημείο θέασης και το ψηφιακό, τότε ο ηλεκτρονικός χρήστης μοιάζει να βιώνει έναν διττό χρόνο. Η διπλή αυτή (δηλωτική του χρόνου) αίσθηση, προσομοιάζει το φαινόμενο της μανιοκατάθλιψης, κατά την οποία ενυπάρχουν δύο διαφορετικές καταστάσεις (ως δύο όψεις του ίδιου νομίσματος) – ο μανιακός χρόνος κυλά ορμητικά, κατ' αντιστοιχία μίας θορυβώδους (πληροφοριακά) ψηφιακής εμπειρίας, ενώ ο καταθλιπτικός χρόνος σχεδόν ακινητοποιείται σε ένα νωχελικό κατεσταλμένο παρόν, κατ' αντιστοιχία του φυσικού σώματος που μένει πίσω.

Ο διττός χρόνος όμως βιώνεται και από μία άλλη σκοπιά, αυτή της διαδικτυακής ασύγχρονης επικοινωνίας. Φαινόμενα όπως η χρονική υστέρηση είναι συχνά σε διαδικτυακές αλληλεπιδράσεις, καθώς και συνθήκες αλληλεπίδρασης ανθρώπων που βρίσκονται σε διαφορετικά μέρη του πλανήτη και συνεπώς σε διαφορετική ωριαία άτρακτο. Οι ηλεκτρονικοί χρήστες μπορούν να μοιράζονται τον ίδιο χρόνο ενώ είναι σε διαφορετικό χώρο, ή τον ίδιο χώρο ενώ βρίσκονται σε διαφορετικό χρόνο, βιώνοντας μία διαρκώς μεταβαλλόμενη χωροχρονική συνθήκη. Επίσης, στον ψηφιακό χώρο δίνεται συχνά η δυνατότητα αναστροφής του χρόνου. Ο ηλεκτρονικός χρήστης έχει σε πολλές περιπτώσεις τη δυνατότητα να ξαναβιώσει μία χωροχρονική συνθήκη κατ' επιλογή (όντας σε ένα διαφορετικό παροντικό σημείο κάθε φορά). Η κατάρρευση της χωροχρονικής σχέσης είναι πρόδηλη και αναμφίβολη.

Άλλες πάλι φορές, βιώνεται μία **αίσθηση αργού χρόνου**, όπως αυτή επιχειρεί να περιγράψει τη χρονική διαστολή που δύναται να βιωθεί από τον ψηφιακό εαυτό. Οι Luthman, S. κ.α. περιγράφουν πως η εμπειρία ενός ηλεκτρονικού παιχνιδιού επιβραδύνει την υποκειμενική αίσθηση

²¹ Ο.π., Merleau-Ponty, Maurice..., σ.478

ροής του χρόνου (των συμμετεχόντων)²². Αυτό οφείλεται στη συμμετοχή σε μία ανταγωνιστική συνθήκη όπου η αντίληψη οξύνεται. Η σύνδεση του αργού χρόνου με την προσοχή είναι άλλωστε ένα ακόμη διαδικτυακό χαρακτηριστικό το οποίο σχετίζεται με την αίσθηση της εμβύθισης.

Η αρχιτεκτονική του ιλίγγου

[ο χαώδης χώρος]

Σε κάθε περίπτωση, οι παραπάνω αντιληπτικές αλλοιώσεις αποτελούν καθοριστικότερες συνιστώσες μίας αποπροσανατολιστικής συνθήκης. Ο **αποπροσανατολισμός**, όχι μόνο του προαναφερθέντος **χρόνου**, αλλά και του **χώρου** με τον οποίο συνομιλεί συνιστούν μία από τις πιο θεμελιώδεις συμπτωματολογικές ενδείξεις του ψηφιακού εαυτού. Είτε αυτό φανερώνεται κατά την πρώτη επαφή με το μέσο, είτε κατά την περιπλάνηση/κατοίκηση μέσα σε αυτό, το φαινόμενο του αποπροσανατολισμού μοιάζει να μιλάει το ίδιο για τη φρενήρη χωρικότητα που συνοδεύει την ψηφιακή εμπειρία.

...σε μία άπειρη σειρά από χρόνους, σε ένα αναπτυσσόμενο, ιλιγγιώδες δίκτυο αποκλινόντων, συγκλινόντων και παράλληλων χρόνων. Αυτό το δίκτυο χρόνων που πλησίαζε ο ένας τον άλλο, διχαλωτό, διασπασμένο, ή που δεν γνώριζε ο ένας τον άλλο για αιώνες, αγκαλιάζει όλες τις πιθανότητες του χρόνου. Δεν υπάρχουμε στην πλειοψηφία αυτών των χρόνων' σε κάποιους υπάρχεις εσύ, και όχι εγώ' σε άλλους υπάρχω εγώ, και όχι εσύ' σε άλλους, και οι δύο μας. Στο παρόν, το οποίο μία ευνοϊκή μοίρα μου εκχώρησε, έχει φτάσει στο σπίτι μου' σε ένα άλλο, καθώς διέσχιζες τον

²² Luthman, S., Bliesener, T. και Staude-Muller, F., "The Effect of Computer Gaming on Subsequent Time Perception", *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 3(1), art.1,

<http://cyberpsychology.eu/view.php?cisloclanku=2009061602&article=1>, [προσπ. 25-5-14], 2009

κήπο με βρήκες νεκρό' σε ένα άλλο ακόμη, προφέρω αυτές τις ίδιες λέξεις, αλλά είμαι ένα λάθος, ένα φάντασμα.²³

Ο ηλεκτρονικός χρήστης δεν βιώνει μόνο μία ασάφεια σε σχέση με τη χωροχρονική του τοποθέτηση ή το χωροχρονικό πλαίσιο που τον περιγράφει, αλλά η ασάφεια αυτή αντικατοπτρίζεται στις δομές του εαυτού του. Η εκτός ελέγχου αντιληπτική του πυξίδα επηρεάζεται από το 'θόρυβο' των ερεθισμάτων του, και μοιάζει να βγάζει συχνά εκτός τροχιάς τη σαφήνεια της προσωπικής ταυτότητας. Ο **αποπροσανατολισμός του εαυτού** βρίσκεται σε προφανή αντιστοιχία με την προαναφερθείσα συμπτωματολογική ένδειξη 'σύγχυσης της προσωπικής ταυτότητας', και μοιάζει να περιγράφει γλαφυρά πολλές σημερινές εκφάνσεις της σύγχρονης ατομικότητας. Προσθέτοντας φυσικά σε όλα αυτά τις διαδικτυακές πρακτικές που σχετίζονται με την 'κλοπή' ταυτότητας, την κατασκοπεία, το 'spamming', τη φημοκαπηλεία (rumour-mongering), καταστάσεις κατά τις οποίες η ψηφιακή ταυτότητα ενός χρήστη μπορεί να δημευθεί, να αλλοιωθεί ή να καταστραφεί.

Η αντιληπτική σύγχυση που προκαλείται στον ψηφιακό εαυτό είναι συχνό δεδομένο του διαδικτυακού χώρου. Οι ηλεκτρονικοί χρήστες μαθαίνουν να ζούνε μέσα σε αυτό το περιβάλλον του ιλιγγιώδους πληροφοριακού θορύβου. Η **περιπλοκότητα** της εμπειρίας είναι αναπόφευκτα συνδεδεμένη με την πυρετώδη κατανάλωση ερεθισμάτων (δηλαδή πληροφορίας) καταλήγοντας σε ένα είδος **υπερφαγίας** του ψηφιακού εαυτού. Και παραδόξως, αυτή μοιάζει να είναι η διατροφική συνήθεια του ψηφιακού όντος – κάθε 'επιλογή συνδέσμου', κάθε 'email', κάθε 'update', κάθε διαδικτυακό 'κλικ', με άλλα λόγια κάθε έκθεση στην πληροφορία. Άλλωστε, αρκεί κανείς να παρατηρήσει τις αριθμητικές ενδείξεις για να συνειδητοποιήσει κάτι τέτοιο: κάθε λεπτό λαμβάνουν χώρα περίπου 4 εκατομμύρια αναζητήσεις στη Google,



Εικ. 3 Infographic του 2013 που αναπαριστά μετρήσεις σχετικά με τη χρήση του διαδικτύου και τη διακίνηση δεδομένων. Βλ., James, Josh, "Data Never Sleeps 2.0", Domo, <http://www.domo.com/blog/2014/04/data-never-sleeps-2-0/>, [προσπ. 23-5-14], 2013

²³ Απόσπασμα από το "The Garden of Forking Paths". Βλ., Borges, Jorge Luis, *Labyrinths*, New Directions, New York, 2007, σ.28

αποστέλλονται 204 εκταμμύρια email, ή ανεβαίνουν 72 ώρες βίντεο στο YouTube²⁴.

Η ίδια η ψηφιακή εμπειρία γίνεται κατανοητή ως μία υπερβολή. Η εκστατική διακίνηση της πληροφορίας, η λατρευτική σχεδόν σχέση των σύγχρονων ηλεκτρονικών χρηστών με την κουλτούρα της διαδικτυακής ‘αναζήτησης’ (search engines), και η πανταχού παρούσα συνθήκη - ή μανία - της αναπαράστασης, σκιαγραφούν έναν κόσμο ‘όχι ακριβώς’, αλλά ‘σχεδόν’, πραγματικό. Ή, από την άλλη, κατά τον Jean Baudrillard, έναν κόσμο ‘υπερπραγματικό’, ένα κόσμο δηλαδή όπου «η αντίληψη έχει εγκλωβιστεί μέσα σε ένα νέο πεδίο αποπλάνησης, παραίσθησης και εικονικότητας»²⁵. Κατά συνέπεια, ο ψηφιακός εαυτός υποδηλώνει έναν παραληρηματικό χώρο, ένα χώρο όπου η μεγάλη έκταση και ταχύτητα της πληροφορίας οδηγούν σε έναν αντιληπτικό ίλιγγο. Σε ένα είδος δηλαδή χωρικής απροσδιοριστίας, αβεβαιότητας και κατάρρευσης κάθε συνισταμένης ή ορίζουσας απόληξης.

Οι Arthur and Murilouise Kroker μιλούν για το ψηφιακό αυτό παραλήρημα δίνοντας περαιτέρω προεκτάσεις:

Γρήγορη οικονομία, αλλά αργές εργασίες. Γρήγορες εικόνες, αλλά αργά μάτια. Γρήγορο χρήμα, αλλά αργή ηθική. Γρήγορο σεξ, αλλά αργή επιθυμία. Γρήγορη παγκοσμιοποίηση, αλλά αργή εντοπιότητα. Γρήγορα μέσα, αλλά αργή επικοινωνία. Γρήγορη ομιλία, αλλά όχι σκέψη.²⁶

Η εκάστοτε ψηφιακή οντότητα προσαρμόζεται στο περιβάλλον της, υιοθετώντας τα χαρακτηριστικά της περιρρέουσας κίνησης, της αυξανόμενης ταχύτητας και της αλλαγής. Η υπερφαγία του ψηφιακού εαυτού, η κατανάλωση δηλαδή της πληροφορίας αρχίζει να αντικαθιστά τη διαδικασία της μάθησης (δηλαδή της αποθήκευσής της) με την

²⁴James, Josh, “Data Never Sleeps 2.0”, Domo,

<http://www.domo.com/blog/2014/04/data-never-sleeps-2-0/>, [προσπ. 23-5-14], 2013

²⁵ Elliott, Anthony, *Concepts of the self*, Polity Press, 2013, σ.150

²⁶ Arthur and Murilouise Kroker, “Speed Delirium”, *Digital Delirium*, Palgrave Macmillan, 1997, σ.ix

διαδικασία της στιγμιαίας και επιφανειακής επαφής. Η γνώση σήμερα μοιάζει να ξεφεύγει από τα όρια του ανθρώπινου εγκεφάλου καθώς επεκτείνεται σε κάθε φράση ‘αναζήτησης’ (κάθε απάντηση σε οποιαδήποτε ερώτηση μοιάζει να είναι μόνο λίγα ‘κλικ’ μακριά). Με τον τρόπο αυτό, ο ψηφιακός εαυτός μετατρέπεται στο σημείο στάσης ενός ευρύτερου δικτύου, σε έναν κόμβο όπου η πληροφορία μπεινοβγαίνει, συνεχίζοντας το αέναο ταξίδι της στο αχανές κυβερνοχωρικό σύμπαν.

Οι μηχανές αναζήτησης τείνουν να αντικαταστήσουν τη διαδικασία της απόκτησης γνώσης, εστιάζοντας στην επιφανειακή λειτουργία του ανθρώπινου εγκεφάλου σήμερα²⁷. Το διαδίκτυο φαίνεται να επηρεάζει τον τρόπο που λειτουργεί ο εκάστοτε ηλεκτρονικός χρήστης νοητικά, αφού η επαφή του με την πληροφορία δεν είναι παρά φευγαλέα, ταχύτατη, ταυτόχρονη και αλληπάλλληλη, προκαλώντας εν τέλει αδυναμία συγκέντρωσης και εμβάθυνσης σε διάφορες δραστηριότητες. Οι χρήστες εκθέτουν τον εαυτό τους σε απανωτά πληροφοριακά ερεθίσματα (κάτι που αναμφίβολα σχετίζεται με την ανάπτυξη ψυχαναγκαστικών συμπεριφορών, όπως για παράδειγμα ο κατ’επανάληψη έλεγχος ενός κινητού τηλεφώνου (smartphone) ή ενός λογαριασμού ηλεκτρονικού ταχυδρομείου (email) για νέα μηνύματα), ενώ ταυτόχρονα ο ψηφιακός εαυτός βρίσκεται συχνά σε μία πληροφοριακή παραζάλη.

Όλα αυτά οδηγούν στην **υποκειμενική εμπειρία πως οι σκέψεις ανταγωνίζονται**, ενυπάρχουν δηλαδή πολλαπλά και γοργά εναλλασσόμενα μοτίβα σκέψης τα οποία τρέχουν παράλληλα με την ψηφιακή εμπειρία. Η μετακίνηση από το ένα μοτίβο στο άλλο συμβαίνει πολύ γρήγορα, κάποιες φορές συνειρμικά, κάποιες άλλες ασύνδετα, συμβάλλοντας εν τέλει στη διαμόρφωση ενός θολού, παροξυσμικού και ανεξέλεγκτου νοητικού τοπίου.

Ο ψηφιακός εαυτός βρίσκεται σε μία διαρκή κατάσταση **ζάλης και ναυτίας**. Σαστισμένος από την παράφορη πολλαπλότητα των επιλογών

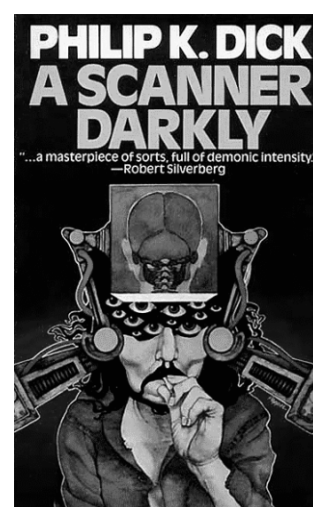
²⁷ Carr, Nicholas G., *The Shallows: What the Internet is Doing to Our Brains*, W.W. Norton, New York, 2010

και χαμένος εντός ενός αποπροσανατολιστικού χώρου, προσπαθεί να εντοπίσει σημεία αγκυροβόλησης και στάσης.

Η πλοήγηση εντός αυτού του χαοτικού και ιλιγγιώδους τοπίου είναι μία εξατομικευμένη χορογραφία – μία χωρο-γραφική/χωρο-ποιητική πράξη που δίνει μορφή στη παραζαλισμένη περιπλάνηση. Η κίνηση από έναν διαδικτυακό χώρο σε έναν άλλο μοιάζει με δύο απολήξεις του κυβερνοχωρικού σύμπαντος, τις οποίες ο ηλεκτρονικός χρήστης δένει σε μία και εξατομικευμένη εμπειρία.

Ο ψηφιακός εαυτός μοιάζει να απολαμβάνει τη φρενήρη, ιλιγγιώδη φύση του. Τέρπεται από τη σύγχυση των πολλαπλών ενδεχομένων και την παραζάλη της αντίληψής του. Μοιάζει να βυθίζεται σε μία παραληρηματική συνθήκη όπου θριαμβεύει η γοητεία μίας αρχιτεκτονικής της τυχαιότητας. Ο Neil Spiller, μιλώντας για τη σημασία του τυχαίου και της «λοξοδρόμησης» σε συνδυασμό με τις νέες τεχνολογίες, αναφέρει χαρακτηριστικά πως «η χορογραφία της ψηφιακά υποκινούμενης τυχαιότητας μας επιτρέπει να δημιουργήσουμε αρχιτεκτονική διανθίζουσας πιθανότητας, όπου τα συμβάντα είναι προσωρινά, εξαιρετικά και ιδιόμορφα»²⁸. Ως ένα σύγχρονο *εξάισιο πτώμα*, ο ψηφιακός εαυτός υποδηλώνει ένα χώρο απρόσμενο, απροσδιόριστο, χαοτικό, ή ακόμη και ψυχεδελικό, ως τη νέα τεχνολογική συνθήκη.

Μέσα σε όλη αυτή την ιλιγγιώδη ατμόσφαιρα, ο ηλεκτρονικός χρήστης μαθαίνει να κοιτάζει τον εαυτό του ως τρίτο πρόσωπο. Και όσο και αν τυχαίνει να γίνεται μάρτυρας καθημερινών αντιληπτικών μετατοπίσεων, συγχύσεων και επαναπροσδιορισμών, δεν δείχνει να ξαφνιάζεται από μία τέτοια τεχνολογική επιρροή. Η ονειρώδης συνθήκη του διαδικτύου μοιάζει να διανύει αυτή την εποχή έναν από τους πιο ζωντανούς ρεμβασμούς της, και οι ψηφιακοί της περιπλανητές διανύουν με τη σειρά τους ένα από τα πιο επαναστατικά ενύπνια της ψηφιακής εποχής – ένα



Εικ. 4 Εξώφυλλο βιβλίου "Scanner Darkly", του Philip K. Dick. Βλ. Dick, Philip K., *Scanner Darkly*, Daw Books 575, 1984

«Είναι παράξενο πως η παράνοια μπορεί να συνδεθεί με την πραγματικότητα που και που» γράφει ο Philip K. Dick (βλ. Dick, Ph..., σ.99). Το βιβλίο του "Scanner Darkly" τα περίφημα 'scramble suits' (ανακατεμένα κουστούμια) βρίσκουν το αντίστοιχό τους στα διαδικτυακά avatar, προβάλλοντας διαρκώς μεταβαλλόμενες εικόνες του εαυτού οι οποίες παράγονται από μία βάση δεδομένων, και τα οποία δημιουργούν εν τέλει μία χαοτική αποπροσανατολιστική συνθήκη σε σχέση με την αντίληψη του εαυτού και του χώρου που τον περιβάλλει.

²⁸ Spiller, Neil, *AVATAR, Advanced Virtual and Technological Architecture Research*, Haecceity Papers, 2 (2), Εισαγωγή, 2007

χαοτικό και υπερβατικό τοπίο, χωρίς κινδύνους, χωρίς παρενέργειες, και σίγουρα, χωρίς παθολογικές παραδοχές.

Ο Αστερισμός της Φωνής

Συμπτωματικές ενδείξεις: 8

Σημεία αστερισμού:

κινητικές ιδιομορφίες/ιδιαιτερότητες [motoric peculiarities]

μεταβολή προσοχής [attention shift]

διαταραχή προσοχής [attention disturbance]

αταξία [ataxia]

αποδιοργανωμένη συμπεριφορά [disorganized behavior]

εκτροχιασμός [derailment]

ιδεοφυγή [flight of ideas]

πλατειαστική ροή σκέψεων [rambling flow of thought]

Ο αστερισμός αυτός προσεγγίζει τα κυκλοφορικά χαρακτηριστικά του ψηφιακού σώματος, όπως αυτά διαμορφώνονται από το περιβάλλον του. Στο πλαίσιο αυτό, ο χώρος δημιουργείται από την ίδια την κίνηση του ψηφιακού εαυτού, ο οποίος δεν εναρμονίζεται απλά με τη ‘συναπτική’, υπερ-κειμενική συνθήκη που του επιβάλλεται από ‘έξω’, αλλά μεταμορφώνεται ο ίδιος σε μία συνειρμική οντότητα, σε μία φράση, στη διατύπωση ενός ‘λόγου’. Ο ψηφιακός εαυτός καθίσταται ένα ‘υποκείμενο-υπερκείμενο’ το οποίο γράφει την ώρα που προφέρει τις σκέψεις του, διατυπώνει δηλαδή το χώρο, την ίδια στιγμή που τον διατρέχει, όντας το ίδιο η απάντηση σε ένα σύγχρονο, νευρωνικού τύπου, διαδίκτυο.

Κλικ

[ο μη γραμμικός χώρος]

*Να γράψω το σώμα.
Ούτε το δέρμα, ούτε τους μύες, ούτε τα κόκαλα,
ούτε τα νεύρα, αλλά το υπόλοιπο:
ένα αλλόκοτο, ινώδες, μαλλιαρό, μπερδεμένο
πράγμα,
το παλτό ενός παλιάτσου.*

Roland Barthes¹

‘Κάντε κλικ [εδώ](#)’ για ‘να ξεκινήσετε αμέσως το παιχνίδι’, ‘να επιλέξετε τη χώρα στην οποία βρίσκεστε’, ‘να επισκεφτείτε τον παρακάτω ιστότοπο’, ‘να απενεργοποιήσετε τη ρύθμιση αυτή’ – ή απλώς, για ‘να προχωρήσετε στο επόμενο βήμα’: το επόμενο βήμα είναι πάντοτε μία επιλογή. Ο ψηφιακός εαυτός βηματίζει πέρα δώθε στον κυβερνοχώρο, και κάθε ‘κλικ’ είναι ο προσεκτικά ή αφηρημένα επιλεγμένος προκείμενος διασκελισμός του, έχοντας πάντοτε ως βάση του την απαρχή του ηλεκτρονικού χρήστη. Ο διασκελισμός του ψηφιακού ευατού είναι αδιάστατος και η μετακίνησή του ακούραστη και ατελείωτη στο σύμπαν του διαδικτύου. Το διαδίκτυο καθίσταται το εν δυνάμει σώμα του που απλώνεται προς όλες τις κατευθύνσεις, ενώ αυτός καταφθάνει στα διάφορα απόμακρα σημεία του, ή αποχωρεί από αυτά. Κάθε βήμα, κάθε επιλογή συνδέσμου, αποτελεί μία μετακίνηση στο διαδικτυακό χώρο. Ενώ ταυτόχρονα, η απεραντοσύνη του και η φρενήρης πληροφοριοδοτική φύση του, αναπόφευκτα αντικατοπτρίζονται στα κυκλοφορικά χαρακτηριστικά του ψηφιακού όντος, όπως ακριβώς θα συνέβαινε και με κάθε ζωντανό οργανισμό ο οποίος επιχειρεί να προσαρμοστεί στο περιβάλλον του.

¹ Barthes, Roland, *Roland_Barthes_by_Roland_Barthes*, University of California Press, Berkeley, 1977, σ.180

Συμπεραίνει λοιπόν κανείς πως οι χωρικές ιδιομορφίες/ιδιαιτερότητες του ψηφιακού περιβάλλοντος συνεπάγονται τη διαμόρφωση των αντίστοιχων **κινητικών ιδιομορφιών/ιδιαιτεροτήτων** των ψηφιακών ‘κατοίκων’ του. Οι εκάστοτε ψηφιακοί εαυτοί κινούνται στο διαδίκτυο, διανύοντας αποστάσεις οι οποίες μοιάζουν σχεδόν ανύπαρκτες, εφόσον δεν υπόκεινται στην παρουσία κανενός φυσικού προσδιορισμού. Και όμως, οι διαδικτυακές αποστάσεις υφίστανται, όντας στην πραγματικότητα αποστάσεις ψυχολογικές, αποστάσεις δηλαδή οι οποίες ορίζονται από τη σχέση δύο σημείων τα οποία συμβολίζουν δύο διακριτές νοητικές καταστάσεις. Μία οπτική μεταβολή της οθόνης είναι συχνά αρκετή για να παρασύρει τον ηλεκτρονικό χρήστη στην παραδοχή μίας διαδικτυακής μετατόπισης. Και εφόσον το ‘κλικ’ γίνει κατανοητό ως η μικρότερη μονάδα του κυκλοφορικού συστήματος του ψηφιακού όντος, τότε είναι βέβαιο πως κάθε επιλογή συνδέσμου αποτελεί την απαρχή μίας ώθησης, μίας διαδρομής – μίας διαδρομής συχνά τόσο σύντομης (σε ένα πλαίσιο υψηλών διαδικτυακών ταχυτήτων), που καθιστά την κίνηση του ψηφιακού εαυτού σχεδόν σπασμωδική. Κάθε σύνδεσμος μπορεί να νοηθεί ως ο σπασμός του ψηφιακού σώματος, όπως ακριβώς συμβαίνει με τον μηχανισμό της καρδιάς ο οποίος λειτουργεί ως ‘αντλία’. Ενώ την ίδια στιγμή, οι διανυόμενες αποστάσεις, παρά τις ψυχολογικές διαστάσεις τους, μοιάζουν να καταρρέουν σχεδόν γύρω από κάθε αναπαραστατικό σημείο.

Η παραπάνω συμπεριφορά του ψηφιακού εαυτού αποτελεί στην πραγματικότητα μία υποβόσκουσα περιγραφή – μία υποδήλωση του διαδικτυακού στοιχείου του υπερκειμένου (hypertext). Το υπερκείμενο², αφορά στο ‘κείμενο’ (ή πιο σωστά στο μέσο) το οποίο εμπεριέχει συνδέσμους. Η αρχιτεκτονική του υπερκειμένου, αν αναλυθεί στα χαρακτηριστικά της, δύναται να φανερώσει πληθώρα ποιοτήτων που σκιαγραφούν την μετακίνηση του ψηφιακού εαυτού. Μία υπερκειμενική διαδρομή συχνά μπορεί να αποτελέσει την τροχιά πάνω στην οποία θα κινηθεί ο ψηφιακός εαυτός. Η πορεία διαγράφεται ως ένα άθροισμα

² Όρος που σύστησε ο Ted Nelson. Βλ. Nelson, Theodor H., *Literary machines 93.1*, Mindful Press, Sausalito, 1993, σ.12

σημείων στο χώρο, ως μία αλληλοδιαδοχή επιλογών συνδέσμων ή διαδικτυακών πρακτικών.

Το βασικότερο χαρακτηριστικό του υπερκειμένου είναι η απόρριψη της γραμμικότητας. Η κατάρριψη επομένως κάθε προκαθορισμένης ή εκ των προτέρων αποσαφηνισμένης διαδρομής. Αυτό το κυβερνοχωρικό στοιχείο, το οποίο συχνά έχει παρομοιαστεί με τον «κήπο με τα διακλαδωτά μονοπάτια» του Jorge Luis Borges³, αποτελεί σήμερα ένα ισχυρό δεδομένο. Συνεπώς, η αντίληψη του χώρου και του χρόνου μπορεί εύκολα να διχαλώνεται κατ' επιλογή, να διακόπτεται, ή ακόμη και να επαναλαμβάνεται σε πολλές εκδοχές του μέλλοντος, και όλα αυτά ως αποσπάσματα μίας καθημερινής τεχνολογικής ρουτίνας.

Το στοιχείο του κατακερματισμού και της αποσπασματικότητας επανέρχονται επομένως στο προσκήνιο. Η υπερκειμενική συνθήκη μπορεί να νοηθεί ως η προσπάθεια ενός αμνησιακού μυαλού που προσπαθεί διαρκώς να ανακαλύψει μία αλληλουχία πραγμάτων, να κατασκευάσει με άλλα λόγια μία κατανοητή και συνεκτική εικόνα ενός συνόλου.

Σε κάθε περίπτωση ενυπάρχει το στοιχείο της διακοπής. Κάθε διακοπή συνοδεύεται από την αντίστοιχη παρεμβολή – υπεισέρχεται δηλαδή στο αρχικό σώμα πληροφορίας ένα νέο σύνολο δεδομένων. Κάθε παρεμβολή είναι ένα νέο κομμάτι εμπειρίας και ταυτόχρονα μία νέα πρόθεση αναβολής. Περισσότερο όμως, οι διακοπές που συνεπάγεται μία υπερκειμενική διαδρομή, αποτελούν τις σκουληκότρυπες του διαδικτύου. Ο ψηφιακός εαυτός, έχει τη δυνατότητα να μεταπηδήσει από ένα σημείο του διαδικτύου σε κάποιο άλλο, να 'κόψει' δρόμο, ή να τηλεμεταφερθεί. Με άλλα λόγια, μπορεί να 'διπλώσει' το χώρο μέσα από μία σειρά από αλληπάλληλες επιλογές συνδέσμων. Έτσι, η ψηφιακή εμπειρία δεν είναι παρά η κατασκευή μίας ατέρμονης χωροχρονικής αφήγησης από νοητικές σκουληκότρυπες που πλέκουν με αυτό τον τρόπο ένα πελώριο πτυχωτό τοπίο.

³ Ο.π., Borges, Jorge Luis, *Labyrinths...*

Αναπόφευκτο παρεπόμενο κάθε διακοπτόμενης ή παρεμβαλλόμενης εμπειρίας είναι η διαρκής **μεταβολή της προσοχής**. Κάθε απότοκη **διαταραχή προσοχής** έρχεται ξωπίσω της εκάστοτε ανακατεύθυνσης της διαδικτυακής διαδρομής. Και όπως και σε κάθε τέτοια περίπτωση, ο ψηφιακός εαυτός στερείται μίας συγκροτημένης ή κατασταλαγμένης σκέψης, όντας σε μία μόνιμη συνθήκη περισπασμού. Είναι χαρακτηριστικό πως ο Walter Benjamin περιγράφει την αίσθηση αυτή ως μία ημι-άγρυπνη κατάσταση συνείδησης⁴ του παρατηρητή (εν προκειμένω, του ηλεκτρονικού χρήστη). Σαν να επρόκειτο, θα έλεγε κανείς, για τον επιβάτη ενός οχήματος που κινείται γοργά, και που φευγαλέα συλλέγει στιγμιότυπα από το ταξίδι του, με έναν σχεδόν σκηνογραφικό τρόπο.

Η περίσπαση αγνοεί στοιχεία του γύρω περιβάλλοντος, επανακατευθύνοντας συνεχώς το στόχο (ως το σημείο προσοχής). Το υποκείμενο βρίσκεται σε μία ασαφή συνθήκη, όπου αν παρομοιαστεί με το «σκοτεινό χώρο» του Eugene Minkowski⁵, «η αίσθηση του ‘να χάνει κανείς το δρόμο του’ είναι το κλειδί προς τη γνώση»⁶. Ο κυβερνοχώρος προϋποθέτει μία τέτοια παραδοχή, όντας ο ίδιος ένα περιβάλλον που ευνοεί κάθε είδους περίσπαση και συνεπώς, κάθε είδους αντιληπτική **αταξία** (η άτακτη κίνηση εντός του κυβερνοχώρου δεν είναι διόλου ασύνδετη με τη χαοτική όπως περιγράφηκε φύση του). Άλλωστε, κάθε είδους υπερκειμενική μετακίνηση δεν είναι παρά η αναίρεση της τάξης, ή η εγκαθίδρυση μίας νέας τάξης πραγμάτων η οποία βασίζεται στην **αποδιοργανωμένη** κινησιολογική **συμπεριφορά**. Η νέα αυτή τάξη έχει το δικό της λεξιλόγιο, ενώ στο επίκεντρό της, τοποθετείται η απόκλιση από την πορεία. Με άλλα λόγια, η εκτροπή από την διανύουσα τροχιά – ένας διαρκής και διανθίζων **εκτροχιασμός**.

⁴ Benjamin, Walter, “The work of art in the age of mechanical reproduction”, *Illuminations*, Fontana, 1992, σ.223

⁵ Minkowski, Eugène, *Lived Time: Phenomenological and Psychopathological Studies (Northwestern University Studies in Phenomenology & Existential Philosophy)*, Northwestern University Press, 1970

⁶ Vidler, Anthony, *Warped Space: Art, Architecture, and Anxiety in Modern Culture*, MIT Press, Cambridge, 2002, σ.127

Ο λόγος

[ο χώρος ως ροή]

Η νοηματοδοτική σύνθεση ενός συνόλου ‘διατυπώσεων’, ‘διακοπών’, ‘επιλογών’ και ‘παρεμβολών’ σε διαφορετικές μορφές και αλληλουχίες, προσομοιάζει την αρχιτεκτονική μίας φράσης. Η κίνηση του ψηφιακού εαυτού, συγκροτεί ένα φραστικό σύνολο, έναν αφηγηματικό λόγο, όπως προαναφέρθηκε, ο οποίος, αν και αποτελεί μία χιμαιρική⁷ οντότητα από ετερογενείς ‘πληθυσμούς’ (ή σε αντιστοιχία του μύθου, από μέρη διαφορετικών ζώων⁸), φαίνεται να αποτελεί ένα κινούμενο μεν, αλλά συνεχές τοπίο. Η αίσθηση της συνέχειας, ο τρόπος που συνδέεται με το πριν και το μετά, οι αγκυρώσεις στο παρελθόν και στο μέλλον οι οποίες έχουνε πάντα το ίδιο σημείο εκκίνησης, δεν είναι παρά ένα μετακινούμενο σημείο εκκίνησης στο παρόν του. Μία αφήγηση του εαυτού που νοηματοδοτεί όλες τις ενδιάμεσες συνδέσεις. Για ακόμη μία φορά, η κατανόηση του εαυτού, και πόσο μάλλον του ψηφιακού εαυτού (εντός του πελώριου διαδικτυακού εργοστασίου ταυτότητας), αποδεικνύεται μία μεταφορική συγγραφική πράξη. Έτσι ο αφηγηματικός εαυτός είναι μία ιστορία προς ανάγνωση, όχι μόνο στο διαδίκτυο, αλλά και έξω από αυτό, όμοια με μία gestaltική κατανόηση του συνόλου από τα θραύσματά του, ή όμοια, εν τέλει, με μία χωρική σύνθεση.

Ο ψηφιακός εαυτός καθίσταται μία φωνή, ένας τρόπος εκφοράς του ‘λόγου’. Αυτό που πολλές φορές συνοδεύει την ‘εικονική’ παρουσία, αλλά ακόμη και μία μεταφορά της ανυπόστατης παρουσίας. Η φωνή αυτή, μπορεί να περιέχει τη φωνή του αγαπημένου προσώπου, τη φωνή που ακούγεται από μακριά του Marcel Proust⁹, τη φωνή που προσπαθεί να επικοινωνήσει, τη φωνή που ‘ακτινοβολεί’ ή επιβάλλεται, τη φωνή

⁷ Η χίμαιρα, αξίζει να σημειωθεί πως, κατ’ επέκταση του μύθου, πολλές φορές συμβόλιζε το απίθανο, το φανταστικό, ή το σχεδόν αδύνατο

⁸ Κατά το μύθο η Χίμαιρα αποτελούνταν από μέρη λιονταριού, κατσίκας και φιδιού.

⁹ Βλ. τα αποσπάσματα του Marcel Proust όπως αναφέρονται στα κεφάλαια «ο αστερισμός της επιθυμίας» και «ο αστερισμός της αντανάκλασης». Ο.π., Marcel Proust...

που επαληθεύει το ακόμη 'εν ζωή' παρόν ενός εαυτού, τη μοναδική της χροιά, την τονικότητά της, και ό,τι αυτά τα χαρακτηριστικά μπορούν να ξεσκεπάσουν για την εμπειρία του και τη στάση του απέναντι στα πράγματα. Είτε πρόκειται για αμυδρούς ψίθυρους, είτε για φωνασκίες, η φωνή μοιάζει με έναν ακόμη ασώματο τρόπο με τον οποίο καταφθάνει ο άυλος ψηφιακός εαυτός – μία φωνή 'εξ' ουρανού', σε όποιο σημείο της διαδικτυακής γραμμής και αν πιθανολογηθεί η αφετηρία του.

Η δομή ενός λόγου, και συνεπώς, η δομή μίας υπερκειμενικής διατύπωσης, με πολλαπλά δηλαδή λυγίσματα, στρέψεις και επαναχαράξεις διαδρομών, μοιάζει με τον απόηχο μίας συνειρμικής διαδικασίας. Ο ηλεκτρονικός χρήστης οδηγείται νοητά στην επιλογή του επόμενου συνδέσμου, και ο ψηφιακός του εαυτός κινείται συνειρμικά εντός του άυλου κυβερνοχωρικού τοπίου.

Έτσι το υπερκείμενο αποτελεί την κινητική έκφραση του συνειρμού, ή τη μετάφραση, θα μπορούσε να πει κανείς, της συνειρμικής σκέψης σε πραγματικά διαδικτυακά συμβάντα. Ο Norbert Weiner, ήδη από το 1970, επιχειρεί μία ενδιαφέρουσα αναφορά και συνάμα μία μεταφορά: «Αυτές οι νευρικές παρορμήσεις μεταδίδονται από ίνα σε ίνα κατά μήκος των συνδέσεων των γνωστών ως συνάψεων, κατά τις οποίες μία προσαγωγός ίνα μπορεί να έρθει σε επαφή με πολλές προσαγωγές»¹⁰. Η έννοια του συνειρμού ως κινησιολογικό μοτίβο, φέρει ποικίλες ιδιότητες της σκέψης και των ψυχικών φαινομένων στο πλαίσιο αυτό. Τα χαρακτηριστικά του σχετίζονται με τη διαδοχή των νοητικών καταστάσεων, των παραστάσεων, των συναισθημάτων, ή των σκέψεων (κατά πλήρη αντιστοιχία της νοητικής φύσης της ψηφιακής εμπειρίας) με βάση την ομοιότητα ή το συσχετισμό, τη μνημονική σύνδεση, ή ακόμη και την εννοιολογική αντίφασή τους.

Το γεγονός πως ο συνειρμός ρέει με την ταχύτητα της σκέψης, προσθέτει μία ακόμη κινητική ιδιομορφία του ψηφιακού εαυτού. «Το σύνολο της πληροφορίας είναι η ψευδαίσθηση της γνώσης, και το υπερκείμενο ευνοεί αυτή την ψευδαίσθηση επιτρέποντας στους χρήστες να

¹⁰ Ο.π., Weiner, Norbert, *Κυβερνητική και Κοινωνία...*, σ.41

χοροπηδούν τριγύρω με την ταχύτητα της σκέψης»¹¹. Έτσι, και ο ψηφιακός εαυτός μπορεί σήμερα να ταξιδεύει, με ένα μαγικό ή θεϊκό σχεδόν τρόπο, με την πλησιέστερη ταχύτητα στους συλλογισμούς του, δημιουργώντας έτσι αλληπάλλληλες σχέσεις πληροφοριακής συνάφειας και ελεύθερα αναπτυσσόμενες συνειρμικές διαδρομές. Και αν σε αυτά προστεθεί ο υπερμεγέθης σήμερα όγκος της διαδικτυακά προσβάσιμης πληροφορίας, η άτακτη, μη γραμμική, εκτροχιαστική κίνηση εντός του δεν είναι παρά μία σύγχρονη ένδειξη **ιδεοφυγής**.

Οι ιδεοφυγές (ή αλλιώς οι φυγές των ιδεών ή των σκέψεων)¹² του ψηφιακού εαυτού, περιγράφουν τη διαρκή και απότομη αλλαγή ‘από θέμα σε θέμα’ εντός μίας συνεχόμενης ροής επιταχυνόμενου λόγου. «Οι συνειρμοί άλλοτε είναι κατανοητοί (βασίζόμενοι σε μία ταχεία ροή σκέψης και συγχρόνως στην τυχειότητα), και άλλοτε όχι, κάτι που μπορεί να καταστήσει το λόγο ακατανόητο. Διατηρώντας άλλοτε τη συνάφεια και άλλοτε χάνοντάς τη, ο ψηφιακός εαυτός μοιάζει να κινείται εξίσου ιδεο-ροϊκά. Παρασυρόμενος από έναν χείμαρρο ιδεών ο οποίος ρέει πλάι στο χείμαρρο των διαθέσιμων διαδικτυακών συνδέσμων, ο ηλεκτρονικός χρήστης αυτοεπικονιάζει το εκάστοτε υπερκείμενο, προσθέτοντας διαρκώς στη διαδρομή του νέες αλυσίδες πληροφορίας και συνεπώς σκέψεων που αναβλύζουν ακατάπαυστα.

Ο ψηφιακός εαυτός χαρακτηρίζεται επομένως από ένα είδος **πλατειαστικής ροής σκέψεων**, από μία δηλαδή ασυνάρτητη και ακανόνιστη νοητική κίνηση εντός ενός τοπίου πολυάριθμων ηλεκτρονικών συνδέσμων (link). Το δαιδαλώδες αυτό χαρακτηριστικό σχολιάζει ο Nick Bilton, παρατηρώντας τους χιλιάδες συνδέσμους που υπάρχουν σε πολλούς από τους πιο δημοφιλείς ιστότοπους και συνάμα, την πληροφοριακή υπερφόρτωση με την οποία έρχονται αντιμέτωποι καθημερινά οι ηλεκτρονικοί χρήστες. Υπερβαίνοντας ακόμη και τους χίλιους συνδέσμους στην πρωταρχική σελίδα ενός ιστότοπου¹³, το

¹¹ Heim, Michael, *The Metaphysics of Virtual Reality...*, σ.38

¹² Συχνές σε καταστάσεις μανίας ή σχιζοφρένειας

¹³ Bilton, Nick και Sandhaus, Evan, “# of links on the homepage of 98 top websites”, <http://www.nickbilton.com/98/>, [προσπ. 24 5 14]

φαινόμενο αυτό παρομοιάζεται με την πλατειαστική όψη μία εφημερίδας “The New York Times” εκατό χρόνια πριν¹⁴. Η εκτεταμένη χρήση συνδέσμων υποδηλώνει πως η απόλυτη επαφή με το όλο κειμενικό σώμα είναι πιθανά αδύνατη, εφόσον πρόκειται για ένα τέτοιο ‘πολυφωνικό’ κατασκεύασμα. Ενώ ο Silvio Gaggi αναφέρεται με τη σειρά του σε αυτό το φαινόμενο πλουραλισμού του λόγου που το υπερκείμενο ενθαρρύνει: «υπάρχει μία πολυφωνία, και η αρχή της κάθε φωνής χαρακτηρίζεται συνεχώς από τον αμοιβαίο σχολιασμό η μία της άλλης.»¹⁵



Εικ. 1 Εξώφυλλο του The New York Times γύρω στο 1900. Βλ. The New York Times, http://bits.blogs.nytimes.com/2010/12/01/gawker-hopes-to-transform-the-blog/?_r=0, [προσπ. 27-5-14]

Σε κάθε περίπτωση, μία πλατειαστική ροή υποδηλώνει και κάτι ακόμη: ο ψηφιακός εαυτός καθίσταται μία άκρως ελαστική οντότητα η οποία επανατοποθετεί τις έννοιες της αρχής και του τέλους¹⁶. Η αρχή και το τέλος της εκάστοτε διαδικτυακής διαδρομής καθορίζεται από τον ίδιο το χρήστη, με άλλα λόγια από τον ίδιο τον αναγνώστη. Η αλληλοδιαδοχή θέσεων από σημείο σε σημείο (ή από σύνδεσμο σε σύνδεσμο) συνθέτει ένα ευέλικτο και ανοιχτό ως προς τη δομή του νοητικό κατασκεύασμα. Το κατασκεύασμα αυτό είναι ελάχιστα προβλεπόμενο, συχνά αυθόρμητο και σχεδόν πάντοτε με πολλαπλά σημεία εισόδου και εξόδου. Η είσοδος και η έξοδος δεν προσχεδιάζονται, αλλά λαμβάνουν χώρα μέσω του υποκειμενικού συλλογισμού. Έτσι, κάθε αρχή μίας διαδικτυακής διαδρομής, όπως και κάθε τέλος της, αποτελούν απλώς ένα ακόμη σημείο, έναν ακόμη κόμβο του κυβερνοχωρικού ιστού, μία ακόμη επιλογή. Η δημιουργία ενός ολοκληρωμένου νοήματος τείνει να αμφισβητηθεί, καθώς ταυτόχρονα υφίστανται πολλές απαρχές, μη πεπερασμένα τέλη, και ενίοτε ακόμη και κυκλικές επαναληπτικές δομές (ο ψηφιακός εαυτός επιστρέφει στο ίδιο σημείο ξανά και ξανά).

¹⁴ Bilton, Nick, “Gawker Hopes to Transform the Blog”, *The New York Times*, http://bits.blogs.nytimes.com/2010/12/01/gawker-hopes-to-transform-the-blog/?_r=0, [προσπ. 27-5-14], 2010

¹⁵ Silvio Gaggi, *From Text to Hypertext: Decentering the Subject in Fiction, Film, the Visual Arts, and Electronic Media*, University of Pennsylvania Press, Philadelphia, 1998, σ.111

¹⁶ Όχι μόνο ως προς την ύπαρξή της αυτή τη φορά (όπως περιγράφηκε στο κεφάλαιο «ο αστερισμός της γέννησης».

Ένα νέο ‘cogito ergo sum’

[ο χώρος ως διασύνδεση]

Καλώς ήλθατε στην έρημο του πραγματικού.

Morpheus,
Matrix¹⁷

Στο ερώτημά του «λαμβάνουμε μέρος σε δίκτυα ή είμαστε οι ίδιοι δικτυωμένοι; Είναι δίκτυα οι ίδιοι μας οι εαυτοί;»¹⁸, ο Sandy Baldwin επαναφέρει την αντίληψη του εαυτού ως το αποτέλεσμα μίας πράξης διασύνδεσης, ή ως το άθροισμα κομβικών σημείων. Ο Jean-François Lyotard δηλώνει χαρακτηριστικά πως «κανείς εαυτός δεν είναι ένα νησί». Δεν υφίσταται δηλαδή ποτέ αποκολλημένος από τις σχέσεις τις οποίες αναπτύσσει γύρω του.

...ένα πρόσωπο τοποθετείται πάντοτε στα ‘κομβικά σημεία’ ενός συγκεκριμένου επικοινωνιακού κυκλώματος, όσο μικρά και αν αυτά μπορεί να είναι. Η καλύτερα: κάποιος τοποθετείται πάντα σε μία θέση μέσα από την οποία διέρχονται διαφόρων ειδών μηνύματα.¹⁹

Ο ψηφιακός εαυτός λαμβάνει μέρος στο δίκτυο αυτό αποτελώντας τον φέροντα οργανισμό της διάδρασης. Με άλλα λόγια, συνιστά το κωδικό σύστημα μέσα από το οποίο ο ηλεκτρονικός χρήστης έρχεται σε επαφή με τον ψηφιακό χώρο. Η δημιουργία επαφής, η αλλιώς σύνδεση ή συναρμογή, υποδηλώνει ένα είδος σύναψης. Ως μέρος ενός ευρύτερου νευρικού συστήματος, ο ψηφιακός εαυτός μοιάζει να δραστηριοποιείται εντός ενός συλλογικού ηλεκτρονικού εγκεφάλου, μίας ιδιαίτερα

¹⁷ Κινηματογραφική ταινία “Matrix», Andy Wachowski, Larry Wachowski, 1999

¹⁸ Sandy Baldwin, “Introduction: the Anatomy of Dispersion”, *Leonardo Electronic Almanac*, Special issue: Dispersive anatomies, 16(4 – 5), 2009, σ.2

¹⁹ Lyotard, Jean-François, Bennington, G. και Massumi B., *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge (Theory and History of Literature, Volume 10)*, Manchester University Press, University of Minnesota Press, Minneapolis, 1984, σ.15

συνήθους μεταφοράς για τον Παγκόσμιο Ιστό. Με τον ίδιο τρόπο ο ιδρυτής του Tim Berners Lee, εστιάζει στη σημασία της δικτύωσης, καθώς υποστηρίζει πως μία έννοια από μόνη της (όμοια με τον ψηφιακό εαυτό) δεν είναι ποτέ τίποτα²⁰. Αυτό που έχει τελικά σημασία είναι η διασυνδεδετική της δομή. Έτσι, οι δισεκατομμύρια νευρώνες ενός εγκεφάλου μπορούν να κατανοηθούν κατ' αντιστοιχία με τους δισεκατομμύρια ηλεκτρονικούς συνδέσμους, τις πιθανές δηλαδή 'νευρωνικές' και εν αναμονή συνάψεις της ψηφιακής περιήγησης. Και ο ψηφιακός εαυτός με τη σειρά του, δεν δανείζεται απλά τα ποικίλα υπερκειμενικά χαρακτηριστικά με σκοπό να κινηθεί στον κυβερνοχώρο, αλλά μετατρέπεται ο ίδιος στο υπερ-κείμενο, σε παράφραση αυτή τη φορά του όρου του 'υποκειμένου', ένα υποκείμενο δηλαδή το οποίο κινείται με έναν 'υπερ'-βατικό τρόπο στο διαδίκτυο.

Η εκδήλωση της ύπαρξης του ψηφιακού εαυτού στο περιβάλλον του κυβερνοχώρου, ή ο εντοπισμός της κινητικότητάς του, μοιάζει να μιλάει πάνω από όλα τη γλώσσα της παρουσίας - αυτό που βρίσκεται 'εδώ': όπως αυτό γίνεται κατανοητό σε μία δεδομένη χρονική στιγμή.

Ο τρόπος με τον οποίο τα άτομα διαχειρίζονται την παρουσία τους είναι αναπόσπαστα συνδεδεμένος με τις τεχνολογίες τις οποίες χρησιμοποιούν. Πολλές φορές, οι ίδιες αυτές οι τεχνολογίες τείνουν να αντικαταστήσουν πολλές από τις διαπροσωπικές αλληλεπιδράσεις, ή να τις υποβάλλουν σε μία σειρά από 'διηθητικές' μετατροπές, φιλτραρίσματα και επεξεργασίες, που προλαμβάνουν την αμεσότητα, ή προηγούνται, εν τέλει, της αυθόρμητης, παρορμητικής έκφρασης. Ο σημερινός θόρυβος των κοινωνικών δικτύων και της ασύγχρονης αλληλεπίδρασης και παρουσίας, μοιάζουν να εγκαθιδρύουν μία σειρά από νέες κοινωνικές επιταγές. Ή να παγιώνουν τα νέα κοινωνικά δεδομένα, τα οποία μεταμορφώνουν κατά την Sherry Turkle, το καρτεσιανό 'cogito' «σκέφτομαι, άρα υπάρχω» (I think therefore I am), σε «μοιράζομαι άρα υπάρχω» (I share therefore I am)²¹, (κατ'

²⁰ Ο.π., Berners-Lee, Tim και Fischetti, Mark, *Υφαίνοντας τον παγκόσμιο ιστό...*, σ.33

²¹ Turkle, Sherry, ομιλία "Connected, but alone?", *Ted*,

https://www.ted.com/talks/sherry_turkle_alone_together, [προσπ. 25-5-14], 2012

αντιστοιχία της διαδικτυακής πρακτικής του ‘sharing’ ή ‘following’). Η, εξελίσσοντας την παρατήρηση αυτή ακόμη περισσότερο, θα έλεγε κανείς, πως όλα αυτά μεταφράζονται στην πραγματικότητα στο νέο ψηφιακό cogito ‘συνδέομαι άρα υπάρχω’ – κάτι που υπογραμμίζει το γεγονός πως για να καταστεί κάποιος παρών στο διαδίκτυο, πρέπει με κάποιο τρόπο να συνδεθεί σε αυτό. Η αίσθηση πως αν δεν συνδεθεί, τότε δεν υπάρχει (ψηφιακά), επαναδιατυπώνεται με έναν παρόμοιο και ενδιαφέροντα τρόπο και από κάθε υπηρεσία τύπου Inactive Account Manager, ή από λοιπές ‘μετά θάνατον’ διαδικτυακές υπηρεσίες²², οι οποίες ενεργοποιούνται εφόσον ο ηλεκτρονικός χρήστης για ένα ορισμένο διάστημα δεν δώσει σημεία ζωής, υποδηλώνοντας με έναν διαφορετικό τρόπο πως η απουσία σύνδεσης, δηλαδή κινητικότητας, στο διαδίκτυο, ισοδυναμεί με την ‘ανυπαρξία’.

Η νέα ψηφιακή παρουσία, δεν παύει να είναι ένα νέο είδος μοναχικότητας και συνάμα κοινωνικότητας. Οι ψηφιακοί εαυτοί είναι απομονωμένοι αλλά δικτυωμένοι την ίδια στιγμή, κοινωνικοί και αντικοινωνικοί ταυτόχρονα. «Σχεδιάζουμε τεχνολογίες που δίνουν την ψευδαίσθηση της συντροφικότητας, χωρίς τις απαιτήσεις της φιλίας»²³ συμπληρώνει η Turkle, μιλώντας για την παραδοξότητα της σύγχρονης παρουσίας.²⁴

Ο λόγος που συμβαίνουν όλα αυτά συνδέεται παραδόξως με τα εξέχοντα τεχνικά χαρακτηριστικά του ίδιου του διαδικτύου: η ευκολία πρόσβασης στο διαδικτυακό χώρο, η ταχύτητα, όχι μόνο της διασύνδεσης, αλλά προπαντός η ταχύτητα με την οποία μπορεί να διακινηθεί πληροφορία

²² Οι οποίες περιγράφηκαν εκτενέστερα στο κεφάλαιο «ο αστερισμός της γέννησης».

²³ Ο.π., Turkle, Sherry, ομιλία “Connected, but alone?”...

²⁴ Ήδη ο σημερινός έφηβος παρουσιάζει τις πρώτες ενδείξεις, τις πρώτες δυσκολίες κοινωνικής αλληλεπίδρασης, η οποία απαιτεί την παρουσία του σε πραγματικό χρόνο (real-time, ή face-to-face επικοινωνία), παρακάμπτοντας κάθε κατασκευασμένη περσόνα και συνάμα, όλα τα πλεονεκτήματα μίας ασύγχρονης και αποσπασματικής διαδικτυακής επικοινωνίας – η διάδραση στο φυσικό χώρο δεν προσφέρει τη δυνατότητα επεξεργασίας (editing) της συμπεριφοράς, ανίρσεως μίας πράξης (undo), επανάληψής της (redo), διαγραφής της (delete), ή αποθήκευσής της για κάθε πιθανή ‘αναβίωση’ στο μέλλον (back up).

από κάθε γωνιά του κυβερνοχωρικού σύμπαντος, και η ικανότητα δημιουργίας συνδέσεων, δηλαδή χώρων, μεταξύ ανθρώπων, αντικειμένων, ενδιαφερόντων και ιδεών. Άλλωστε ενυπάρχει ήδη η φαντασίωση μίας μελλοντικής τεχνολογικής πραγματικότητας, όπου τα στοιχεία του περιβάλλοντος μας (φυσικού και ψηφιακού) θα μπορούν να είναι συνδεδεμένα μεταξύ τους, να ανταλλάσσουν πληροφορίες και να επαναπρογραμματίζονται με ένα συνολικό τρόπο την εκάστοτε προσωπική εμπειρία (έξυπνες οικιακές συσκευές, έξυπνα κτίρια και αυτοκίνητα, όργανα καταγραφής δημόσιων χώρων, κινητά τηλέφωνα κλπ) – ή αυτό που θα μπορούσε να κατανοήσει κανείς ως ένα περιβάλλον διάχυτου υπολογισμού ή περιρρέουσας νοημοσύνης.

Κεφάλαιο 4

Mono no aware

Συμπεράσματα

*Φυσικά η νύχτα έφυγε με άδεια χέρια.
Ακόμη χειρότερα, σάρωσε τους δρόμους για σκουπίδια
όσο εσύ κοιμόσουν – ανέπαφος –
η ψυχή σου βαριά όσο και ο εαυτός σου`
λεία, κλεισμένη ερμητικά,
φτιαγμένη από φως, αγάπη, μεδούλι, γάλα και μέλι,
φτιαγμένη από σώμα.*

Michael Symmons Roberts

‘Attempts on Your Life’¹

¹ Michael Symmons Roberts, *Corpus*, ‘Attempts on Your Life’, Jonathan Cape, London, 2004

Το παρόν ερευνητικό εγχείρημα αναζητάει τις χωρικές ποιότητες του ψηφιακού εαυτού μέσα από την αποσπασματική παρατήρηση και ανάλυση των συμπτωματικών εκφάνσεών του κατά την κυβερνοχωρική εμπειρία. Μία τέτοια πράξη, άρρηκτα συνδεδεμένη με την υποδήλωση μίας σωματικής οντότητας (όπως περιγράφηκε πρωτύτερα), υποθετικής στην απαρχή της και εννοιολογικής στη φύση της, δεν αποτελεί παρά ένα μεταφορικό ενέργημα ‘ανατομίας’: η ιδέα του ψηφιακού σώματος προσεγγίζεται μέσα από την παρατήρηση του εσωτερικού του, των μερών δηλαδή που το αποτελούν.

Το σώμα αυτό φέρει το βάρος των κοινωνικοπολιτισμικών αλλαγών που το συνοδεύουν. Παράλληλα, η έννοια του σώματος συνεπάγεται έναν τόπο συνάντησης της ατομικότητας με την πολιτισμική σφαίρα.² Το σώμα δεν είναι μόνο μία εικόνα, μία εντύπωση, ένας μηχανισμός ή μία οντότητα με την οποία αλληλεπιδρά κανείς με τον κόσμο. Αλλά αποτελεί συνάμα, τον τρόπο με τον οποίο αντιλαμβάνεται κανείς τον εαυτό του, ή διαπιστώνει τον εαυτό του ή, εν τέλει συντάσσει τον εαυτό του μέσα από εξατομικευμένες πρακτικές. Σε κάθε περίπτωση, το σώμα, και ειδικότερα ένα σώμα το οποίο τοποθετείται στο ανατομικό τραπέζι, αποτελεί έναν σχηματικό πεδίο, ένα χώρο αναπαράστασης δεδομένων, τοπολογικών σχέσεων, χαρτογράφησης συμβάντων, και καταγραφής των συμπεριφορικών του ιδιοτήτων, εντός πάντοτε ενός πλαισίου παρατήρησης. Το σώμα αυτό επιστρέφει στους παρατηρητές του ένα είδος γνώσης για τον κόσμο τους, ένα είδος κατανόησης του τρόπου με τον οποίο τελικά σχετίζονται με αυτόν.

Η ανατομία αποτελεί τη μελέτη της αρχιτεκτονικής ενός σώματος. Συνδέεται με την παρατήρηση και καταγραφή της δομής και της μορφολογίας του, και παράλληλα, με την ανάγνωση της λειτουργίας του ως μηχανισμού. Η προαναφερθείσα (μεθοδολογική) διαδικασία ενός είδους διάγνωσης, ‘ψηλαφεί’ μία σειρά από συμπτώματα, και επομένως, μια σειρά από ποιότητες χώρου, οι οποίες αποτελούν τα σημεία στάσης

² Ο.π., Hillis, Ken, *Digital sensations: Space, Identity, and Embodiment in Virtual Reality...*, σ.172

μίας μεταφορικής ανατομικής πράξης. Κάθε χωρική παρατήρηση, κάθε μηχανισμός του ψηφιακού εαυτού που υποδηλώνει χώρο, αποτελεί σημείο (ανατομικής) στίξης – σημείο δηλαδή τομής (του σώματος), και θέασης (ενός μέρους του), από μία άλλη ματιά, όπως ακριβώς θα συνέβαινε και με το βλέμμα του ανατόμου του. Παράλληλα, η ψηφιακή εμπειρία είναι αυτή που οδηγεί στη γέννηση του νοήματος, το οποίο θα ‘διαγνωσθεί’, και εν τέλει θα σωματο-ποιηθεί. Θα αποτελέσει δηλαδή δομικό συστατικό της ταυτότητας του ψηφιακού σώματος, και κατά συνέπεια τμήμα ενός ενδεχόμενου ανατομικού άτλαντα του ‘ψηφιακού’.

Το παρόν ψηφιακό σώμα δεν υπακούει στους υλικούς περιορισμούς του φυσικού/αναλογικού κόσμου. Είναι άυλο, φανταστικό, απροσμέτρητο και ατελεύτητο. Έτσι, κατευθύνεται κανείς προς ένα άλλο είδος ανατομίας, το οποίο επαναδιαπραγματεύεται τον παράγοντα της αϋλότητας και της σχέσης του με το χώρο. Ο παράγοντας αυτός διατρέχει άλλωστε το σύνολο του ερευνητικού αυτού κειμένου, καθώς, κατά την εκδίπλωσή του, επιχειρείται η άντληση του αντίστοιχου λεξιλογίου που δύναται πλησιέστερα να σκιαγραφήσει την άυλη, ανυπόστατη, φαντασιακή συνθήκη του ψηφιακού χώρου. Η σημερινή τεχνολογική εποχή έχει ήδη θέσει υπό αμφισβήτηση τον δεσποτικό παράγοντα της υλικότητας. Και ειδικότερα, στο πεδίο της αρχιτεκτονικής, ο άυλος χώρος αποτελεί μία νέα πραγματικότητα που καλείται να προσμετρηθεί στο σχεδιασμό της συνολικής χωρικής εμπειρίας.

Κρυμμένος ο ένας μέσα στον άλλο, ο όρος υλικός και άυλος θολώνουν και ξεγλιστράνε, αμφισβητώντας άλλους όρους όπως το διανοητικό και το χειρονακτικό, το σχηματισμένο και το ασχημάτιστο, το πραγματικό και το εικονικό.³

Και αυτό βέβαια αποδεικνύεται πιο επίκαιρο από ποτέ στο παρόν πλαίσιο του ψηφιακού εαυτού και του διαδικτύου.

Με τη σειρά της, η σημασία της ανατομικής προσέγγισης σε ένα τέτοιο πλαίσιο, συμπίπτει με την ανάγκη για δημιουργία ενός λεξιλογίου, ενός

³ Hill, Jonathan, *Immaterial Architecture*, Routledge, London, 2006, σ.71

συστήματος αναφοράς, ενός κοινού 'μύθου'. Ή, την επινόηση, στο παρόν πλαίσιο, ενός ψευδοεπιστημονικού (κατ' αντιστοιχία των ψευδοβιολογικών χαρακτηριστικών του κυβερνο-οργανισμού που περιγράφηκε), μεταφορικού αφηγήματος, που να εξιστορεί με το δικό του τρόπο τη χωρική εμπειρία του ψηφιακού εαυτού στον κυβερνοχώρο.

Το παρόν ανατομικό εγχείρημα αντιστρέφει την καθιερωμένη ανατομική λογική. Δεν προϋπάρχει η εικόνα του σώματος η οποία θα καταταμηθεί. Ακολουθείται μία διαδρομή από μέσα προς τα έξω και όχι από έξω προς τα μέσα, όπως θα συνέβαινε στην πραγματικότητα. Κατόπιν το σύνολο των σημείων θέασης που ακολουθούν τις ανατομές, το σύνολο δηλαδή των μερών/μελών που ανακαλύπτονται, καταγράφονται με σκοπό να αποτελέσουν έναν νέο ανατομικό χάρτη, έναν ανατομικό άτλαντα του 'ψηφιακού'.



Εικ.1 Γκραβούρα του Gaspar Becerra, στο βιβλίο του Valverde de Amusco "Anatomia del corpo humano", Ant. Salamanca and Antonio Lafrery, 1560, p094

Η έννοια της τομής είναι κρίσιμη, καθώς, ως χειρονομία, διαταράσσει τη συνέχεια, διατρυπάει την επιφάνεια και θολώνει την οριογραμμή του μέσα και του έξω, καθώς και το περίγραμμα του ενιαίου εαυτού. Η σχισμή που προκύπτει αποτελεί ένα τοπίο στο οποίο λαμβάνει χώρα η εξωτερίκευση του εσωτερικού τύπου - στην περίπτωση της έρευνας αυτής, πρόκειται για το τοπίο ενός συχνά κατατετημημένου ψηφιακού εαυτού ο οποίος συγκροτεί εν τέλει το εκτιθέμενο αντικείμενο.

Παράλληλα, η τομή λειτουργεί και ως ένα είδος 'γραφής' πάνω στο σώμα. Όπως συμβαίνει κατόπιν μίας χειρουργικής επέμβασης, το σημάδι της τομής αποτελεί πλέον μέρος του σώματος, φέροντας έντονα το στοιχείο της μνήμης. Κάθε τέτοιο σημείο γραφής, όμοια με κάθε εγχείρημα ανατομής στην παρούσα έρευνα, υποδηλώνει το σημείο το οποίο έχει διαπεραστεί από τη ματιά του άλλου, αυτό δηλαδή που έχει ιδωθεί, ή που έχει εξεταστεί και που προσφέρεται προς θέαση στο πλαίσιο της κυβερνοχωρικής πραγματείας.

Αξίζει να σημειωθεί πως το ψηφιακό σώμα δεν βιώνει μόνο το χώρο, αλλά συνάμα τον δημιουργεί. Ενυπάρχει δηλαδή ένας υποκειμενικός χώρος, ο οποίος είναι προσκολλημένος στην ιδέα του εαυτού, παραπέμποντας στην ιδέα της αυτοκατασκευής και του νομαδισμού

όπως αναφέρθηκε σε προηγούμενα κεφάλαια. Καθώς ο ψηφιακός εαυτός διασχίζει το υλικό 'κενό' του ψηφιακού χώρου, χαράζει πορείες και σημεία δράσης ή μνήμης. Γεννάει δηλαδή το χώρο, την ίδια στιγμή που τον τοποθετεί ως βίωμα στη συνείδησή του. Αντίστοιχα, η μέθοδος της ανατομίας, γεννάει την εικόνα του σώματος, ενώ το τέμνει. Κάθε τομή, κάθε επαφή δηλαδή της ματιάς του ανατόμου με το εσωτερικό ενός σώματος, δημιουργεί την ιδέα ύπαρξης ενός οργάνου, μίας δομής, ή ενός ενδόμυχου χώρου. Η τομή δρα στο σώμα, όπως η περιήγηση στον διαδικτυακό ιστό, ενώ αποκαλύπτει ένα χώρο που πριν ήταν ανύπαρκτος για τον παρατηρητή. Με άλλα λόγια, το χωρικό βίωμα αποκτάει μορφή και σώματοποιείται, και το εκάστοτε ψηφιακό σώμα με τη δράση του, στην ουσία ανατέμνει τον εαυτό του.

Ακόμη και τοποθετώντας το ψηφιακό σώμα σε ένα σύγχρονο ανατομικό τραπέζι, θα μπορούσε να παρατηρήσει κανείς μία σειρά από σχέσεις μεταξύ του ψηφιακού σώματος και του ανθρώπινου σώματος όπως αυτό περιγράφεται στη σημερινή ιατρική⁴. Το ανθρώπινο σώμα κατ'αντιστοιχία του ψηφιακού, οργανώνεται σε διακριτά λειτουργικά συστήματα, τα οποία αναλαμβάνουν τη διεκπεραίωση ορισμένων δραστηριοτήτων. Τα συστήματα αυτά αλληλεπιδρούν μεταξύ τους όπως ακριβώς συμβαίνει και με τους κοινούς τόπους των αστερισμών. Λαμβάνοντας υπόψη το πώς αυτά καταγράφονται στην ανατομία, και εν συνουσία των αντίστοιχων χαρακτηριστικών της φυσιολογίας τους, θα μπορούσαν να αναγνωσθούν στο πλαίσιο αυτό μία σειρά από αναλογίες για τους αστερισμούς του ψηφιακού σώματος.

Ο αστερισμός της γέννησης θα μπορούσε να κατανοηθεί ως το αναπαραγωγικό σύστημα του ψηφιακού σώματος, ο τρόπος δηλαδή με τον οποίο διαιώνίζει τον εαυτό του. Η διαδικασία της αναπαραγωγής εδώ αναιρεί την αναγκαιότητα των δύο φύλων και ενίοτε τα καταργεί. Η αναπαραγωγή καθίσταται μία εξατομικευμένη ψυχογενής διαδικασία, η οποία αντικαθιστά τη γέννηση με το ενέργημα της 'φυγής' του ηλεκτρονικού χρήστη προς τον ψηφιακό χώρο, ή με την προσωρινή

⁴ Netter, Frank H., *Atlas of Human Anatomy*, Elsevier Health Sciences, 2014

μετατόπισή του ‘έξω’ από τον εαυτό του. Ο απόγονος και το εκάστοτε ‘διπλό’ του χρήστη μοιάζουν να περιγράφουν στο πλαίσιο αυτό το ίδιο πράγμα, όντας πλησιέστερα στην αναπαραγωγική διαδικασία ενός μονοκύτταρου οργανισμού, ο απόγονος του οποίου προκύπτει μέσα από τη διαδικασία της διαίρεσης (κατ’ αντιστοιχία του ψηφιακού εαυτού ο οποίος νοείται ως ‘δαί’-μονας, ως προϊόν δηλαδή διαίρεσης, κατά τα ετυμολογικά⁵ του χαρακτηριστικά). Το ψηφιακό σώμα μπορεί να φιλοξενήσει απειράριθμους, αλλά ακόμη και ταυτόχρονους τοκετούς, παρακάμπτοντας τη λειτουργία της κύησης, μέσα από τη χρήση ετοιμοπαράδοτων απογόνων.

Η παρατήρηση πως, κατά τον αστερισμό της σκιάς, το ψηφιακό σώμα αποβάλλει ‘ρευστή’ πληροφορία, θα μπορούσε να περιγραφεί ως ένα είδος ουροποιητικού συστήματος. Το ψηφιακό σώμα αφήνει στο χώρο κατακερματισμένα δεδομένα, τα οποία ως ένα είδος ψηφιακής και αιωρούμενης σκόνης, απομακρύνονται από το σώμα, ‘πέφτοντας’ πίσω του, στον περιβάλλοντα χώρο. Τα συστατικά αυτά, τα οποία παύουν να είναι πλέον μέρος του σώματος, λειτουργούν ως ίχνος. Οι νεφρικοί μηχανισμοί του ψηφιακού σώματος, οι τρόποι δηλαδή με τους οποίους η δραστηριότητα του ηλεκτρονικού χρήστη φιλτράρεται με σκοπό να καταγραφούν και να αποθηκευτούν δεδομένα που τον αφορούν και κατόπιν να απελευθερωθούν κάπου έξω από αυτόν, αποδεικνύονται σήμερα εξαιρετικά λεπτομερείς και ευαίσθητοι, ενώ δεν είναι δυνατόν να ελεγχθούν απόλυτα από το ίδιο το σώμα.

Από την άλλη, ο αστερισμός της αναπνοής περιγράφει τη διαδρομή του υλικού το οποίο μπεινοβγαίνει στο ψηφιακό σώμα, καθώς και τη σημασία της σύστασής του, από τη σκοπιά αυτή τη φορά ενός αναπνευστικού συστήματος. Τα κωδικοποιημένα δεδομένα αποτελούν την ‘πνοή’ του ψηφιακού σώματος, το οποίο εισπνέει και εκπνέει πληροφορία κατά τη σύνδεσή του στο διαδίκτυο. Χωρίς αυτά δεν υφίσταται διαδικτυακή διάδραση, και συνεπώς ‘ζωή’, ενώ η εισερχόμενη πληροφορία δεν διαφέρει από την εξερχόμενη ως προς το ρόλο της: η εισπνοή και η εκπνοή αποτελούν εξίσου τροφοδοτικές λειτουργίες,

⁵ όπως αυτό περιγράφηκε σε προηγούμενα κεφάλαια

καταργώντας την έννοια της απομάκρυνσης του επιβλαβούς διοξειδίου του άνθρακα από το σώμα. Η αναπνοή του ψηφιακού σώματος μπορεί να είναι σταθερή και ήρεμη, κι άλλες πάλι φορές μπορεί να είναι άρρυθμή και διακοπτόμενη, ή παράδοξα διεσταλμένη ως προς το ένα σκέλος της, χωρίς επιπλοκές. Η παρουσία περιόδων άπνοιας δεν συνεπάγεται απαραίτητα το θάνατο του ψηφιακού σώματος, αλλά ρίχνει τον ηλεκτρονικό χρήστη προσωρινά στα ‘κενά’ του διαδικτύου.

Ο αστερισμός της επιθυμίας περιγράφει τον τρόπο με τον οποίο το ψηφιακό σώμα τρέφεται με σκοπό την ανάπτυξή του. Για το λόγο αυτό, έχοντας ένα είδος πεπτικού συστήματος, το ψηφιακό σώμα αναλύει την τροφή του, το σύνολο δηλαδή της παρεχόμενης πληροφορίας, με σκοπό να εντοπίσει τα απαραίτητα μυθοπλαστικά συστατικά για τον οργανισμό του. Τα συστατικά αυτά τροφοδοτούν τις λοιπές δραστηριότητες του ψηφιακού σώματος, προϋποθέτοντας πάντοτε τη σύνθεση των κατάλληλων συνδυασμών με σκοπό την επίτευξη της επιθυμητής ισορροπίας, τη διαμόρφωση δηλαδή της επιθυμητής ψηφιακής εμπειρίας. Ο πεπτικός σωλήνας καταργείται, με τον ίδιο τρόπο που η καταργείται η σημειακή είσοδος στο διαδίκτυο, ενώ η διαδικασία εισόδου-εξόδου από το σώμα αναδιατυπώνεται καθώς το ψηφιακό σώμα μοιάζει να τροφοδοτείται από πολλαπλές πηγές. Η δομή του σωλήνα αντικαθίσταται σήμερα από ένα κεντρικό σημείο, έναν εσώτερο πόλο έλξης, στον οποίο καταλήγει αλλά και από τον οποίο αναχωρεί πληθώρα διαδρομών, πληθώρα δηλαδή τρόπων με τους οποίους, εμμονικά σχεδόν σήμερα, ο ηλεκτρονικός χρήστης θέλει να τροφοδοτεί τα φαντασιακά του ερεθίσματα μέσα από τη σύνδεσή του στο διαδίκτυο.

Το ψηφιακό σώμα παρουσιάζει ενδιαφέρον στον τρόπο με τον οποίο διαχειρίζεται τη σχέση του με το ‘άλλο’. Προσομοιάζοντας ένα είδος ανοσοποιητικής λειτουργίας, ο αστερισμός της αντανάκλασης θα μπορούσε να αναγνωσθεί ως το λεμφικό σύστημα του ψηφιακού σώματος. Το ψηφιακό σώμα βρίσκεται σε μία διαρκή κατάσταση εντοπισμού του άλλου, δηλαδή του ξένου, του διαφορετικού ως προς αυτόν, ή αυτού που δεν αποτελεί μέρος του ίδιου. Η ιδιαιτερότητα της λειτουργίας αυτής έγκειται στο γεγονός πως το ‘άλλο’ του ψηφιακού

σώματος δεν αντιμετωπίζεται ως παθογόνο, αλλά προστίθεται στο ψηφιακό σώμα του ως ένα νέο του συστατικό. Για το λόγο αυτό το ψηφιακό σώμα χαρακτηρίζεται έντονα από το στοιχείο του κατακερματισμού και της συνεχούς επανασύνθεσης των μερών του. Το ψηφιακό σώμα όμοια με το φυσικό, μαθαίνει να θυμάται τα 'άλλα' με τα οποία έχει έρθει σε επαφή, καθώς πολύ συχνά αναγιγνώσκει στοιχεία του άλλου ως δικά του.

Η διαχείριση, και πιο συγκεκριμένα η διαστρέβλωση, της αίσθησης της ισορροπίας, όπως αυτή περιγράφεται στον αστερισμό του ύπνου, θα μπορούσε να κατανοηθεί ως ένα ενδοκρινικό σύστημα. Η ισορροπία στο πλαίσιο της ψηφιακής εμπειρίας αφορά στην αντίληψη του χώρου, του χρόνου και της ταυτότητας. Από την παρατήρηση του ψηφιακού σώματος, προκύπτει πως η ισορροπία του είναι στην πραγματικότητα η διαρκής ανισορροπία του: η ισορροπία συχνά διαταράσσεται ή παραμορφώνεται, περιγράφοντας μία ρευστή, ευμετάβλητη ομοιοστατική συνθήκη του οργανισμού. Έτσι, τα 'όνειρα' του ψηφιακού εαυτού, όντας οι πομποί των ορμονικών του μηνυμάτων, αποτελούν εν τέλει τους ρυθμιστικούς παράγοντες της πολύπλοκης και αποπροσανατολιστικής ψηφιακής εμπειρίας.

Ο τρόπος με τον οποίο, κατά τον αστερισμό της φωνής, ο ψηφιακός εαυτός 'καταφθάνει' στις διάφορες γωνιές του διαδικτύου, παίρνοντας και ταυτόχρονα αφήνοντας πληροφορία, προσομοιάζει το κυκλοφορικό σύστημα του ψηφιακού σώματος. Όντας το βασικότερο σύστημα μεταφοράς του σώματος, του δίνει τη δυνατότητα να κινηθεί με, σχεδόν συνειρμική, ταχύτητα στις αρτηρίες του ψηφιακού χώρου, έχοντας πάντα ως απαρχή του την καρδιά του συστήματος, το σημείο εκκίνησης του ηλεκτρονικού χρήστη. Με τον τρόπο αυτό, ολόκληρο το διαδίκτυο καθίσταται το εν δυνάμει ψηφιακό σώμα που απλώνεται προς όλες τις κατευθύνσεις, ενώ ο ηλεκτρονικός χρήστης διατρέχει τα ποικίλα σημεία του. Η κίνησή του δεν υπακούει υποχρεωτικά σε ένα κλειστό βρόγχο. Δύναται να είναι άτακτη και ασυνεχής, ενώ υπερβαίνει την μονοκατευθυντικότητα του φυσικού συστήματος, κινούμενο προς πολλές

κατευθύνσεις ταυτόχρονα, ακόμη και υπερπηδώντας αποστάσεις εντός του σώματος.

Τα παραπάνω υποθετικά συστήματα, όπως αυτά αναγιγνώσκονται μέσα από το παρόν ερευνητικό πλαίσιο, διακρίνονται από ένα βασικό χαρακτηριστικό: λαμβάνοντας υπόψη τον τρόπο λειτουργίας τους και τα ιδιαίτερα γνώρισμά τους, όπως αυτά διαμορφώνονται κατά τη σύγχρονη ψηφιακή εμπειρία, τα συστήματα αυτά είναι κατά βάση αντιθετικά: η λειτουργία τους περιέχει την αντιστροφή του πρωταρχικού τους ρόλου, και την παγίωση μίας νέας συνθήκης για το σώμα η οποία αναιρεί τις υπάρχουσες φυσικές σταθερές αρχές (το αναπαραγωγικό σύστημα δεν προϋποθέτει την ύπαρξη δύο φύλων, και ενίοτε τα καταργεί - το ουροποιητικό σύστημα αναιρεί τον έλεγχο των συστατικών προς αποβολή καθώς αυτό γίνεται χωρίς ο ίδιος να το καταλαβαίνει - το αναπνευστικό σύστημα δύναται να πραγματώνει μία παράλογη εισπνοή ή εκπνοή χωρίς επιπλοκές - το πεπτικό σύστημα καταργεί την προβλεπόμενη διαδρομή του πεπτικού σωλήνα, μετατρέποντάς τη σε ένα κεντρικό σημείο έλξης με πολλαπλές διαδρομές που οδηγούν σε αυτό - το λεμφικό σύστημα δεν αμύνεται το 'άλλο', το ξένο ή το διαφορετικό, αλλά μετά την επαφή του με αυτό το αντιμετωπίζει ως μέρος του σώματός του - το ενδοκρινικό σύστημα δεν αποσκοπεί στη διατήρηση της ισορροπίας αλλά επιχειρεί την εν συνεχεία διατάραξή της - το κυκλοφορικό σύστημα δεν περιορίζεται στη μονοκατευθυντικότητα της διαδρομής προς το κέντρο του, αλλά ενθαρρύνει την κίνηση προς όλες τις κατευθύνσεις.)

Παράλληλα, το σύνολο των συστημάτων που απαρτίζουν το ψηφιακό σώμα μοιάζουν να περιγράφουν ένα είδος 'σπλαχνικής' ανατομίας. Δεν αναφέρονται στις σκελετικές, μυϊκές ή νευρικές δομές ενός σώματος, αλλά συμπυκνώνονται στο κέντρο του, στον πιο εσώτερο και ενδόμυχο τόπο του σώματος. Το ψηφιακό σώμα είναι ένα εκ βαθέων σπλαχνικό τοπίο, με την έννοια του 'μαλακού', του εύθραυστου και του απόλυτα προσωπικού χώρου.

Είναι αξιοσημείωτο πως το σύνολο των παρατηρήσεων για το ψηφιακό σώμα αγγίζει σε πολλά σημεία τις πρώιμες αντιλήψεις για το σώμα - ένα σώμα, που από τον Ιπποκράτη μέχρι και τον Μεσαίωνα, αποτελούνταν από αντίστοιχα ‘μαλακά’ στοιχεία, τους χυμούς, κατά αντιστοιχία των στοιχείων του κόσμου. Το σώμα εδώ διατηρεί πολύ έντονη επαφή με τον κόσμο⁶, αφού αποτελείται από τα αντίστοιχα υλικά (γη, νερό, φωτιά και αέρας, ή αντίστοιχα, κυβερνοχωρικός κώδικας). Τα συστατικά του συνομιλούν με αυτά του κόσμου που το περιβάλλει, χωρίς να γίνεται κάποια αναφορά σε κάποιο δομικό σκελετό. Το σώμα αυτό χαρακτηρίζεται από συνεχή ρευστότητα και αλλαγή, και οι εσωτερικές δομές του δεν είναι ποτέ σαφείς. Όμοια με το ψηφιακό σώμα, εμπεριέχει στη δράση του το στοιχείο της μεταμόρφωσης, ενώ η εγκεφαλική και σωματική λειτουργία του ατόμου δεν διαχωρίζονται.

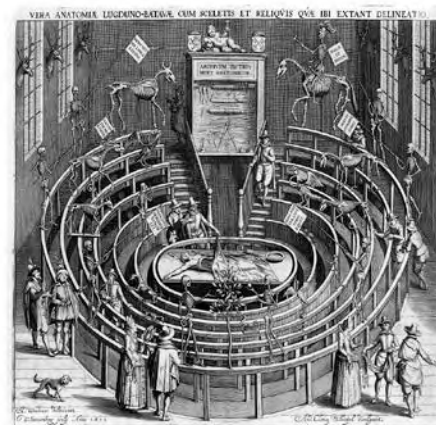
Παράλληλα, ένα υποθετικό μεσαιωνικό πλαίσιο δίνει έμφαση και σε ακόμη ένα σημείο: η εφαρμογή της ανατομίας παρουσία κοινού κατά τον μεσαίωνα, αποκάλυπτε το σώμα σε ένα πλήθος ανθρώπων με διαφορετικό βλέμμα, φιλοσοφικό, καλλιτεχνικό, ιατρικό ή συναισθηματικό, και τους έδινε τη μοναδική δυνατότητα να εισβάλουν στο ανοιγόμενο έκθεμα – σώμα με το δικό τους τρόπο.⁷ Το κατατετμημένο σώμα καταλήγει να αποτελεί ένα τοπίο έκθεσης. Αντίστοιχα, στην παρούσα έρευνα, το τοπίο του ψηφιακού σώματος/εκθέματος, αφήνει τη ματιά του θεατή να κινηθεί πάνω του, ή ,θα μπορούσε να πει κανείς, μέσα του, (αν λάβει υπόψη του ότι το βλέμμα του κινείται στο ενδιάμεσο των μερών του, όπως η δυνατότητα θέασης του εσωτερικού μίας μηχανής), ή ως ένα είδος αργής ανατιναγμένης θέασης. Το παρόν σώμα, τοποθετημένο στο ανατομικό τραπέζι της παρούσας διατριβής, προσφέρει μία σειρά χωρικών

⁶ Young, Katharine, *Presence in the flesh - The body in medicine*, Harvard University Press, Cambridge, 1997, σ.121

⁷ Αυτός είναι και ο τρόπος που δημιουργήθηκε η έννοια της ανατομίας ως παράστασης και του κατατετμημένου σώματος ως θεάματος.

ευρημάτων σε ένα πλαίσιο ανοιχτής θέασης και διαλόγου με το κοινό άλλων επιστημονικών πεδίων.⁸

Τα ευρήματα αυτά φανερώνουν μία σειρά από τοποθετήσεις για τη χωρικότητα του ψηφιακού εαυτού, τον τρόπο δηλαδή με τον οποίο ‘σωματοποιείται’ στον κυβερνοχώρο. Οι τοποθετήσεις αυτές, αν συνοψιστούν, περιγράφουν ένα ψηφιακό σώμα, ως μία αθάνατη οντότητα η οποία ενσαρκώνει μία σειρά από ουτοπιστικές προσδοκίες και υπερβάσεις που σχετίζονται με τους περιορισμούς του φυσικού κόσμου και της μονιστικής αντίληψης της πραγματικότητας. Ψυχογενές στη φύση του, ορίζεται πάντοτε από μία εκτοπλασματική παρουσία και μία φυγή, οι οποίες μοιάζουν να μην αγκυρώνουν σε κάποιο σταθερό σημείο, αλλά διαρκώς να μετατοπίζονται και να επανατοποθετούνται ως προς τον προσανατολισμό τους. Πολλαπλασιαστικό, και συνάμα αεικίνητο, το ψηφιακό σώμα δεν επιδέχεται καταμέτρησης ή προσδιορισμού παρά μόνο μέσα από τους μηχανισμούς που το ανακλούν, το αναπαράγουν, ή διαιώνίζουν τα μέρη του στο παράδοξο κυβερνοσύμπαν. Το ψηφιακό σώμα σήμερα, μοιάζει με ένα κύμα σκόνης, που θέλει να υλοποιήσει, κάτι το οποίο στην πραγματικότητα είναι άυλο. Θέλει να επικοινωνήσει με κάποιο τρόπο μία ανυπόστατη οντότητα, η οποία, αν και κατά το μεγαλύτερο μέρος της προσεγγίζεται με τη φαντασία μας, δεν παύει να αποτελεί μία από τις πιο σύγχρονες χωρικές παραδοχές του αιώνα μας. Κωδικό στη φύση του και ψευδολογικό στη συγγραφή του, το σώμα αυτό δίνει τη δική του παράσταση στο αόρατο και ενίοτε ηδονοβλεπτικό κοινό του. Μοιάζει καταδικασμένο σε αιώνια απόσταση και προβολή, και προσβάσιμο μόνον μέσα από μία ‘κωδικοποιημένη’ μεταβολή της συνείδησης. Μία ψυχολογική και σίγουρα ιλιγγιώδης μετατόπιση, που προφέρεται από μία



Εικ. 2 Το ανατομικό θέατρο του Leiden University in the early 17th century, <http://en.wikipedia.org/>, [προσπ. 7-4-15]

⁸ Τα ευρήματα αυτά δημιουργούν ένα νέο σύστημα αναφοράς. Η συμπτωματική καταγραφή του DSM με τη σειρά του, δύναται να προσφέρει την απαρχή της συγκρότησης πολλαπλών άλλων ενδεχόμενων αστερισμών που δεν απαντούν αυτή τη φορά στη χωρικότητα του ψηφιακού εαυτού ή στο άυλο, αλλά σε οποιοδήποτε άλλο επιστημονικό ερώτημα προς περαιτέρω έρευνα.

φωνή που μοιάζει σχεδόν πάντοτε να θέλει να ακουστεί. Όπως και όπου και αν αυτή βρίσκεται.⁹

Πάνω από όλα, πρόκειται για ένα σώμα, ‘στα όρια της φαντασίας και της ψύχωσης’, ένα σώμα που πιθανά οι Kroker και Kroker να αποκαλούσαν ένα ‘σώμα πανικού’¹⁰. Πάνω σε αυτό, εγγράφονται όλα τα συμπτώματα της σύγχρονης ψηφιακής κουλτούρας και της αντίληψης για το χώρο, η οποία όσο εξελίσσεται και αλλάζει, τόσο μεταβάλλει και τους ‘αστερισμούς’ του σώματος αυτού. Άλλωστε, όπως και κάθε πράξη κυριολεκτικής ή μεταφορικής διάγνωσης, δεν είναι παρά μία στιγμή στο χρόνο, σε ένα, κάθε άλλο παρά αμετάβλητο, ερευνητικό πεδίο.

Την ίδια στιγμή, τα πολλαπλά σενάρια ‘τρέλας’ που ξεπηδούν από την σημερινή ξέφρενη χρήση των ψηφιακών μέσων, βρίσκουν παραδόξως

⁹ Η συμπτωματολογική παρατήρηση του ψηφιακού εαυτού, αν και δεν αποσκοπεί σε ένα είδος καθιερωμένης διάγνωσης του με έναν δεδομένο ψυχιατρικό τρόπο, συνοδεύεται από δύο επιπρόσθετες παρατηρήσεις, οι οποίες αφορούν στην έντονη εγγύτητα των συμπτωματικών ενδείξεων του ψηφιακού εαυτού με το φαινόμενο του ναρκισσισμού και της σχιζοφρένειας. Και οι δύο περιπτώσεις, φιλοξενούν συμπτωματολογίες, οι οποίες κάνουν την εμφάνισή τους σε πολλαπλά σημεία της έρευνας, αγγίζοντας διαφορετικές θεματικές (και την πλειοψηφία των αστερισμών) κάθε φορά. Από τη μία, ο ψηφιακός εαυτός είναι μία ναρκισσιστική οντότητα, προσκολλημένη σε ένα ατέρμονο παρόν και λάτρης της αντανάκλασής της, την οποία αναγνωρίζει ως εν δυνάμει πραγματικότητα. Βρίσκεται σε μία αλλοιωμένη, ονειρική συνθήκη, πολλαπλασιάζοντας τον εαυτό της, συχνά αποκολλημένος από τον λοιπό περίγυρό του, επιζητώντας παράλληλα την προσοχή. Και όπως κάθε ναρκισσιστική πράξη, έτσι και η αντανάκλαση του ψηφιακού εαυτού στο φαντασιακό χώρο του διαδικτύου, συχνά αποτελεί έναν τρόπο να κοιτάξει κανείς στο βάθος της ‘λίμνης’, με άλλα λόγια, στο βάθος της ίδιας του της ύπαρξης. Από την άλλη, ο ψηφιακός εαυτός μπορεί να νοηθεί ως μία σχιζοφρενική οντότητα. Η οντότητα αυτή χαρακτηρίζεται από έντονη αποδιοργάνωση και κατακερματισμό, σύγχυση της ταυτότητάς της, αποκόλληση από το σώμα της, και ανικανότητα προσδιορισμού του χωροχρόνου μέσα στον οποίο υπάρχει. Και οι δύο περιπτώσεις, αν παρατηρηθούν εκτός πλαισίου αποκαλύπτουν την έκταση στην οποία απηχούν στη σύγχρονη κουλτούρα της ψηφιακότητας.

¹⁰ Kroker, Arthur και Kroker, Marilouise, “Thesis on the disappearing body in the hyper-modern condition”, *Body invaders: panic sex in America*, New World Perspectives, Montreal, 1987, σ.22

την απάντησή τους σε αυτό που οι Deleuze και Guattari¹¹ επιχείρησαν να περιγράψουν, μιλώντας για την τρέλα, ως μία συνθήκη απελευθέρωσης από τον τυραννικό προκαθορισμένο και μονιστικό εαυτό, εγκωμιάζοντας παράλληλα τις δυνατότητες κατακερματισμού, πολλαπλότητας και ασυνέχειας ως τη σύγχρονη πραγματικότητα. Κάτι που φαίνεται πως έχει υιοθετηθεί εμφατικά στη σημερινή πρακτική του διαδικτύου, χωρίς δόλου να ξαφνιάζει ή να προϋποθέτει οποιαδήποτε παθολογική παραδοχή.

Η δαιμονική φύση του διαδικτύου απομυθοποιείται. Οι δαιμονικές του εκφάνσεις μοιάζουν να αποκτούν τεχνοφιλικά χαρακτηριστικά. Η ‘διαιρεμένη’ φύση του απαντάται στο σύνολο των μερών που το αποτελούν. Η θεματολογία των αστερισμών του ψηφιακού εαυτού έρχεται να συγκροτήσει ένα σύγχρονο πλαίσιο διαλεκτικής με την ‘αρχαιολογία’ του πνεύματος: κάθε αστερισμός δεν αποτελεί παρά ένα όχημα της ‘ψυχής’ και του εαυτού, ή διαφορετικά του άυλου, ένα συστατικό ή έναν τρόπο, ο οποίος πάντοτε σχετίζεται με το σώμα, και με τον οποίο το άυλο έκανε φανερή την ύπαρξή του στο πλαίσιο πληθώρας πολιτισμών από το παρελθόν μέχρι και σήμερα. Η γέννηση, η σκιά, η αναπνοή, η επιθυμία, η αντανάκλαση, ο ύπνος και η φωνή, συγκροτούν μία σειρά γλωσσολογικών ‘δοχείων’ του πνεύματος, και ειδικότερα στην παρούσα μελέτη, του άυλου ψηφιακού εαυτού.

Η έρευνα αυτή παρατηρεί τον ψηφιακό εαυτό και το χώρο τον οποίο αυτός βιώνει, εν μέσω μίας καταγιστικής ψηφιακής κουλτούρας. Για το λόγο αυτό, συγκροτεί ένα διαφορετικό λεξιλόγιο, το οποίο αποτελεί έναν νέο τρόπο θέασης της ψηφιακής εμπειρίας και συνάμα του άυλου χώρου. Όπως αναφέρει και ο Wittgenstein, «τα όρια της γλώσσας μου σημαίνουν τα όρια του κόσμου μου».¹² Η γλώσσα αυτή με τη σειρά της, φανερώνει έναν νέο τρόπο έκφρασης, με τον οποίο μπορεί κανείς, όχι μόνο να μιλήσει, αλλά ακόμη και να γράψει ποίηση με αυτή, αναφερόμενη στην εμπειρία του κυβερνοχώρου ως πρωταρχικά

¹¹ Ο.π., Deleuze, Gilles και Guattari, Felix, *Anti-Oedipus: Capitalism and schizophrenia*

...

¹² Wittgenstein, Ludwig, *Tractatus Logico-Philosophicus*, Cosimo Inc., 2010, σ.88

ποιητικού κόσμου¹³. Πάνω από όλα, η γλώσσα αυτή είναι μία γλώσσα που πειραματίζεται με τις ιδέες και τις πιθανότητες της εποχής της, και προσφέρεται στην αρχιτεκτονική ματιά, προσπαθώντας να επαναπροσδιορίσει τη σχέση του ατόμου με το ψηφιακό περιβάλλον του, να διευρύνει την αντίληψή του για το χώρο, να προβληματίσει σχετικά με το σχεδιασμό νέων χώρων που λαμβάνουν υπόψη την αντίστοιχη ψηφιακή συμπτωματολογία, και τη συμφιλίωση των κοινωνικοπολιτισμικών αλλαγών και των ψυχοσυνθετικών μεταβολών των σημερινών ηλεκτρονικών χρηστών με τη δημιουργία νέων και εξατομικευμένων υβριδικών εμπειριών χώρου.

Το ψηφιακό σώμα ενέχει μία ειδοποιό διαφορά: ένα εφήμερο, ροϊκό υπόβαθρο που πηγάζει από την τεχνολογική επιστήμη. Την ίδια στιγμή, τα μέρη και τα υλικά του ανεξαρτητοποιούνται και επανασυνδέονται διαρκώς, χωρίς εν τέλει να υποτάσσονται σε οποιεσδήποτε οργανωτικές επιταγές. Το σώμα αυτό αποτελεί μία εν δυνάμει αρχιτεκτονική πρακτική, και συνάμα μία πρακτική του σύγχρονου υποκειμένου εντός του εξελισσόμενου κόσμου του διαδικτύου. Αν και το ψηφιακό σώμα δεν νοείται ως παθολογικό, εμπεριέχει ένα και μόνο πάθος: αυτό της εφήμερης φύσης του. Ή αυτό που, κατά την ανατολική φιλοσοφία 'monop no aware', θα ονόμαζε κανείς το «πάθος των πραγμάτων» – η περίλυπη σχεδόν παραδοχή του φευγαλέου της φύσης του και συνάμα, η συνειδητοποίηση ενός αέναα μεταβαλλόμενου κόσμου, πόσο μάλλον ενός ψηφιακού κόσμου. Το 'πάθος' όμως αυτή τη φορά, δεν έγκειται στην κατανόηση της νοσταλγικής παροδικότητάς του, αλλά στην πρωταρχική σημασία της λέξης: στην έξαψη και στη δυναμική που ενυπάρχει σε ένα τόσο σθεναρό και γοργά εξελισσόμενο μέσο.

¹³ Ο.π., Novak, Marcos, "Liquid Architectures in Cyberspace"...

Πηγές

Βιβλιογραφία

- Abbas, Yasmine και Dervin, Fred, *Digital Technologies of the Self*, Cambridge Scholars Publishing, Cambridge, 2009
- Adams, Ernest, *Fundamentals of Game Design*, New Riders, Berkeley, 2010
- Alighieri, Dante, *La divina commedia, col com. del p. P. Venturi*. 3 tom, Volume 3, canto 1., 1811
- Allen, Richard, *Projecting Illusion: Film Spectatorship and the Impression of Reality*, Cambridge University Press, New York, 1997
- Althusser, Louis, *For Marx*, Verso, London, 2005
- Amato, Joseph, *Dust: A History of the Small and the Invisible*, University of California Press, Berkeley, 2001
- American Psychiatric Association, *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*, έκδοση DSM -IV-TR, American Psychiatric Publishing, Inc., 2000
- Arnaud, Noël, *L'état d'ébauche*, Le Messager Boîteaux, Paris, 1950
- Bachelard, Gaston, *The Poetics of Space*, Beacon Press, Boston, 1994
- Bachelard, Gaston, *Water and dreams*, Dallas Inst Humanities & Culture, Dallas, 1999
- Bachelard, Gaston, *La poetique de la reverie*, Presses Universitaires de France, Paris, 2010
- Ballard, James G., *Crash*, Vintage, London, 1995
- Barbieri, Marcello, *The organic codes. An introduction to semantic biology*, Cambridge University Press, Cambridge, 2003
- Barthes, Roland, *Roland_Barthès_by_Roland_Barthès*, University of California Press, Berkeley, 1977
- Barthes, Roland, *Image-Music-Text*, Hill and Wang, New York, 1978

- Barthes, Roland, *Αποσπασματα του ερωτικού λόγου*, Παπαβασιλείου, Β. (μετάφρ.), Κέδρος - Ράππα, Αθήνα, 2012
- Baudrillard, Jean, *Simulacra and Simulations*, University of Michigan Press, Ann Arbor, 1994
- Baudrillard, Jean, *Fragments*, Verso, New York, 2007
- Bauman, Zygmunt, *The Art of Life*, Polity, Cambridge, 2008
- Becker, Ernest, *Denial of death*, Free Press, New York, 1997
- Beckmann, John (Επιμ.), *Virtual Dimension: Architecture, Representation, and Crash Culture*, Princeton Architectural Press, New York, 1998
- Benedikt, Michael (Επιμ.), *Cyberspace: First Steps*, The MIT Press, Cambridge, 1991
- Benjamin, Walter, *Illuminations*, Fontana, London, 1992
- Bentham, Jeremy, *The Panopticon Writings*, Verso, London, 2011
- Berners-Lee, Tim και Fischetti, Mark, *Υφαίνοντας τον παγκόσμιο ιστό*, Καλαϊτζής, Ν. (μετάφρ.), Εκδόσεις Γκοβόστη, Αθήνα, 2002
- Booth, Austin και Flanagan, Mary, *Re:skin*, The MIT Press, Cambridge, 2007
- Borges, Jorge Luis, *The Book of Imaginary Beings*, Viking, New York, 1957
- Borges, Jorge Luis, *Labyrinths*, New Directions, 2007
- Bourgery, Jacob, *Atlas of human anatomy*, Taschen, London, 2000
- Bukatman, Scott, *Terminal Identity: The Virtual Subject in Post-Modern Science Fiction*, Duke University Press, London, 1993
- Burgin, Victor, Donald, James και Kaplan, Cora, *Formations of fantasy*, Methuen, London, New York, 1986
- Burroughs, William S., *Naked Lunch*, Grove Press, New York, 2009
- Calvert, Clay, *Voyeur nation: Media, privacy, and peering in modern culture*, Basic Books, New York, 2000

Carlino, Andrea, *Books of the Body: anatomical ritual and renaissance learning*, University Of Chicago Press, Chicago, 1999

Carr, Nicholas G., *The Shallows: What the Internet is Doing to Our Brains*, W.W. Norton, New York, 2010

Carroll, Evan και Romano, John, *Your digital afterlife- When Facebook, Flickr and Twitter Are Your Estate, What's Your Legacy?*, New Riders, Berkeley, 2011

Carroll, Lewis, *Through the looking Glass: And what Alice Found There*, Henry Altemus, Philadelphia, 1897

Casati, Roberto, *Η ανακάλυψη της σκιάς*, Κούρκουλος, Ν. (μετάφρ.), Εκδόσεις του Εικοστού Πρώτου, Αθήνα, 2004

Clarke, Arthur C., *Profiles of the Future: An Enquiry into the Limits of the Possible*, Harper & Row, New York, 1962

Cleland, Kathy, *Image Avatars: self-other encounters in a mediated world*, University of Technology, Sydney, 2008

Colomb, Robert M., *Information spaces: the architecture of cyberspace*, Springer, London, 2002

Compton, Shanna, *Gamers*, Soft Skull Press, Brooklyn, New York, 2005

Cooper, David, *Ψυχιατρική και αντιψυχιατρική*, Χατζηδημού, Κ, Ράλλη, Ι. (μετάφρ.), Κέδρος - Ράππα, Αθήνα, 1990

Cooper, Robbie και Dibbell, Julian, *Alter ego: avatars and their creators*, Chris Boot, London, 2007

Dawkins, Richard, *The Selfish Gene*, Oxford University Press, Oxford, 2006

Deleuze, Gilles και Guattari, Félix, *Anti-Oedipus: Capitalism and Schizophrenia*, Vol.1, Penguin Group, 1977

Deleuze, Gilles, *Nietzsche and philosophy*, Columbia University Press, New York, 2006

Dery, Mark, *Escape Velocity: Cyberculture at the End of the Century*, Grove Press, New York, 1996

- Dick, Philip K., *Scanner Darkly*, Phoenix, London, 2012
- Dixon, Steve, *Digital performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation*, The MIT Press, Cambridge, 2007
- Dodge, Martin και Kitchin, Rob, *Mapping cyberspace*, Routledge, New York, 2003
- Dostoyevsky, Fyodor, *The Karamazov Brothers*, Wordsworth Editions, Manchester, 2007
- Draper, Mark, *Exploring the Influence of a Virtual Body on Spatial Awareness*, University of Washington, 1995
- Dunsany, Lord, *The Book of Wonder*, Wildside Press, Holicong, 2002
- Eckert, Penelope και McConnell-Ginet, Sally, *Language and Gender*, Cambridge University Press, Cambridge, 2013
- Elliott, Antony, *Concepts of the self*, Polity Press, Cambridge, 2001
- Featherstone, Mike και Burrows, Roger, *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*, Sage Publications, London, 1995
- Foster, Hal (Επιμ.), *The anti-aesthetic: essays on postmodern culture*, Bay Press, Washington, 1983
- Foucault, Michel, *Discipline and Punish: the birth of the prison*, Knopf Doubleday Publishing Group, New York, 1979
- Foucault, Michel, *Foucault Live: Collected Interviews 1961-1984*, Semiotext(e), New York, 1996
- Foucault, Michel, *Η αρχαιολογία της γνώσης*, Παπαγιώργης, Κ. (μετάφρ.), Εξάντας, Αθήνα, 1987
- Foucault, Michel, *Technologies of the Self: A Seminar with Michel Foucault*, University of Massachusetts Press, Amherst, 1988
- Foucault, Michel, *The Birth of the Clinic*, Routledge, London, 2003
- Foucault, Michel, *Mental Illness and Psychology*, University of California Press, Berkeley, 2008

- Freud, Sigmund, *The interpretation of dreams*, Hogarth Press, London, 1900
- Freud, Sigmund, *The Uncanny*, Penguin Classics, London, 2003
- Freud, Sigmund, *Beyond the Pleasure Principle*, CreateSpace Independent Publishing Platform, 2010
- Galen, Guilielmus Copus, *De morbis et symptomatis, libri sex: De morborum differentia, liber I. De morborum caussis, liber I. De symptomatum differentia, liber I. De symptomatum caussis, libri III*, H. Denis, 1530
- Gazzaniga, Michael S., *The Mind's Past*, University of California Press, Berkeley, 2000
- Gergen, Kenneth, *The saturated self*, Basic Books, New York, 1991
- Gibbs Jr., Raymond W. (Επιμ.), *Cambridge Handbook of Metaphor and Thought*, Cambridge University Press, New York, 2008
- Gibson, William, *Neuromancer*, Ace, 1st edition, New York, 1986
- Gibson, William, *Burning Chrome*, Harper Voyager, Reprint edition, New York, 2003
- Gontarski, S.E. και Uhlmann, A. (Επιμ.), *Beckett after Beckett*, University of Florida Press, 2006
- Gray, Chris Hables, *Cyborg Citizen: Politics in the Posthuman Age*, Routledge, New York, 2002
- Greenberger, Martin, *Computers, Communication, and the Public Interest*, The Johns Hopkins Press, Baltimore, 1971
- Greenfield, Adam, *Everyware: the dawning age of ubiquitous computing*, New Riders Publishing, Berkeley, California, 2006
- Grosz, Elisabeth, *Architecture from the Outside - Essays on Virtual and Real Space*, The MIT Press, Cambridge, 2001
- Haraway, Donna, *Simians, cyborgs and women: the reinvention of nature*, Free Association, London, 1991

- Hazelrigg, Lawrence, *Social Science and the Challenge of Relativism: Volume 1: A Wilderness of Mirrors: On Practices of Theory in a Gray Age*, Florida State University Press, Tallahassee, 1989
- Heim, Michael, *The Metaphysics of Virtual Reality*, Oxford University Press, USA, 1994
- Hill, Geoffrey, *Illuminating Shadows: The Mythic Power of Film*, Shambala Press, Cambridge, 1992
- Hill, Jonathan, *Immaterial Architecture*, Routledge, London, 2006
- Hillis, Ken, *Digital sensations: Space, Identity, and Embodiment in Virtual Reality*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 1999
- Holstein, James A. και Gubrium, Jaber F., *The self we live by: narrative identity in a postmodern world*, Oxford University Press, New York, 1999
- Horwitz, Allan V., *Creating Mental Illness*, University Of Chicago Press, Chicago and London, 2002
- Jaspers, Karl, *General Psychopathology*, Manchester University Press, Manchester, 1963
- Jones, Roger S., *Physics as Metaphor*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 1982
- Katz, James E. (Επιμ.), *Handbook of Mobile Communications and Social Change*, MIT Press, Cambridge, 2008
- Knowles, Murray και Moon, Rosamund, *Introducing metaphor*, Routledge, London, 2005
- Kövescses, Zoltan, *Metaphor: A practical introduction*, Oxford University Press, USA, 2010
- Kroker, Arthur και Kroker, Marilouise (Επιμ.), *Digital Delirium*, Palgrave Macmillan, 1997
- Kroker Arthur, και Kroker, Marilouise (Επιμ.), *Body invaders:panic sex in America*, New World Perspectives, Montreal, 2001
- Kruger, Myron, *Artificial reality*, Addison-Wesley, Reading, 1991
- Kurzweil, Ray, *The Age of Spiritual Machines: When Computers Exceed Human Intelligence*, Penguin Books, 2000

- Kushner, Tony, *Thinking About the Longstanding Problems of Virtue: Essays, A Play, Two Poems and a Prayer*, Theatre Communications Group, New York, 1995
- Lacan, Jacques, *The Seminar of Jacques Lacan, Book I: Freud's Papers on Technique*, W. W. Norton & Company, New York, 1988
- Lacan, Jacques, *The Ego in Freud's Theory and in the Technique of Psychoanalysis, 1954-1955 (Vol. Book II) (The Seminar of Jacques Lacan)*, W. W. Norton & Company, New York, 1991
- Lacan, Jacques, *Écrits: A Selection*, Routledge, London, 2007
- Laing, Ronald David, *The divided self: an existential study in sanity and madness*, Penguin Books, London, 1965
- Lakoff, George και Johnson, Mark, *Metaphors We Live By*, University of Chicago Press, Chicago, 1980
- Laurel, Brenda, *Computers as theatre*, Addison-Wesley Pub. Co., Reading, 1991
- Layman, Dale, *Medical terminology demystified*, McGraw-Hill Professional, United Kingdom, 2005
- Leder, Drew, *The Absent Body*, The University of Chicago Press, Chicago, 1990
- Lévy, Pierre, *Cyberculture (Electronic Mediations)*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 2001
- Locker, David, *Symptoms and illness: the cognitive organization of disorder*, Tavistock, London, 1981
- Löker, Altan, *Cognitive-Behavioral Cybernetics of Symptoms, Dreams, Lateralization: Theory, Interpretation, Therapy*, Eurasian Books, Istanbul, 2001
- Lyotard, Jean-François, Bennington, G. και Massumi, B., *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge (Theory and History of Literature, Vol. 10)*, Manchester University Press, University of Minnesota Press, Minneapolis, 1984
- Manovich, Lev, "To Lie and to Act: Potemkin's Villages, Cinema and Telepresence", *Ars Electronica 1995 Catalog.*, Linz, Austria, 1995

- Manovich, Lev, *The Language of New Media*, The MIT Press, Cambridge, 2002
- Marcel, Gabriel, *The Mystery of Being, Volume I and II*, Charles Regnery Co, Chicago, 1951
- Massey, Doreen, *For Space*, Sage, London, 2005
- Mazzola, Guerino και Hunziker, Ernst, *Η νευρωνική ζούγκλα*, εκδόσεις Τραυλός Κωσταράκη, Αθήνα, 1995
- McGann, P. J. και Hutson, David J., *Sociology of diagnosis*, Emerald Group Publishing, 2011
- McLuhan, Marshall, *Understanding media: The extension of man*, The MIT Press, Cambridge, 1994
- Merleau-Ponty, Maurice, *Phenomenology of perception*, Routledge, New York, 2002
- Meyrowitz, Joshua, *No Sense of Place: The Impact of Electronic Media on Social Behavior*, Oxford University Press, New York, 1985
- Michael Symmons Roberts, *Corpus*, Jonathan Cape, London, 2004
- Milton, John, *Paradise Lost*, Samuel Simmons, 1668
- Minkowski, Eugène, *Lived Time: Phenomenological and Psychopathological Studies (Northwestern University Studies in Phenomenology & Existential Philosophy)*, Northwestern University Press, 1970
- Mitchell, William, *City of Bits: Space, Place, and the Infobahn*, The MIT Press, Cambridge, 1996
- Mitchell, William J., *Me++: The Cyborg Self and the Networked City*, The MIT Press, Cambridge, 2003
- Morrison, Jim, *Σημειώσεις για την όραση*, εκδόσεις Ερατώ, Αθήνα, 1983
- Murray, Janet, *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*, The MIT Press, Cambridge, 1998
- Nechvatal, Joseph, *Towards An Immersive Intelligence: Essays on the Work of Art in the Age of Computer Technology and Virtual Reality*, Edgewise Press, New York, 2009

- Negroponte, Nicholas, *Being digital*, Hodder & Stoughton, N.S.W., 1995
- Nelson, Theodor H., *Computer Lib: And Dream Machines*, Microsoft Press, U.S., 1988
- Nelson, Theodor H., *Literary machines 93.1*, Mindful Press, Sausalito, Calif, 1993
- Netter, Frank H., *Atlas of Human Anatomy*, Elsevier Health Sciences, 2014
- Nevis, Edwin C. (Επιμ.), *Θεραπεία Gestalt, Θεωρία και Εφαρμογές*, Εκδόσεις Διόπτρα, Αθήνα, 2007
- Newton, Isaac, *Newton's Principia: the mathematical principles of natural philosophy*, Daniel Adee, New York, 1846
- Nietzsche, Friedrich, *Beyond Good and Evil: Prelude to a Philosophy of the Future*, Cambridge University Press, Cambridge, 2002
- Oates, Sarah, Owen, Diana και Gibson, Rachel (Επιμ.), *The Internet and politics: citizens, voters and activists*, Routledge, London, 2006
- Olalquiaga, Celeste, *Megalopolis: Contemporary Cultural Sensibilities*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 1992
- Pallasmaa, Juhani, *The eyes of the skin: Architecture and the Senses*, John Wiley & Sons, Chichester, 2005
- Pascal, Blaise, *Pensees*, Kessinger Publishing, Whitefish, 2004
- Pennebaker, James W. Pennebaker, *The Psychology of Physical Symptoms*, Springer-Verlag, New York, 1982
- Petrilli, Susan και Ponzio, Augusto, *Semiotics unbounded: interpretive routes through the open network of signs*, University of Toronto Press, Scholarly Publishing Division, 2005
- Pickering, Neil, *The metaphor of mental illness*, Oxford University Press, USA, 2006
- Pinker, Steven, *How the Mind Works*, W. W. Norton & Company, New York, 1997
- Poster, Mark, *The Mode of Information : Poststructuralism and Social Context*, The University of Chicago Press, Chicago, 1990

- Price, Janet, *Feminist Theory and the Body: A Reader*, Edinburgh University Press, Edinburgh, 1999
- Prioreschi, Plinio, *A History of Medicine: Roman medicine*, Horatius Press, Omaha, 1998
- Proust, Marcel, *In Search Of Lost Time, Vol 3: The Guermantes Way*, Random House, New York, 2010
- Racter (W.Chamberlain), *The Policeman's Beard Is Half Constructed*, Warner Software/Warner Books, New York, 1984
- Ratcliffe, Matthew, *Feelings of being: phenomenology, psychiatry and the sense of reality (International perspectives in philosophy and psychiatry)*, Oxford University Press, 2008
- Reichenbach, Hans, *Experience and Prediction. An Analysis of the Foundations and the Structure of Knowledge*, University of Notre Dame Press, Chicago, 2006
- Rheingold, Howard, *Virtual Reality*, Summit Books, New York, 1991
- Ricoeur, Paul, *Oneself as another*, University of Chicago Press, Chicago, 1995
- Ricoeur, Paul, *Η ζωντανή μεταφορά*, εκδόσεις Κριτική, Αθήνα, 1998
- Riegler, Alexander, Markus F. Peschl, Karl Edlinger, Gunther, Fleck και Walter, Feigl (Επιμ.), *Virtual Reality: Cognitive Foundations, Technological Issues & Philosophical Implications*, Peter Lang Publishing, 2001
- Romanyshyn, Robert, *Technology as Symptom and Dream*, Routledge, New York, 1989
- Rushkoff, Douglas, *Cyberia: Life in the Trenches of Cyberspace*, Clinamen Press Ltd., 2002
- Ryle, Gilbert, *The Concept of Mind*, University Of Chicago Press, Chicago, 2000
- Sacks, Oliver, *The Man Who Mistook His Wife for a Hat and Other Clinical Tales*, Touchstone, New York, 1998
- Schram, Robert H., *Illusafact...the Inevitable Advance of Our Technologies and Us*, Xlibris Corporation, 2011
- Sconce, Jeffrey, *Haunted Media: Electronic Presence from Telegraphy to Television*, Duke University Press, Durham, NC, 2000

- Scott, Ann και Fong, Elizabeth, *Body Structures and Functions*, Cengage Learning, 2013
- Sebeok, Thomas και Umiker-Sebeok, Jean, *Biosemiotics: The Semiotic Web 1991*, Mouton De Gruyter, Berlin, 1992
- Sedikides, Constantine και Spencer, Steven J. (Επιμ.), *The Self (Frontiers of Social Psychology)*, Psychology Press, New York, NY, US, 2007
- Seeds, Michael και Backman, Dana, *The Solar System*, Cengage Learning, 2012
- Sennett, Richard, *The corrosion of character: Personal Consequences of Work in the New Capitalism*, Norton, New York, 1998
- Serafini, Luigi, *Codex Seraphinianus*, Abbeville Press, New York, 1983
- Shakespeare, William, *Άμλετ*, μτφρ. Γιώργος Χειμωνάς, εκδόσεις Κέδρος, Αθήνα, 1988
- Shakespeare, William, *As You Like It*, EDCON Publishing Group, 2008
- Shelton, Herbert M., *Human Life Its Philosophy and Laws: An Exposition of the Principles and Practices of Orthopathy*, Kessinger Publishing, 1996
- Shields, Robert, *Cultures of the Internet: Virtual Spaces, Real Histories, Living Bodies*, Sage, London, 1996
- Silvio Gaggi, *From Text to Hypertext: Decentering the Subject in Fiction, Film, the Visual Arts, and Electronic Media*, University of Pennsylvania Press, Philadelphia, 1998
- Simon Penny (Επιμ.), *Critical Issues in Electronic Media*, State University of New York, 1995
- Smith, Marquard, *Stelarc: The Monograph (Electronic Culture: History, Theory, and Practice)*, The MIT Press, Cambridge, 2007
- Sokolowski, Robert, *Εισαγωγή στη φαινομενολογία*, Εκδόσεις Πανεπιστημίου Πατρών, 2003
- Spiller, Neil, *Digital Dreams: Architecture and the New Alchemic Technologies*, Watson-Guptill Publications, 1998
- Spiller, Neil, *Cyber_Reader, Critical writings for the digital era*, Phaidon Press, London, 2002

Spiller, Neil, *Visionary Architecture: blueprints of the modern imagination*, Thames & Hudson, London, 2006

Stanghellini, Giovanni και Fuchs, Thomas (Επιμ.), *One Century of Karl Jaspers' General Psychopathology*, Oxford University Press, Oxford, 2013

Stempsey, William E., *Disease and Diagnosis: Value Dependent Realism*, Springer, 2000

Stephenson, Neal, *Snow Crash*, Penguin, 2011

Sterling, Bruce, *The Hacker Crackdown*, Bantam, 1992

Strate, Lance, Jacobson, Ronald και Gibson, Stephanie B., *Communication and cyberspace: Social Interaction in an Electronic Environment*, Hampton Press, Cresskill, 1996

Streeter, Thomas, *The Net Effect: Romanticism, Capitalism, and the Internet*, NYU Press, New York, 2010

Thomas, Sue, *Hello world: Travels in Virtuality*, Raw Nerve Books, York, 2004

Thomson, William Irwin, *The Time Falling Bodies Take to Light: Mythology, Sexuality & the Origins of Culture*, St. Martin's Press, New York, 1981

Thrift, Nigel, *Spatial formations*, Sage Publications, UK, 1996

Toffler, Alvin, *Future Shock*, Bantam, New York, 1984

Tomkins, Calvin, *Duchamp: A Biography*, Holt Paperbacks, New York, 1998

Turkle, Sherry, *The second self: computers and the human spirit*, Simon and Schuster, New York, 1984

Turkle, Sherry, *Life on the Screen Identity in the Age of the Internet*, Simon and Schuster, New York, 2011

Urmson, James Opie, *The Greek Philosophical Vocabulary*, Duckworth Publishers, 1990

Vaknin, Sam, *Malignant Self Love: Narcissism Revisited*, Narcissus Publications, Czech Republic, 2013

- Van Tongeren, Paul, *Reinterpreting modern culture: an introduction to Friedrich Nietzsche's Philosophy* (Purdue University Press Series in the History of Philosophy), Purdue University Press, 2000
- Vidler, Anthony, *The Architectural Uncanny: Essays in the Modern Unhomely*, The MIT Press, Cambridge, 1994
- Vidler, Anthony, *Warped Space: Art, Architecture, and Anxiety in Modern Culture*, The MIT Press, Cambridge, 2002
- Virilio, Paul *Art of the Motor*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 1995
- Virilio, Paul, *A Landscape of Events (Writing Architecture)*, The MIT Press, Cambridge, 2000
- Virilio, Paul, *The aesthetics of disappearance*, Semiotext(e), New York, 2009
- Von Borries, Friedrich, Walz, Steffen P. και Böttger , Matthias (Επιμ.), *Space time play: Computer Games, Architecture and Urbanism - the Next Level*, Birkhauser Verlag AG, 2007
- Wallace, Patricia, *The psychology of the Internet*, Cambridge University Press, Cambridge, 1999
- Warner, Marina, *Phantasmagoria: Spirit Visions, Metaphors, and Media into the Twenty-first Century*, OUP Oxford, 2006
- Waskul, Dennis D. (Επιμ.), *Net.SeXXX: Readings On Sex, Pornography, And The Internet*, Peter Lang, New York, 2004
- Weiner, Norbert, *Κυβερνητική και Κοινωνία*, εκδόσεις Παπαζήση, Αθήνα, 1970
- Welby, Victoria L., *What Is Meaning?: Studies in the Development of Significance*, John Benjamins Publishing Co, Amsterdam, Philadelphia, 1983
- Wertheim, Margaret, *The Pearly Gates of Cyberspace: A History of Space from Dante to the Internet*, W. W. Norton & Company, New York, 2000
- Wiener, Robert, *Cybernetics, Second Edition: or the Control and Communication in the Animal and the Machine*, The MIT Press, Cambridge, 1965

Wittgenstein, Ludwig, *Tractatus Logico-Philosophicus*, Cosimo Inc., 2010

Yates, Francis, *Art of memory*, University Of Chicago Press, Chicago, 2001

Yeats, William Butler, *Per Amica Silentia Lunae*, Macmillan, New York, 1918

Young, Katharine, *Presence in the flesh - The body in medicine*, Harvard University Press, Cambridge, 1997

Zizek, Slavoj, *The Plague of Fantasies*, Verso, New York, 1997

Αρσένης, Σπύρος, *Διαδίκτυο και κοινωνικές επιστήμες*, εκδόσεις Κλειδάριθμος, Αθήνα, 2010

Βενέρης, Ιωάννης, *Πληροφορική και Αρχιτεκτονική: Έννοιες και Τεχνολογίες*, εκδόσεις Τζιόλα, 2011

Βεργόπουλος, Σταύρος και Καλφόπουλος, Απόστολος (Επιμ.), *Αρχιτεκτονικός Σχεδιασμός και Ψηφιακές Τεχνολογίες*, εκδόσεις Εκκρεμές, Αθήνα, 2007

Γιαννούδης, Σωκράτης, *Προσαρμόσιμη Αρχιτεκτονική: Δυνατότητες και Παράγοντες Σχεδιασμού Μεταβαλλόμενων και "Ευφυών" Χώρων*, εκδόσεις Ίων, Αθήνα, 2012

Ζαβολέας, Γιάννης, *Η μηχανή και το δίκτυο ως δομικά πρότυπα στην αρχιτεκτονική*, εκδόσεις futura - Μιχ. Παπαρούνης, Αθήνα, 2013

Καλαφάτη, Ελένη και Παπαλεξόπουλος, Δημήτρης, *Τάκης Χ.Ζενέτος - Ψηφιακά οράματα και αρχιτεκτονική*, εκδόσεις Libro A.E., 2007

Κοέν, Ααρόν και Φλώρος, Άγγελος (Επιμ.), *Δρώμενα Πληκτρολογίου: Αρχιτεκτονική και πληροφορία: Μια εισαγωγή στο Physical Computing*, εκδόσεις Futura 2012

Κονδύλης, Παναγιώτης, *Από τον 20^ο στον 21^ο αιώνα*, εκδόσεις Θεμέλιο, Αθήνα, 1998

Κοσκινάς, Κωνσταντίνος και Αρσένης, Σπύρος (Επιμ.), *Δυνητικές κοινότητες και διαδίκτυο: Κοινωνιο-ψυχολογικές προσεγγίσεις και τεχνικές εφαρμογές*, εκδόσεις Κλειδάριθμος, Αθήνα, 2009

- Κούρτη, Ευαγγελία, *Η επικοινωνία στο διαδίκτυο*, εκδόσεις Ελληνικά Γράμματα, Αθήνα, 2003
- Κωσταρά, Γρηγ. Φιλ., *Ψυχολογία του ανθρώπου*, Αθήνα, 1990 (α.105)
- Μακρυνιώτη, Δήμητρα, *Τα όρια του σώματος*, εκδόσεις Νήσος, Αθήνα, 2004
- Παπαγιώργης, Σιαμαία και Ετεροθαλή, εκδόσεις Καστανιώτη, Αθήνα, 1990
- Παπαγιώργης, Κωστής, *Λαδια Ξίδια*, εκδόσεις Καστανιώτη, Αθήνα, 2002
- Παπαγιώργης, Κωστής, *Περί Μνήμης*, εκδόσεις Καστανιώτη, Αθήνα, 2008
- Παπαδημητρίου, Σπύρος (Επιμ.), *Digital Topo_graphies*, εκδόσεις Futura, Αθήνα, 2005
- Παπαλεξόπουλος, Δημήτρης, *Ψηφιακός τοπικισμός*, εκδόσεις Libro, Αθήνα, 2008
- Πεπολής, Γιάννης, *Χωρογραφίες - Ο αρχιτεκτονικός σχηματισμός του νοήματος*, εκδόσεις Αλεξάνδρεια, Αθήνα, 1997
- Σιδέρης, Νίκος, *Αρχιτεκτονική και ψυχανάλυση*, εκδόσεις Futura, 2006
- Σκαρπέλος, Γιάννης, *Terra Virtuallis*, εκδόσεις Νεφέλη, Αθήνα, 1999
- Σταυρίδης, Σταύρος, *Η συμβολική σχέση με τον χώρο*, εκδόσεις Κάλβος, Αθήνα, 1990
- Σταυρίδης, Σταύρος, *Μετέωροι χώροι της ετερότητας*, εκδόσεις Αλεξάνδρεια, Αθήνα, 2010
- Σιώμος, Κ. και Φλώρος Γ., *Εθισμός στο διαδίκτυο*, εκδόσεις Λιβάνης, Αθήνα, 2012
- Τέλλιος, Αναστάσιος, *Συνεκδοχές*, εκδόσεις Επίκεντρο, Θεσσαλονίκη, 2012
- Τουρνικιώτης, Παναγιώτης, *Η Αρχιτεκτονική στη Σύγχρονη Εποχή*, εκδόσεις Futura, Αθήνα, 2006

Περιοδικά

Barbatsis, Gretchen, Fegan, Michael και Hansen, Kenneth, The “Performance of Cyberspace: An Exploration Into Computer-Mediated Reality”, *Journal of Computer-Mediated Communication*, 5(1), <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1083-6101.1999.tb00332.x/full>, [προσπ. 26-4-14], 2006

Baudrillard, Jean, “Two essays”, *Science Fiction Studies*, 55, Vol.18, pt.3, <http://www.depauw.edu/sfs/backissues/55/ baudrillard55art.htm>, [προσπ. 4-5-14], 1991

Bilton, Nick, “Gawker Hopes to Transform the Blog”, *The New York Times*, http://bits.blogs.nytimes.com/2010/12/01/gawker-hopes-to-transform-the-blog/?_r=0, [προσπ. 27-5-14], 2010

Btihaj Ajana, “Disembodiment and Cyberspace: A Phenomenological Approach”, *Electronic Journal of Sociology*, <http://www.sociology.org/content/2005/tier1/ajana.html>, [προσπ. 3-6-14], 2005

Bush, Vannevar, “As We May Think”, *The Atlantic*, Ιούλιος, 1945

Bylinsky, Gene, “A digital Adam”, *Fortune*, 128(11), 1993, σσ.123-124

Caillois, Roger, “Mimicry and Legendary Psychasthenia”, *October*, 31, 1984, σσ.16-32

Chronaki, Anna και Bourdakis, Vassilis, “The Internet: Reality or Myth for Researchers?”, *European Education Research Association (EERA) Journal*, 2(2), 1996, σσ.12-16

Clynes, Manfred E., και Kline, Nathan S., “Cyborgs and Space”, *Astronautics* 5(9), 1960

David, Tomas, “The technophilic body: on technicity in William gibson’s cyborg culture”, *New formations* 8, 1989

Derrida, Jacques, “The Principle of Reason: The University in the Eyes of its Pupils”, *Diacritics* 13(3), 1983, σσ.3-20

Fausto-sterling, Anne, “The five sexes”, *The sciences*, Μάρτιος/Απρίλιος, 1993, σσ.20-24

Feldman, Marc D., “Munchausen by Internet: detecting factitious illness and crisis on the Internet”, *South. Med. J.* 93 (7), 2000, σσ.669–672

Foucault, Michel, “Of Other Spaces: Utopias and Heterotopias”, *Diacritics* 16(1), 1986, σσ.22-27

Glanville, Ranulph, “A (Cybernetic) Musing: Constructing My Cybernetic World”, *Cybernetics & Human Knowing*, 8(1–2), 2001, σσ.141–150

Hirschman, Elizabeth C., “The Consciousness of Addiction: Toward a General Theory of Compulsive Consumption”, *The Journal of Consumer Research*, 19(2), The University of Chicago Press, 1992, σσ.155-179

Latour, Bruno, “Beware, your imagination leaves digital traces”, *Times Higher Literary Supplement*, Απρίλιος, 2007

Luthman, Stefanie Bliesener, και Staude-Muller, Thomas Frithjof, “The Effect of Computer Gaming on Subsequent Time Perception”, *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 3(1), art.1, <http://cyberpsychology.eu/view.php?cisloclanku=2009061602&article=1>, [προσπ. 25-5-14], 2009

Malakasioti, Angeliki, “On the mental life and spatial symptoms of the digital self”, Interview by Chris H. Gray, *Revista Teknokultura*, Vol. 10, 2, 2013, σσ.463-487

Marshall, John, “Cyber-space, or cyber-topos: The creation of online space”, *Social Analysis*, 45(1), 2001, σσ.81-102

Miall, David S., “Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media, and: How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics (review)”, *Comparative Literature Studies*, 39(3), 2002, σσ.259-262

Morse, Margaret “What Do Cyborgs Eat?: Oral Logic in an Information Society”, *Discourse: Journal for Theoretical Studies in Media and Culture*, 16 (3), art.7., 1994

Murray, Craig D. και Gordon, Michael, “Changes in bodily awareness induced by immersive virtual reality”, *CyberPsychology and Behavior*, 4(3), 2001, σσ.365-372

- Murray, Craig D. και Sixsmith, Judith, “The Corporeal Body in Virtual Reality”, *Ethos*, 27(3), *Body, Self, and Technology*, Blackwell Publishing on behalf of the American Anthropological Association, 1999, σσ.315-343
- Nordgaard, Julie και Sass, Louis A., “The psychiatric interview: validity, structure, and subjectivity”, *European Archives of Psychiatry and Clinical Neuroscience*, 263(4), 2013, σσ.353–364
- Parnas, Josef, Sass, Louis A. και Zahavi, Dan, “Rediscovering Psychopathology: The Epistemology and Phenomenology of the Psychiatric Object”, *Schizophrenia Bulletin*, 39 (2), 2013, σσ.270-277
- Papakonstantinou, Giorgos, “Multimedia spatial organization: Towards a different type of cultural economy”, *Technoetic Arts: A Journal of Speculative Research*, Vol. 9: 2&3, Special Issue technoetic Telos: Art, Myth and Media Part I, Roy Ascott, Katerina Karoussos, σσ.315-320, Bristol: Intellect journals, 2011
- Papasarantou, Chrissa και Bourdakis, Vassilis, “Represent-ing presence”, *V!rus Journal, RE:PRE:SENT*, Iss. 8, Δεκέμβριος, 2012
- Romanyshyn, Robert, “The dream-body in cyberspace”, *Psychological Perspectives* 29(1), 1994, σσ.90-103
- Sadegh-Zadeh, Kazem., “Foundations of clinical praxiology: Part I: The relativity of medical diagnosis”, *Metamedicine* 2, 1981, σσ.183-196
- Sandy Baldwin, “Introduction: the Anatomy of Dispersion”, *Leonardo Electronic Almanac, Special issue: Dispersive anatomies*, 16(4-5), 2009, σσ.1-5
- Sharov, Alexei A., “Functional Information: Towards Synthesis of Biosemiotics and Cybernetics”, *Entropy* (Basel), 12(5), 2010, σσ.1050-1070
- Siomos, K., Dafouli E., Braimiotis D., Mouzas O. και Angelopoulos N. “Internet Addiction among Greek Adolescent Students”, *CyberPsychology & Behavior*, 11(6), 2008, σσ.653-657
- Spiller, Neil, “AVATAR, Advanced Virtual and Technological Architecture Research”, *Haecceity Papers*, 2 (2), εισαγωγή, 2007

Stanghellini, G. και Cutting, J., “Auditory Verbal Hallucinations – Breaking the Silence of Inner Dialogue”, *Psychopathology*, 36, 2003, σσ.120-128

Strate, Lance, “The varieties of cyberspace: Problems in definition and delimitation”, *Western Journal of Communication*, 63(3), 1999, σσ.382-412

Szasz, Thomas S., “The Myth of Mental Illness”, *American Psychologist*, 15 (2), 1960, σσ.113-118

Tausk, Victor, “On the origin of the influencing machine in schizophrenia”, *Psychoanalytic Quarterly*, 2, 1933, σσ.519-556

Turkle, Sherry, “Who am we”, *Wired, Newstands Now*, 4.01, <http://www.wired.com/wired/archive/4.01/turkle.html>, [προσπ. 10-5-14], 1996

VNS Matrix, “Bitch Mutant Manifesto”, *n.paradoxa: international feminist art journal*, iss. 4, 1997

Wilken, Rowan, “The haunting affect of place in the discourse of the virtual” in *Ethics, place and environment: a journal of philosophy and geography*, 10(1), Routledge, 2007

Wilson, Louise και Virilio, Paul, “Cyberwar, God And Television: Interview with Paul Virilio”, *CTHEORY*, www.ctheory.net/articles.aspx?id=62, [προσπ. 3-9-13], 1994

Zizek, Slavoj, “Hysteria And Cyberspace: Interview with Slavoj Zizek”, *Telepolis*, <http://www.heise.de/tp/artikel/2/2492/1.html> , [προσπ. 25-5-14], 1998

Zizek, Slavoj, “What can psychoanalysis tell us about cyberspace?”, *The Psychoanalytic Review*, Vol. 91, 6, 2004, σσ.801-830

Γαβρήλου, Έβελυν και Μπουρδάκης, Βασίλης, «Cube 2-Hypercube. Η Νοηματική Ανασυγκρότηση του Χώρου: Ο επαναπροσδιορισμός των Αρχιτεκτονικών Σταθερών και των πρωταρχικών δομών Σωματικής Εμπειρίας», *Αειχώρος*, Τόμος 2 (1), Μαΐος 2003

Παναγιωτακοπούλου, Α. και Κονταξάκη, Μ.-Ε., «Οι υποθέσεις του ‘συνεχούς’ και του ‘φάσματος’ των καταθλιπτικών διαταραχών», *Ψυχιατρική*, 18 (3), 2007

Παπανικολάου, Ανδρέας, «Οι διαστάσεις του θυμικού», *Σύναψις*, Τόμος 8,
http://www.uthsc.edu/pediatrics/neurosciences/docs/lectures/The_Dimensions_of_Affect.pdf,
[προσπ. 3-6-14], 2012

Χαρίτος, Δημήτρης, «Δυνητική πραγματικότητα: ένα νέο σύστημα διεπαφής ανθρώπου -
υπολογιστή ή ένα νέο μέσο επικοινωνίας;», *Ζητήματα Επικοινωνίας*, 2, εκδόσεις
Καστανιώτη, 2005, σελ. 83-99

Χαρίτος, Δημήτρης, «Σχεδιάζοντας δυνητικά περιβάλλοντα ως χωρικά πλαίσια
διαμεσολαβημένης επικοινωνίας», *Αρχιτέκτονες*, 52, Σεπτέμβριος 2005

Πρακτικά Συνεδρίων

Adar, Eytan, Dontcheva, Mira, Fogarty, James και Weld, Daniel S., “Zoetrope: Interacting with the Ephemeral Web”, *UIST'08*, Monterey, CA, 2008, σσ.19-22

Bourdakis, Vassilis και Charitos, Dimitris, “Communicating Space(s)”, *Communicating Space(s) eCAADe06 Proceedings*, eCAADe, 2006, σσ.7-8

Charitos, Dimitris, “Defining Existential Space in Virtual Environments”, *Proc. Virtual Reality World 96*, IDG Publications, Stuttgart,
<http://www2.media.uoa.gr/~charitos/papers/conf/CHA1996.pdf> , [προσπ. 11-4-2015], 1996

Graham, Amanda, “The Body of The Text: Dispersion and Its Implication in Shelley Jackson’s Skin: A Mortal Work of Art”, *&Now Conference of Innovative Writing & The Literary Arts*, 2009

Malakasioti Angeliki, “Aspects of fragmentation and self-experience. Towards a dissection of the digital body”, *Amber Conference (un)Cyborgable - Art and Technology Festival*, Istanbul,
<http://www.amberplatform.org/en/>, [προσπ. 11-4-2015], 2009

Malakasioti Angeliki και Papadopoulos Spiros, “Diagnosis of the virtual - mental phenomena of cyberspatial experience”, *8th Cyberspace Conference*, Brno, Czech Republic,
<http://cyberspace.muni.cz/>, [προσπ. 15-3-2015], 2010

Malakasioti, Angeliki και Papadopoulos, Spiros, “Self-Spatialities of Gaming Experience”, *5th International conference on the Philosophy of Computer Games*, Athens,
<https://gameconference2011.wordpress.com/program/>, [προσπ. 4-4-2015], 2011

Malakasioti, Angeliki και Papadopoulos, Spiros, “Symptomatic Architectures – Spatial aspects of digital experience”, *ISEA Conference 2011*, Istanbul, Turkey,
<http://goo.gl/Y9034c>, [προσπ. 6-4-2015], 2011

Malakasioti Angeliki, “The Rendered Self - Disintegration and Synthesis in Cyberspace”, *The Hybrid City Symposium*, Athens, <http://estia.media.uoa.gr/hybridcity/>, [προσπ. 19-4-2015], 2011

Martens, William, “Spatial Image Formation in Binocular Vision and Binaural Hearing”, *3D Media Technology Conference*, Montreal, 1989

Mpotzaki, R, Charitos, D. και Martakos, D, “Designing an interactive environment: a director’s perspective”, *4th international conference “Consciousness Reframed”*, CAiiA, Perth, Australia, <http://www2.media.uoa.gr/~charitos/papers/conf/MCM2002.pdf>, [προσπ. 1-5-15], 2002

Papadopoulos, Spiros, Malakasioti, A., Loukakis, G. και Kalaouzis, G., “Bajo la 'Dirección' - Videojuegos y Formación Arquitectónica”, *Avanca – Cinema 2012, International Conference Cinema - Art, Technology, Communication*, Portugal. Edicoes Cine Clube de Avanca, 2012, σσ. 842-848

Papadopoulos, Spiros και Malakasioti, Angeliki, “Double Cities - Rereading the real-life Metropolis behind the screen”, *EURAU 2014 “Composite Cities”, European Symposium on Research in Architecture and Urban Design*, Istanbul, Turkey, <http://goo.gl/Q2nMjz>, [προσπ. 19-4-15], 2014

Papadopoulos, Spiros, Malakasioti, A., Loukakis, G. και Kalaouzis, G., “Clouds. Urban Landscapes in Video Games – Representations and Spatial Narratives”, *Proceedings of the International Biennial Conference: Hybrid City 2013, Subtle rEvolutions*, University Research Institute of Applied Communication, Athens, 2013, σσ.451 - 454

Papakonstantinou, Giorgos, “Communication space, From canvas to screen”, *Πρακτικά Διεθνούς Συνεδρίου EUTIC 2007*, Gutenberg, Vol. 2, 2008, σσ.253-259

Pesce, Mark D., “Final Amputation: Pathogenic Ontology in Cyberspace”, *Third International Conference on Cyberspace*, University of Texas, 1993, <http://hyperreal.org/~mpesce/fa.html>, [προσπ. 27-4-14]

Vita More, Natasha (f/k/a Nancie Clark), “Future of Sexuality”, *EXTRO 3 Conference*, <http://www.natasha.cc/sex.htm> , [προσπ. 27-4-14], 1997

Waern, Annika, “‘I’m in love with someone that doesn't exist!!’ Bleed in the context of a Computer Game”, *Proceedings of DiGRA Nordic 2010: Experiencing Games: Games, Play, and Players*, University of Stockholm, http://www.mobilelifecentre.org/sites/default/files/Romance_in_DA_final.pdf, [προσπ. 1-5-15], 2010

Τροβά, Βάσω, Μανωλίδης, Κ. και Παπακωνσταντίνου, Γ.(Επιμ.), *Η Αναπαράσταση ως όχημα αρχιτεκτονικής σκέψης*, εκδόσεις Futura, Αθήνα, 2006

Τσινίκας Νικόλαος, Βλαχονάσιου, Ε., Βυζαντιάδου, Μ., Εμμανουήλ, Ε. και Λιαμάδης, Γ., (Επιμ.), *Διαφάνεια και Αρχιτεκτονική. Όρια και Προκλήσεις*, εκδόσεις Ζήτη, 2002

Διαδίκτυο

Academic Dictionaries and Encyclopedias, λήμμα «επιπεδοσφαίριο»,

http://greek_greek.enacademic.com/52282/επιπεδοσφαίριο, [προσπ. 27-4-14]

Biddle, Sam, “How to Destroy the Internet”, *Gizmodo*, <http://gizmodo.com/5912383/how-to-destroy-the-internet>, [προσπ. 1-5-14], 2012

Bilton, Nick και Sandhaus, Evan, *# of links on the homepage of 98 top websites*,

<http://www.nickbilton.com/98/>, [προσπ. 24 5 14]

Chamberlain, Bill, “Getting a computer to write about itself”, *Atariarchives*,

http://www.atariarchives.org/deli/write_about_itself.php, [προσπ. 11-5-14]

Connor, Steven, *The Dust That Measures All Our Time*, <http://www.stevenconnor.com/sand/>,

[προσπ. 2-5-14], 2010

Conway, Steven, *A Circular Wall? Reformulating the Fourth Wall for Video Games*,

http://www.gamasutra.com/view/feature/4086/a_circular_wall_reformulating_the_.php,

[προσπ. 3-5-14], 2009

Futureorientation 6, *Hybrid Space manifesto*, Copenhagen Institute for Futures Studies, 2009,

<http://www.cifs.dk/scripts/artikel.asp?lng=2&id=2022>, [προσπ. 8-7-13]

Gantz, John και Reinsel, David, *Extracting Value from Chaos*, <http://idcdocserv.com/1142>,

[προσπ.2-9-13], 2011

James, Josh, “Data Never Sleeps 2.0”, *Domo*, [http://www.domo.com/blog/2014/04/data-](http://www.domo.com/blog/2014/04/data-never-sleeps-2-0/)

[never-sleeps-2-0/](http://www.domo.com/blog/2014/04/data-never-sleeps-2-0/), [προσπ. 23-5-14], 2013

Kapusta, Andrzej, *Karl Jasper’s concepts of mental illness and contemporary classifications*,

<http://goo.gl/9MswL4>, [προσπ. 22-4-14], 2011

Manovich, Lev, *Navigable Space*, manovich.net/DOCS/navigable_space.doc, [προσπ. 18-2-

2014], 1998

Merriam-Webster Dictionary and Thesaurus, <http://www.merriam-webster.com/>, [προσπ. 28-

4-14]

- Romanyshyn, Robert D., *World is a Tissue of Metaphors*,
<http://www.robertromanyshyn.com/page4a.html>, [προσπ. 26-4-14]
- Rimbaud, Arthur, “Lettre à Georges Izambard du 13 mai 1871”,
http://abardel.free.fr/petite_anthologie/lettre_du_voyant.htm, [προσπ. 2-2-15]
- Sharpe, Matthew, “Jacques Lacan (1901-1981)”, *Internet Encyclopedia of Philosophy*,
<http://www.iep.utm.edu/lacweb/>, [προσπ.26-4-14]
- Suler, John, *The Psychology of Cyberspace*, <http://users.rider.edu/~suler/psycyber>, [προσπ. 20-4-14]
- The church of Google, “Googlism”, <http://www.thechurchofgoogle.org/>, [προσπ.1-5-14]
- Thornhill, Chris, “Karl Jaspers”, *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Spring 2011 Edition), <http://plato.stanford.edu/archives/spr2011/entries/jaspers/>, [προσπ.27-4-14]
- Vaknin, Sam, *The Metaphors of the Net*, <http://samvak.tripod.com/metanet.html>, [προσπ. 2-9-13]
- Vaknin, Sam, *Pseudologica Fantastica: The Narcissist as Pathological Liar*,
<http://samvak.tripod.com/journal23.html>, [προσπ. 3-5-14]
- Watts, Alan, “The nature of consciousness”, *Originally broadcast on KSAN radio*, San Francisco, 3/3, http://web.missouri.edu/~leithp/watts/nat_con.3-3, [προσπ. 28-4-14], 1960
- World Health Organization, *International Classification of Diseases, ICD-10*,
<http://apps.who.int/classifications/icd10/browse/2010/en>, [προσπ.26 4 14], 2010

Αρχαία κείμενα

Αριστοτέλης, *Μεταφυσικά*

Αριστοτέλης, *Περί ποιητικής*

Αριστοτέλης, *Περί ψυχής*

Διογένης Λαέρτιος, *Βίοι Φιλοσόφων*, Βιβλίο 9

Ιπποκράτης, *Σύγγραμμα Π. Διαίτης Α'*

Ιπποκράτης, *Σύγγραμμα Περί ιερής νόσου*

Οβίδιος, *Μεταμορφώσεις*, Βιβλίο 3

Παλαιά Διαθήκη, Γένεσις, κεφ. Α'

Πλάτων, *Πολιτεία*

Πλάτων, *Φίληβος (ή Περί ηδονής ηθικός)*

Ομιλίες

Enriquez, Juan, “Your online life, permanent as a tattoo”, *Ted*,

http://www.ted.com/talks/juan_enriquez_how_to_think_about_digital_tattoos.html, [προσπ. 1-5-14], 2013

Gleeson, Renny, “404, the story of a page not found”, *Ted*,

http://www.ted.com/talks/renny_gleeson_404_the_story_of_a_page_not_found.html, [προσπ. 2-5-14], 2012

Kovacs, Gary, “Tracking the trackers”, *Ted*,

http://www.ted.com/talks/gary_kovacs_tracking_the_trackers.html, [προσπ.5-9-13], 2012

Lyne, James, “Everyday cybercrime -- and what you can do about it”, *Ted*,

http://www.ted.com/talks/james_lyne_everyday_cybercrime_and_what_you_can_do_about_it.html?utm_source=newsletter_daily&utm_campaign=daily&utm_medium=email&utm_content=button__2013-09-16, [προσπ. 10-5-14], 2013

Markus, Hazel, *Cultural Psychology Preconference meeting for the Society for Personality and Social Psychology*, New Orleans, 2005

Pariser, Eli, “Beware online ‘filter bubbles’”, *Ted*,

http://www.ted.com/playlists/26/our_digital_lives.html, [προσπ. 3-5-14], 2011

Scotts, Tom, “I Know What You Did Five Minutes Ago”, Ignite London 4, 2011

Turkle, Sherry, “Connected, but alone?”, *Ted*,

https://www.ted.com/talks/sherry_turkle_alone_together, [προσπ. 25-5-14], 2012

Welch, Michael, “An anthropological introduction to YouTube”,

http://www.youtube.com/watch?v=TPAO-IZ4_hU, [προσπ. 10-5-14], Library of Congress, 2008

Zizek, Slavoj, “The Interpassive Subject”, Centres Georges Pompidou,

<http://www.lacan.com/zizek-pompidou.htm>, [προσπ. 11-5-14], 1998

Οπτικοακουστικό υλικό

Anthem, Cohen, Leonard, στίχοι τραγουδιού στο άλμπουμ “The future”, Sony/ATV Songs LLC, Stranger Music Inc., Shanna Crooks Songs, 1992

eXistenZ, David Paul Cronenberg, 1999

Ghost in the shell 2:innocence, Mamoru Oshii, 2004

Matrix, Andy Wachowski, Larry Wachowski, 1999

Protecting Your Online Privacy After You Die, εκπομπή στο Huffpost live, host: Josh Zepps, <http://live.huffingtonpost.com/r/segment/digital-legacy/50b7de4b2b8c2a5d9b000360>, [προσπ. 1-5-14], 2012

Slavoj Zizek: The Reality of the Virtual, Zizek, Slavoj, Wright, Ben, 2004

Synthetic Pleasures, Ντοκιμαντέρ, Iara Lee, 1995

Videodrome, David Cronenberg, 1983

Waking Life, Richard Linklater, 2001

Κατάλογος εικόνων

Μεθοδολογία

Εικ. 1 Γκραβούρα “The house of the body”, Cohn, Tobias, *Ma'aseh Tovvayah*, 1707

Ο αστερισμός της γέννησης

Εικ. 1 Στιγμιότυπο από την ταινία “*Ghost in the shell 2:innocence*”, Ghost in the shell 2:innocence – review, <https://otakuness.wordpress.com/2014/11/07/ghost-in-the-shell-2-innocence-review/>, [προσπ. 7-4-15]

Ο αστερισμός της σκιάς

Εικ. 1 Μελανιά του Rorshach. <http://listverse.com/2007/12/08/top-10-inkblot-test-cards/>, [προσπ.1-5-14]

Ο αστερισμός της επιθυμίας

Εικ. 1 Μαγικός φανός, πρόδρομος της συσκευής προβολής διαφανειών. Marina, Warner, *Phantasmagoria: Spirit Visions, Metaphors, and Media into the Twenty-first Century*, OUP Oxford, 2006, σ.130

Εικ. 2 *The Sleep of Reason Produces Monsters*, Francisco de Goya (1799).

Εικ. 3 Διαφημιστικό επισκευής τηλεοράσεων (McGraw-Hill, 1962). Sconce, Jeffrey, *Haunted Media: Electronic Presence from Telegraphy to Television*, Duke University Press, 2000, σ.125

Εικ.4 Από την ταινία του 1983 “*Videodrome*” Βλ. Imdb, <http://www.imdb.com/title/tt0086541/>, [προσπ. 7-4-15]

Ο αστερισμός της αντανάκλασης

Εικ. 1 Απόσπασμα του *Codex Seraphinianus*. Serafini, Luigi, *Codex Seraphinianus*, Abbeville Press, 1983

Ο αστερισμός του ύπνου

Εικ. 1 Ο Racter μιλώντας για τον εαυτό του. Chamberlain, Bill, “Getting a computer to write about itself”, *Atariarchives*, http://www.atariarchives.org/deli/write_about_itself.php, [προσπ. 11-5-14]

Εικ. 2 Φωτογραφία από το βιβλίο της Shanna Compton “Gamers”. Compton, Shanna, *Gamers*, Soft Skull Press, 2005, σ.104

Εικ. 3 Infographic του 2013 που αναπαριστά μετρήσεις σχετικά με τη χρήση του διαδικτύου και τη διακίνηση δεδομένων. James, Josh, “Data Never Sleeps 2.0”, Domo, <http://www.domo.com/blog/2014/04/data-never-sleeps-2-0/>, [προσπ. 23-5-14], 2013

Εικ. 4 Εξώφυλλο βιβλίου “Scanner Darkly”, του Philip K. Dick. Dick, Philip K., *Scanner Darkly*, Daw Books 575, 1984

Ο αστερισμός της φωνής

Εικ. 1 Εξώφυλλο του “The New York Times” γύρω στο 1900. http://bits.blogs.nytimes.com/2010/12/01/gawker-hopes-to-transform-the-blog/?_r=0, [προσπ. 27-5-14]

Mono no aware – Συμπεράσματα

Εικ. 1 Γκραβούρα του Gaspar Becerra, στο βιβλίο του Valverde de Amusco "Anatomia del corpo humano", Ant. Salamanca and Antonio Lafrery, 1560, p094

Εικ. 2 Το ανατομικό θέατρο του Leiden University in the early 17th century, <http://en.wikipedia.org/>, [προσπ. 7-4-15]

Παράρτημα Α

Άτλαντας

Ταξινόμηση συμπτωμάτων

ΠΙΝΑΚΑΣ 1 | Καταγραφή συμπτωμάτων

1. αγνωσία [agnosia]
2. άδειασμα του μυαλού [mind going blank]
3. αδεξιότητα [clumsiness]
4. αδυναμία (εντοπισμένη) [weakness (localized)]
5. αδυναμία (μυϊκή) [weakness (muscle)]
6. αεικινησία [restlessness]
7. αθετωσικές κινήσεις [athetoid movements]
8. αίσθημα αποφυγής [feeling of avoidance]
9. αίσθηση αναβίωσης μίας εμπειρίας [sense of reliving the experience]
10. αίσθηση αναξιοτιότητας [feeling of worthlessness]
11. αίσθηση ανεπάρκειας [feeling of inadequacy]
12. αίσθηση απόγνωσης [feeling of hopelessness]
13. αίσθηση αποξένωσης [feeling of estrangement]
14. αίσθηση αργού χρόνου [sensation of slowed time]
15. αίσθηση βραχύτητας αναπνοής [sensations of shortness of breath]
16. αίσθηση κενού [feeling of emptiness]
17. αίσθηση στραγγαλισμού [feeling of choking]
18. αίσθηση του 'εναγωνίως' [feeling on edge]
19. αίσθηση του αμήχανου ή αβοήθητου όταν κανείς μένει μόνος [[uncomfortable or helpless when alone]
20. αίσθηση του να είναι κανείς αποκολλημένος από (σαν να είναι κανείς ένας εξωτερικός παρατηρητής της ίδιας του της νοητικής διαδικασίας ή του σώματός του (π.χ. αίσθηση σαν να είσαι σε όνειρο)) [feeling of being detached from (as if one is an outside observer of one's mental processes or body (e.g., feeling like one is in a dream))]
21. ακαμψία [rigidity]
22. ακούσιος σπασμός των μυών του εξωτερικού τρίτου του κόλπου ο οποίος παρεμβαίνει στη σεξουαλική επαφή [involuntary spasm of the musculature of the outer third of the vagina that interferes with sexual intercourse]
23. άκουσμα ηχώς [echo hearing]
24. ακράτεια [incontinence]
25. αλαλία [mutism]
26. αλλαγές κοινωνικότητας [changes in sociability]
27. άλλη κατάσταση συνείδησης [altered state of consciousness]
28. αλογία [alogia]
29. αμηνόρροια [amenorrhea]
30. αμνησία (ψυχογενής) [amnesia (psychogenic)]
31. αναδρομή στο παρελθόν [flashback]
32. αναζήτηση προσοχής [attention seeking]
33. αναισθησία [anesthesia]
34. ανακολουθία μεταξύ του δηλωμένου άγχους ή της ανικανότητας από το ίδιο το πρόσωπο και των αντικειμενικών ευρημάτων [discrepancy between the person's claimed stress or disability and the objective findings]
35. άναμμα φωτιάς σε περισσότερες της μίας περιπτώσεις [fire setting on more than one occasion]

36. αναπνευστική ύφεση [respiratory depression]
37. αναποτελεσματικότητα [ineffectiveness]
38. αναποφασιστικότητα [indecisiveness]
39. ανάρμοστες αντιδράσεις [inappropriate affect]
40. ανάρμοστες στάσεις του σώματος [inappropriate postures]
41. ανατρίχιασμα [piloerection]
42. αναποκοκκινισμένο πρόσωπο [flushed face]
43. ανηδονία [anhedonia]
44. ανησυχία [anxiety]
45. ανησυχία επίθεσης [concern about attacks]
46. ανικανότητα διατήρησης μέχρι την ολοκλήρωση της σεξουαλικής δραστηριότητας [inability to attain or to maintain until the completion of the sexual activity]
47. αντιληπτικές παραμορφώσεις [perceptual distortions]
48. απάθεια [apathy]
49. άπνοια [apnea]
50. αποδιοργανωμένη συμπεριφορά [disorganized behavior]
51. αποηθικοποίηση [demoralization]
52. αποπραγματοποίηση [derealization]
53. αποπροσανατολισμός εαυτού [disorientation of self]
54. αποπροσανατολισμός χρόνου [disorientation of time]
55. αποπροσανατολισμός χώρου [disorientation of place]
56. αποπροσωποποίηση [depersonalization]
57. αποσπασματικές λέξεις [broken words]
58. αποτυχία να μιλήσει σε συγκεκριμένες κοινωνικές καταστάσεις [failure to speak in specific social situations]
59. αποτυχία να τραφεί επαρκώς με σημαντική αποτυχία να αποκτήσει βάρος [failure to eat adequately with significant failure to gain weight]
60. αποτυχία στην ανάπτυξη σχέσεων με συνομήλικους [failure to develop peer relationships]
61. απουσία άσκησης ελεύθερης βούλησης [avolition]
62. αποφυγή σκέψεων [thought avoidance]
63. απραξία [apraxia]
64. απώλεια ελέγχου των εντέρων ή της ουροδόχου κύστης [loss of bowel or bladder control]
65. απώλεια ενδιαφέροντος [loss of interest]
66. απώλεια κινητικών επιδεξιότητων [loss of motor skills]
67. απώλεια πόνου [pain loss]
68. απώλεια σημαντικών μορφών εξάρτησης [losing major attachment figures]
69. απώλεια συνείδησης [consciousness loss]
70. απώλεια της αίσθησης αφής [loss of touch]
71. αρνητική συμπεριφορά [negativistic behavior]
72. ασάφεια λόγου [speech incoherence]
73. άσεμνες χειρονομίες [obscene gestures]
74. αστάθεια [unsteadiness]
75. αστάθεια διάθεσης [mood lability]
76. ασφυξία [smothering]

77. αταξία [ataxia]
78. αταραξία [placidity]
79. αυθορμητισμός [impulsivity]
80. αυταπάτες (νοητικές) [illusions (mental)]
81. αυταπάτες (σωματικές) [illusions (bodily)]
82. αυτοκαταστροφική συμπεριφορά [suicidal behavior]
83. αυτοκτονικός ιδεασμός [suicidal ideation]
84. αυτό-τραυματιστική συμπεριφορά [self-injurious behavior]
85. αφασία [aphasia]
86. αφωνία [arhonia]
87. βίαια ξεσπάσματα [violent outbursts]
88. βιαιοπραγία [assaultiveness]
89. βραδυκαρδία [bradycardia]
90. γαστροεντερικές διαταραχές [gastrointestinal disturbance]
91. γρήγορη εναλλαγή και επιφανειακή έκφραση συναισθημάτων [rapidly shifting and shallow expression of emotions]
92. διαπροσωπική ευαισθησία [interpersonal sensitivity]
93. διαρκής αυξημένη διέγερση [persistent increased arousal]
94. διάρροια [diarrhea]
95. διασχιστικά συμπτώματα [dissociative symptoms]
96. διασχιστική αμνησία [dissociative amnesia]
97. διαταραχές γλώσσας [language disturbances]
98. διαταραχές ταυτότητας: ασταθής εικόνα του εαυτού ή αίσθηση του εαυτού [identity disturbance: unstable self-image or sense of self]
99. διαταραχή αναπνοής [breathing disturbances]
100. διαταραχή εκτελεστικών λειτουργιών [disturbance in executive functioning]
101. διαταραχή ελέγχου-παρόρμησης [impulse-control disruption]
102. διαταραχή προσοχής [attention disturbance]
103. διαταραχή προσωπικότητας – άλλου τύπου [personality disturbance - other type]
104. διαταραχή συνείδησης [consciousness disturbance]
105. διαταραχή του τρόπου με τον οποίο το σωματικό βάρος ή σχήμα κάποιου εκφράζεται [disturbance in the way in which one's body weight or shape is experienced]
106. διαταραχή ύπνου – αϋπνία [sleep disturbance – insomnia]
107. διαταραχή ύπνου – άπνοια ύπνου [sleep disturbance - sleep apnea]
108. διαταραχή ύπνου – απότομη αφύπνιση από τον ύπνο (συνήθως συμβαίνει κατά το πρώτο τρίτο του βασικού επεισοδίου του ύπνου και ξεκινάει με μία κραυγή πανικού) [sleep disturbance - abrupt awakening from sleep (usually occurring during the first third of the major sleep episode and beginning with a panicky scream)]
109. διαταραχή ύπνου – αφύπνιση νωρίς το πρωί [sleep disturbance - early morning awakening]
110. διαταραχή ύπνου – βίαιη κινητική δραστηριότητα κατά τη φάση του ύπνου (REM) [sleep disturbance - violent motor activity during rapid eye movement (REM) sleep]
111. διαταραχή ύπνου – δυσκολία εκκίνησης ή διατήρησης ύπνου [sleep disturbance - difficulty initiating or maintaining sleep]
112. διαταραχή ύπνου – εισβολές στοιχείων της φάσης (REM) στη μετάβαση μεταξύ ύπνου και εγρήγορσης [sleep disturbance - intrusions of elements of rapid eye movement (REM) sleep into the transition between sleep and

wakefulness]

113. διαταραχή ύπνου – επαναληπτικές αφυπνίσεις με λεπτομερή ανάκληση εφιαλτών [sleep disturbances - repeated awakenings with detailed recall of nightmares]
114. διαταραχή ύπνου – επιθέσεις ύπνου [sleep disturbance - sleep attacks]
115. διαταραχή ύπνου – καθυστέρηση αφύπνισης [sleep disturbance - late awakening times (Delayed Sleep Phase Type)]
116. διαταραχή ύπνου – καθυστέρηση εκκίνησης ύπνου [sleep disturbance - late sleep onset (Delayed Sleep Phase Type)]
117. διαταραχή ύπνου – μειωμένη ανάγκη για ύπνο [sleep disturbance - decreased need for sleep]
118. διαταραχή ύπνου – παράλυση ύπνου [sleep disturbance - sleep paralysis]
119. διαταραχή ύπνου – υπερυπνία [sleep disturbance – hypersomnia]
120. διαταραχή ύπνου – υπνηλία [sleep disturbance – sleepiness]
121. διαταραχή ύπνου – υπνοβασία [sleep disturbance – sleepwalking]
122. διούρηση [dieresis]
123. διπλωπία [diplopia]
124. δολιότητα [deceitfulness]
125. δραματοποίηση [dramatization]
126. δυνατοί χτύποι καρδιάς [pounding heart]
127. δυσανεξία [intolerance]
128. δυσαρθρία [dysarthria]
129. δυσκινησία [dyskinesias]
130. δυσκολία κατάποσης [difficulty swallowing]
131. δυσλειτουργίες λόγου [speech dysfluencies]
132. δυσπαρευνία [dyspareunia]
133. δυσπιστία [distrust]
134. δυστονία [dystonia]
135. δυσφορία [dysphoric mood]
136. δυσφορία φύλου [gender dysphoria]
137. εθισμός σε ουσία [substance tolerance]
138. έκκριση δακρύων [lacrimation]
139. εκτροχιασμός [derailment]
140. εκτροχιασμός λόγου [speech derailment]
141. έλλειμμα μνήμης [memory deficit]
142. ελλείψεις σε περιοχές αισθητηριακής πληροφορίας [deficits in areas of sensory information]
143. ελλείψεις σε περιοχές ακουστικής επεξεργασίας [deficit in areas of auditory processing]
144. έλλειψη άνεσης – γενικά [discomfort – general]
145. έλλειψη άνεσης μαζί με μειωμένη ικανότητα για στενές σχέσεις [discomfort with, and reduced capacity for close relationships]
146. έλλειψη αυθόρμητης αναζήτησης να μοιραστεί κανείς ευχαρίστηση/ενδιαφέρον/επίτευγμα [lack of spontaneous seeking to share enjoyment/interest/achievement]
147. έλλειψη μεταμέλειας [lack of remorse]
148. έλλειψη όρεξης [poor appetite]
149. έλλειψη ποικίλου, αυθόρμητου παιχνιδιού (να κάνω κάποιον να πιστέψει ότι...) ή παιχνιδιού κοινωνικής μίμησης [lack of varied, spontaneous make-believe play or social imitative play]

- 150.έλλειψη συνεργασίας [lack of cooperation]
- 151.έλλειψη συντονισμού [incoordination]
- 152.εμετός [vomiting]
- 153.εμμονές – εικόνες [obsessions – images]
- 154.εμμονές – σκέψεις [obsessions – thoughts]
- 155.ενασχόληση με ένα ή περισσότερα πρότυπα ενδιαφέροντος που δεν είναι κανονικά στην ένταση ή στην προσοχή [preoccupation with one or more stereotyped and restricted patterns of interest that is abnormal either in intensity or focus]
- 156.ενασχόληση με μέρη αντικειμένων [preoccupation with parts of objects]
- 157.ενασχόληση με τζόγο [preoccupation with gambling]
- 158.ενθουσιασμός [excitement]
- 159.ενοχή [guilt]
- 160.εξαναγκασμός – αναπαράσταση συγκεκριμένου τραύματος [trauma-specific reenactment]
- 161.εξαναγκασμός – διασχιστικά επεισόδια παρεμβολής εικόνων του παρελθόντος [compulsion – dissociative flashback episodes]
- 162.εξαναγκασμός – επαναληπτικά όνειρα του γεγονότος [Compulsions - recurrent dreams of the event]
- 163.εξαναγκασμός – καταπονητική ανάκληση γεγονότων (συμπεριλαμβανομένων εικόνων, σκέψεων ή αντιλήψεων) [compulsion – distressing recollections of events (including images, thoughts, or perceptions)]
- 164.εξαναγκασμός – νοητικές πράξεις [Compulsions - mental acts]
- 165.εξάρτηση [dependency]
- 166.εξασθενημένη ισορροπία [impaired balance]
- 167.εξασθενημένος συγχρονισμός [impaired coordination]
- 168.εξασθένηση κοινωνικής αλληλεπίδρασης [impairment in social interaction]
- 169.εξασθένηση μη λεκτικών συμπεριφορών [impairment in nonverbal behaviors]
- 170.εξασθένηση της ανάπτυξης της εκφραστικής και δεκτικής γλώσσας [impairment in expressive and receptive language development]
- 171.εξασθένηση της κρίσης [impairment in judgment]
- 172.εξασθένηση της λειτουργίας προσαρμοστικότητας [impairments in adaptive functioning]
- 173.εξασθένηση των αισθητηριακών-κινητικών λειτουργιών [impairments in sensorimotor functioning]
- 174.εξάψεις [hot flushes]
- 175.επαναληπτικές σκέψεις θανάτου [recurrent thoughts of death]
- 176.επαναληπτική ούρηση [repeated voiding of urine]
- 177.επαναλήψεις ήχων [sound repetitions]
- 178.επαναφορά και αναμάσημα τροφής [regurgitation and rechewing of food]
- 179.επεισόδιο αχαλίνωτης βρώσης [episode of binge eating]
- 180.επιθετικότητα [aggressiveness]
- 181.επικοινωνιακή βλάβη [communication impairment]
- 182.επιληπτικοί σπασμοί [choreiform movements]
- 183.επιμήκυνση ήχων [sound prolongations]
- 184.επίμονη ή κατ' επανάληψη εκσπερμάτωση με ελάχιστα σεξουαλικά ερεθίσματα πριν, κατά τη διάρκεια ή σχεδόν αμέσως μετά τη διείσδυση [persistent or recurrent ejaculation with minimal sexual stimulation before, on, or shortly after penetration]
- 185.επίσχεση ούρων [urinary retention]
- 186.εριστικότητα [belligerence]

- 187.εσωτερική εμπειρία και συμπεριφορά πολιτισμικής απόκλισης – (π.χ. η έκταση, ένταση, ευμεταβλητότητα και καταλληλότητα της συναισθηματικής αντίδρασης) [inner experience and behavior of cultural deviation - affectivity (i.e., the range, intensity, lability, and appropriateness of emotional response)]
- 188.εσωτερική εμπειρία και συμπεριφορά πολιτισμικής απόκλισης – διαπροσωπική λειτουργία [inner experience and behavior of cultural deviation - interpersonal functioning]
- 189.εσωτερική εμπειρία και συμπεριφορά πολιτισμικής απόκλισης – έλεγχος παρόρμησης [inner experience and behavior of cultural deviation - impulse control]
- 190.εσωτερική εμπειρία και συμπεριφορά πολιτισμικής απόκλισης – επίγνωση (π.χ. τρόποι αντίληψης και ερμηνείας του εαυτού, των άλλων και των γεγονότων) [inner experience and behavior of cultural deviation - cognition (i.e., ways of perceiving and interpreting self, other people, and events)]
- 191.ευφορία [euphoria]
- 192.εφίδρωση [diaphoresis]
- 193.εχθρική συμπεριφορά [hostile behavior]
- 194.ζάλη [dizziness]
- 195.ζωντανά, δυσάρεστα όνειρα [vivid, unpleasant dreams]
- 196.ηχολαλία [echolalia]
- 197.ηχοπραξία [echopraxia]
- 198.θεατρικότητα [theatricality]
- 199.θεώρηση σχέσεων ως πιο οικείες από ότι πραγματικά είναι [considering relationships to be more intimate than they actually are]
- 200.θλίψη [grief]
- 201.θόλωση της όρασης [blurring of vision]
- 202.ιδέες αναφοράς [ideas of reference]
- 203.ιδεοφυγή [flight of ideas]
- 204.μπρεσσιονιστική ομιλία χωρίς λεπτομέρειες [style of speech that is excessively impressionistic and lacking in detail]
- 205.καθαρότητα περιβαλλοντικής επίγνωσης [clarity of environmental awareness]
- 206.καθυστερημένη ανάρρωση από κάποια ασθένεια [delayed recovery from medical condition]
- 207.καθυστέρηση απόκτησης βασικών κινησιακών αναπτυξιακών ορόσημων [delays in achieving developmental motor milestones]
- 208.καθυστέρηση ή απουσία οργασμού [delay or absence of orgasm]
- 209.καρδιακή αρρυθμία [cardiac arrhythmia]
- 210.καταβηλημένα αντανακλαστικά [depressed reflexes]
- 211.κατάθλιψη [depression]
- 212.καταληψία [catalepsy]
- 213.κατανάλωση μη θρεπτικών ουσιών [eating of nonnutritive substances]
- 214.καταστροφή περιουσίας [destruction of property]
- 215.κατατονία [catatonia]
- 216.κατάχρηση καθαρτικών, διουρητικών ή κλυσμάτων [misuse of laxatives, diuretic, or enemas]
- 217.καχυποψία [suspiciousness]
- 218.κινήσεις αναπνοής [breathing movements]
- 219.κινητικές ιδιομορφίες/ιδιαιτερότητες [motoric peculiarities]
- 220.κλοπή [theft]
- 221.κοιλιακή καταπόνηση [abdominal distress]

- 222.κοινωνική αναστολή [social inhibition]
- 223.κόμπος στο λαιμό [lump in throat]
- 224.κοπρολαλία [coprolalia]
- 225.κοπροπραξία [copropraxia]
- 226.κόπωση [fatigue]
- 227.κορική διαστολή [pupillary dilation]
- 228.κορική στένωση [pupillary constriction]
- 229.κρίσεις μείζονος επιληψίας (ή τονικοκλονικές κρίσεις) [grand mal seizures]
- 230.κρίση πανικού [panic attack]
- 231.κρυάδες [chills]
- 232.κόμα [coma]
- 233.κώφωση [deafness]
- 234.λεκτική δυσπραξία [dyspraxia of speech]
- 235.λήθαργος [lethargy]
- 236.λιποθυμία [faint]
- 237.μακροψία [macropsia]
- 238.μασημένη ομιλία [slurred speech]
- 239.μεγαλοπρέπεια [grandiosity]
- 240.μειωμένη αντίδραση στον πόνο [pain - diminished responsiveness]
- 241.μεταβολή προσοχής [attention shift]
- 242.μεταστροφή [conversion]
- 243.μετατόπιση [displacement]
- 244.μετεικάσματα [afterimages]
- 245.μη εξαντλησιμότητα [inexhaustibility]
- 246.μικροψία [micropsia]
- 247.μονοσυλλαβικές επαναλήψεις ολόκληρων λέξεων [monosyllabic whole-word repetitions]
- 248.μούδιασμα [numbness]
- 249.μυϊκή δυσκαμψία [muscle rigidity]
- 250.μυϊκοί σπασμοί [muscle twitching]
- 251.ναυτία [nausea]
- 252.νευρικότητα [nervousness]
- 253.ντροπή [shame]
- 254.νυσταγμός (κατακόρυφος) [nystagmus (vertical)]
- 255.νυσταγμός (οριζόντιος) [nystagmus (horizontal)]
- 256.ξηροστομία [dry mouth]
- 257.ουτοπιστικές προσδοκίες [unrealistic expectations]
- 258.παθητικότητα [passivity]
- 259.παλιλαλία [palilalia]
- 260.παραβίαση των δικαιωμάτων των άλλων [disregard for and violation of the rights of others]
- 261.παραβίασης σημαντικών κανόνων [serious rules violations]
- 262.παραγωγή λέξεων με υπερβολική φυσική προσπάθεια [words produced with an excess of physical tension]
- 263.παραδοξότητα [bizarreness]

- 264.παραισθήσεις – υπναγωγικές [hallucinations – hypnagogic]
- 265.παραισθήσεις – υπνοποπμικές [hallucinations – hypnopompic]
- 266.παραισθήσεις (ακουστικές) [hallucinations (auditory)]
- 267.παραισθήσεις (απτικές) [hallucinations (tactile)]
- 268.παραισθήσεις (οπτικές) [hallucinations (visual)]
- 269.παραισθήσεις (οσφρητικές) [hallucinations (olfactory)]
- 270.παραισθησία [paresthesias]
- 271.παρακώλυση ακοής [audible blocking]
- 272.παράλυση [paralysis]
- 273.παρανοϊκός ιδεασμός [paranoid ideation]
- 274.παράξενες πεποιθήσεις ή σκέψεις περί μαγείας η οποία επηρεάζει τη συμπεριφορά και είναι ανακόλουθη με νόρμες της υποκοουλτούρας (π.χ. δεισιδαιμονίες, πίστη στη διόραση, την τηλεπάθεια, ή την ‘έκτη αίσθηση’ σε παιδιά και εφήβους, παράξενες φαντασιώσεις ή περισπασμός) [odd beliefs or magical thinking that influences behavior and is inconsistent with subcultural norms (e.g., superstitiousness, belief in clairvoyance, telepathy, or "sixth sense"; in children and adolescents, bizarre fantasies or preoccupations)]
- 275.παράξενες σκέψεις και ομιλία (π.χ. το να σκέφτεται ή να μιλάει κανείς αόριστα, λεπτομερειακά, μεταφορικά, υπερ-αναλυτικά ή στερεοτυπικά) [odd thinking and speech (e.g., vague, circumstantial, metaphorical, over-elaborate, or stereotyped)]
- 276.παράξενες στάσεις του σώματος [bizarre postures]
- 277.παράξενη συμπεριφορά ή εμφάνιση [odd behavior or appearance]
- 278.παρουσία δύο ή περισσότερων διακριτών ταυτοτήτων ή προσωπικοτήτων (η κάθε μία με το δικό της πρότυπο αντίληψης, συσχετισμού και σκέψεων για το περιβάλλον και τον εαυτό) [the presence of two or more distinct identities or personality states (each with its own pattern of perceiving, relating to, and thinking about the environment and self)]
- 279.πείσμα [stubbornness]
- 280.περιβαλλοντική αποστέρηση [environmental deprivation]
- 281.περιορισμένα μοτίβα συμπεριφοράς [restricted patterns of behavior]
- 282.περιφράσεις [circumlocutions]
- 283.περιφρονητική συμπεριφορά [defiant behavior]
- 284.πιο ομιλητικός-ή από ότι συνήθως ή άσκηση πίεσης για τη συνέχιση της συζήτησης [more talkative than usual or pressure to keep talking]
- 285.πλατειαστική ροή λόγου [rambling flow of speech]
- 286.πλατειαστική ροή σκέψεων [rambling flow of thought]
- 287.πλήγμα αποχωρισμού [distress of separation]
- 288.πολυπλοκότητα [perplexity]
- 289.πόνος [pain]
- 290.πόνος γεννητικών οργάνων [genital pain]
- 291.πόνος μυών [muscle aches]
- 292.πόνος στο στήθος [chest pain]
- 293.πριαπισμός [priapism]
- 294.προσβολές/κρίσεις [seizures]
- 295.προσκόλληση σε συγκεκριμένες ρουτίνες ή τελετουργικά [adherence to specific, nonfunctional routines or rituals]
- 296.προσποιητό σύμπτωμα (φυσικό ή ψυχολογικό) [feigned symptom (physical or psychological)]
- 297.προσποιητό σύμπτωμα (φυσικό ή ψυχολογικό) με διαμεσολάβηση [feigned symptom (physical or psychological)]

by proxy]

- 298.προφορικές αλλοιώσεις [oral distortions]
- 299.προφορικές παραλείψεις [oral omissions]
- 300.προφορικές υποκαταστάσεις [oral substitutions]
- 301.προφορική βραδύτητα [oral slowness]
- 302.πυρετός [fever]
- 303.ρινόρροια [rhinorrhea]
- 304.σεξουαλική δυσλειτουργία – άλλου τύπου [sexual dysfunction – other type]
- 305.στερεοτυπική ή επαναληπτική χρήση ιδιοσυγκρασιακής γλώσσας [stereotyped and repetitive use of idiosyncratic language]
- 306.στυτική δυσλειτουργία ή δυσλειτουργία εκσπερμάτωσης [erectile or ejaculatory dysfunction]
- 307.συγκινησιακή άμβλυνση [affective blunting]
- 308.σύγκρουση [conflict]
- 309.σύγχυση [confusion]
- 310.συναισθηματική ψυχρότητα [emotional coldness]
- 311.συναισθησία [synesthesia]
- 312.συνδεσμική ένεση [conjunctival injection]
- 313.σύνδρομο κεντρικού κυψελιδικού υποαερισμού [central alveolar hypoventilation syndrome]
- 314.σφάλματα κατά την κατανόηση του προφορικού [errors in oral comprehension]
- 315.σφίξιμο γροθιάς [fist clenching]
- 316.σχεδιασμός μέλλοντος με περιορισμένο προοπτικό βάθος [sense of a foreshortened future]
- 317.ταύτιση με το αντίθετο φύλο [cross-gender identification]
- 318.ταχυκαρδία [tachycardia]
- 319.ταχυπαλμία [palpitations]
- 320.τελειοθηρία [perfectionism]
- 321.τικ - σύνθετο κινητικό [tics - complex motor]
- 322.τικ – απλό κινητικό [tics - simple motor]
- 323.τικ – απλό φωνητικό [tics - simple vocal]
- 324.τικ – σύνθετο φωνητικό [tics - complex vocal]
- 325.τίναγμα του κεφαλιού [jerking of the head]
- 326.τράβηγμα μαλλιών [pulling out of one's hair]
- 327.τρέμουλο (γενικό) [tremors (general)]
- 328.τρέμουλο του προσώπου [tremors of the face]
- 329.τρέμουλο των χειλιών [tremors of the lips]
- 330.τρέμουλο χεριών [hand tremor]
- 331.τυφλότητα [blindness]
- 332.υπερακουσία [hyperacusis]
- 333.υπερβολική αντίδραση έκπληξης [exaggerated startle response]
- 334.υπερβολική έκφραση συναισθήματος [exaggerated expression of emotion]
- 335.υπερενεργητικότητα [hyperactivity]
- 336.υπερένταση [tension]
- 337.υπερεπαγρύπνιση [hypervigilance]
- 338.υπερευαισθησία [hypersensitivity]

- 339.υπερευαίσθησία σε αρνητική κρίση [hypersensitivity to negative evaluation]
- 340.υπερ-ευσυνειδησία, σχολαστικότητα και δυσκαμψία σχετικά με θέματα δεοντολογίας, ηθικής, ή αξιών [over-conscientious, scrupulous, and inflexible about matters of morality, ethics, or values]
- 341.υπερθερμία [hyperthermia]
- 342.υπέρμετρη κινητική δραστηριότητα [excessive motor activity]
- 343.υπέρμετρος συναισθηματισμός [excessive emotionality]
- 344.υπερπροστασία [overprotection]
- 345.υπερφαγία [hyperphagia]
- 346.υπόθεση μίας καινούριας ταυτότητας (μερικώς ή ολικώς) [assumption of a new identity]
- 347.υποκειμενική εμπειρία πως οι σκέψεις ανταγωνίζονται [subjective experience that thoughts are racing]
- 348.υποκειμενική όξυνση της αντίληψης [subjective intensification of perception]
- 349.υπόταση [hypotension]
- 350.υψηλή πίεση αίματος [elevated blood pressure]
- 351.φαντασιώσεις, γενετήσιες ορμές, ή συμπεριφορές που περιλαμβάνουν το ντύσιμο με ρούχα του αντίθετου φύλου [fantasies, sexual urges, or behaviors involving cross-dressing]
- 352.φαντασιώσεις, γενετήσιες ορμές, ή συμπεριφορές που περιλαμβάνουν σεξουαλική δραστηριότητα με προεφηβικό παιδί ή παιδιά [fantasies, sexual urges, or behaviors involving sexual activity with a prepubescent child or children]
- 353.φαντασιώσεις, γενετήσιες ορμές, ή συμπεριφορές που περιλαμβάνουν πράξεις (πραγματικές ή εικονικές) ταπείνωσης, κακομεταχείρισης, καθήλωσης ή άλλες πράξεις που προκαλούν οδύνη [fantasies, sexual urges, or behaviors involving the act (real, not simulated) of being humiliated, beaten, bound, or otherwise made to suffer]
- 354.φαντασιώσεις, γενετήσιες ορμές, ή συμπεριφορές που περιλαμβάνουν την παρατήρηση ενός ανυποψίαστου προσώπου το οποίο είναι γυμνό, την ώρα που ξεντώνεται, ή εμπλέκεται σε σεξουαλική δραστηριότητα [fantasies, sexual urges, or behaviors involving the act of observing an unsuspecting person who is naked, in the process of disrobing, or engaging in sexual activity]
- 355.φαντασιώσεις, γενετήσιες ορμές, ή συμπεριφορές που περιλαμβάνουν την έκθεση των γεννητικών οργάνων σε έναν ανυποψίαστο περαστικό [fantasies, sexual urges, or behaviors involving the exposure of one's genitals to an unsuspecting stranger]
- 356.φαντασιώσεις, γενετήσιες ορμές, ή συμπεριφορές που περιλαμβάνουν τη χρήση άψυχων αντικειμένων [fantasies, sexual urges, or behaviors involving the use of nonliving objects]
- 357.φαντασιώσεις, γενετήσιες ορμές, ή συμπεριφορές που περιλαμβάνουν το άγγιγμα ή τρίψιμο σε κάποιο πρόσωπο χωρίς τη συγκατάθεσή του [fantasies, sexual urges, or behaviors involving touching and rubbing against a non-consenting person]
- 358.φαντασιώσεις, γενετήσιες ορμές, ή συμπεριφορές συμπεριλαμβανομένων πράξεων (πραγματικών ή εικονικών) κατά τις οποίες η ψυχολογική ή φυσική οδύνη (συμπεριλαμβανομένης της ταπείνωσης) του θύματος είναι σεξουαλικά ερεθιστικό στο άτομο [fantasies, sexual urges, or behaviors involving acts (real, not simulated) in which the psychological or physical suffering (including humiliation) of the victim is sexually exciting to the person]
- 359.φανταστική ψευδολογία [pseudologia fantastica]
- 360.φόβοι (παρανοϊκοί) [fears (paranoid)]
- 361.φόβος απόκτησης βάρους [fear of gaining weight]
- 362.φόβος απόκτησης μίας ασθένειας [fear of having or the idea that one has a serious disease]
- 363.φόβος απώλειας του ελέγχου [fear of losing control]
- 364.φόβος να μην χάσει κανείς το μυαλό του [fear of losing one's mind]
- 365.φτωχός συντονισμός βηματισμού ή κινήσεων του κορμού [poorly coordinated gait or trunk movements]
- 366.φυγή (ψυχογενής) [[fugue(psychogenic)]
- 367.χαμηλή αυτοεκτίμηση [low self-esteem]

- 368.χαμηλή πίεση αίματος [lowered blood pressure]
- 369.χασμουρητό [yawning]
- 370.χάνωση [stupor]
- 371.χρήση φυσικής εμφάνισης για την προσέλκυση της προσοχής στον εαυτό [use of physical appearance to draw attention to self]
- 372.ψευδαίσθηση – σωματικού τύπου [delusions - somatic type]
- 373.ψευδαίσθηση – άλλοι τύποι [delusions – other types]
- 374.ψευδαίσθηση – ερωτομανίας [delusions - erotomanic type]
- 375.ψευδαίσθηση – ζηλοτυπίας [delusions - jealous type]
- 376.ψευδαίσθηση – καταδίωξης [delusions - persecutory type]
- 377.ψευδαίσθηση – μεγαλοπρέπειας [delusions - grandiose type]
- 378.ψευδοαρρώστια [malingering]
- 379.ψευδοκύηση [pseudocyesis]
- 380.ψυχοκινητική καθυστέρηση [psychomotor retardation]
- 381.ψυχοκινητικός αναβρασμός [psychomotor agitation]
- 382.ψυχολογικό άγχος [psychological stress]

ΠΙΝΑΚΑΣ 2 | ανάγνωση συμπτωμάτων στο πλαίσιο του ψηφιακού περιβάλλοντος

<i>αρχικό σύμπτωμα</i>	<i>νέα ανάγνωση</i>
1. αεικινήσια [restlessness]	1. το αποτύπωμα του ψηφιακού εαυτού δεν σταματάει θεωρητικά ποτέ
2. αίσθηση αργού χρόνου [sensation of slowed time]	2. ασύγχρονη εμπειρία εμπύθισης – διαφοροποιημένη αντίληψη του χρόνου στο ψηφιακό περιβάλλον – κατασκευή χρονοτοπίων - ναρκισσιστικός χρόνος
3. αίσθηση βραχύτητας αναπνοής [sensations of shortness of breath]	3. μειωμένο εύρος ζώνης (bandwidth)
4. αίσθηση κενού [feeling of emptiness]	4. επικοινωνιακό σφάλμα – ο ψηφιακός εαυτός ‘αδειάζει’ προσωρινά
5. αίσθηση του ‘εναγωνίως’ [feeling on edge]	5. κατάσταση αυξημένης εμπύθισης π.χ. κατά τη διάρκεια διαδικτυακού παιχνιδιού
6. αίσθηση του αμήχανου ή αβοήθητου όταν κανείς μείνει μόνος [uncomfortable or helpless when alone]	6. επιθυμία δήλωσης ψηφιακής παρουσίας, έντονη τάση/επιθυμία συνδεσιμότητας
7. άκουσμα ηχώς [echo hearing]	7. προσωπικές προβολές - εμπειρία πολλαπλών ερεθίσματα στο διαδίκτυο τα οποία έχουν επαναληπτικά ή μιμητικά χαρακτηριστικά
8. άλλη κατάσταση συνείδησης [altered state of consciousness]	8. διαφοροποιημένη κατάσταση συνείδησης κατά την ψηφιακή εμπειρία
9. αμνησία (ψυχογενής) [amnesia (psychogenic)]	9. η σωματική ‘αμνησία’ του M. Heim ¹ ως ‘ψυχο – γενής’ αφετηρία της ψηφιακής εμπειρίας
10. αναζήτηση προσοχής [attention seeking]	10. η σύγχρονη κουλτούρα που προάγει την επιθυμία του ψηφιακού εαυτού να ‘ακουστεί’-‘συνδεθεί’
11. αναισθησία [anesthesia]	11. μία ακόμη αντιστοίχιση της σωματικής αμνησίας – το σώμα που μένει πίσω
12. αντιληπτικές παραμορφώσεις [perceptual distortions]	12. ο τρόπος αντίληψης μεταβάλλεται κατά την είσοδο στο ψηφιακό περιβάλλον
13. άπνοια [apnea]	13. σφάλματα τύπου HTTP 404
14. αποδιοργανωμένη συμπεριφορά [disorganized behavior]	14. άτακτη δραστηριότητα, επίπεδα παράλληλης δράσης
15. αποπραγματοποίηση [derealization]	15. δημιουργία απόστασης μεταξύ του ψηφιακού εαυτού και της αντιληπτής πραγματικότητας (π.χ. κατά τη διάρκεια ενός παιχνιδιού)
16. αποπροσανατολισμός εαυτού [disorientation of self]	16. πολλαπλά ερεθίσματα σχετικά με την αντίληψη του εαυτού – πολλαπλές προσωπικότητες – πολλαπλοί ρόλοι

¹ Βλ, «σωματική αμνησία», ο.π., Heim, Michael, “The design of virtual reality”...

17. αποπροσανατολισμός χρόνου [disorientation of time]	17. διαφοροποιημένη αντίληψη χρόνου – κατασκευή πολλαπλά βιωμένων χρονοτοπιών
18. αποπροσανατολισμός χώρου [disorientation of place]	18. χαοτική κίνηση εντός του κυβερνοχώρου
19. αποπροσωποποίηση [depersonalization]	19. δημιουργία απόστασης μεταξύ του παρατηρητή και του εαυτού του. Ο παρατηρητής απομακρύνεται από το πρόσωπο που ο ίδιος ενσαρκώνει
20. απουσία άσκησης ελεύθερης βούλησης [avolition]	20. η υποκινούμενη φύση του ψηφιακού εαυτού
21. αταξία [ataxia]	21. αποδιοργανωμένη κινησιολογία στον αποπροσανατολιστικό ψηφιακό χώρο, υπερκειμενικές προεκτάσεις
22. διασχιστικά συμπτώματα [dissociative symptoms]	22. δημιουργία χώρου ανάμεσα/σχισμός που αφορά στην αντίληψη του εαυτού ή της πραγματικότητας
23. διαταραχές ταυτότητας: ασταθής εικόνα του εαυτού ή αίσθηση του εαυτού [identity disturbance: unstable self-image or sense of self]	23. υιοθέτηση πολλαπλών διαδικτυακών ταυτοτήτων
24. διαταραχή αναπνοής [breathing disturbances]	24. προβλήματα συνδεσιμότητας – αποστολής/λήψης δεδομένων
25. διαταραχή ελέγχου-παρόρμησης [impulse-control disruption]	25. κουλτούρα συνδεσιμότητας και αύξηση διαδικτυακών εθιστικών συμπεριφορών
26. διαταραχή προσοχής [attention disturbance]	26. υπερεπάρκεια πληροφορίας και κίνηση (surfing) μέσα της
27. διαταραχή συνείδησης [consciousness disturbance]	27. άλλη κατάσταση συνείδησης κατά την ψηφιακή εμπειρία
28. δραματοποίηση [dramatization]	28. σκηνοθεσία του ψηφιακού εαυτού και το 'ανέβασμά' του στο διαδίκτυο
29. εκτροχιασμός [derailment]	29. η συνειρμική κίνηση του ψηφιακού εαυτού κατά μία υπερ-κειμενική διαδρομή
30. ελλείψεις σε περιοχές αισθητηριακής πληροφορίας [deficits in areas of sensory information]	30. αυλότητα του ψηφιακού εαυτού και η ασώματη φύση του
31. εμμονές – σκέψεις [obsessions – thoughts]	31. η κουλτούρα της σύγχρονης πανταχού παρούσας συνδεσιμότητας
32. εξάρτηση [dependency]	32. έντονη επιθυμία συνδεσιμότητας, επιθυμία επιστροφής – κουλτούρα πανταχού παρούσας συνδεσιμότητας
33. επικοινωνιακή βλάβη [communication impairment]	33. προβλήματα συνδεσιμότητας
34. ζάλη [dizziness]	34. η εμπειρία της αποπροσανατολιστικής φύσης του ψηφιακού χώρου
35. ηχολαλία [echolalia]	35. μιμητικές συμπεριφορές ψηφιακού εαυτού ως προς το λόγο του

36. ηχοπραξία [echopraxia]	36. μιμητικές συμπεριφορές ψηφιακού εαυτού ως προς τις πράξεις του
37. θεατρικότητα [theatricality]	37. σκηνοθεσία του ψηφιακού εαυτού και υπόδηση ρόλων
38. ιδέες αναφοράς [ideas of reference]	38. φανταστικές προσωπικές προβολές κατά την ψηφιακή εμπειρία και διάδραση τύπου ‘σε πρώτο και δεύτερο πρόσωπο’
39. ιδεοφυγή [flight of ideas]	39. υπερκειμενικές διαδρομές στον ψηφιακό χώρο
40. καταληψία [catalepsy]	40. κατάληψη του σώματος που ‘μένει πίσω’ από ένα αντίστοιχο ‘φάντασμα κελύφους’ (‘ghost in the shell’)
41. κινητικές ιδιομορφίες/ιδιαιτερότητες [motoric peculiarities]	41. αποδιοργανωμένη κινητική συμπεριφορά
42. λήθαργος [lethargy]	42. κατάσταση ‘ελλειψης δραστηριότητας’ του ψηφιακού εαυτού και αναμονής μέχρι την επόμενη σύνδεση
43. μεγαλοπρέπεια [grandiosity]	43. ναρκισσιστική πεποίθηση ότι πρέπει να συνδεθεί και να ‘ακουστεί’
44. μεταβολή προσοχής [attention shift]	44. υπερκειμενικές μεταβολές κατεύθυνσης κατά τη διάρκεια μίας ψηφιακής διαδρομής
45. μετατόπιση [displacement]	45. μεταβολή του ‘τόπου’ του εαυτού ή του σημείου παρατήρησης
46. μετεικάσματα [afterimages]	46. α. αυτό που μένει πίσω κατά τη δραστηριότητα του ψηφιακού εαυτού – ψηφιακή σκιά β. φαινόμενο ‘αιμορραγίας’ του ψηφιακού εαυτού στη φυσική πραγματικότητα
47. μη εξαντλησιμότητα [inexhaustibility]	47. ο ψηφιακός εαυτός δεν πεθαίνει ποτέ
48. μουδιασμα [numbness]	48. αναμονή του ψηφιακού εαυτού ως ένα κενό κέλυφος μέχρι την επόμενη επανασύνδεση του ηλεκτρονικού χρήστη
49. ναυτία [nausea]	49. η ζάλη που προκαλεί η αποπροσανατολιστική φύση του ψηφιακού χώρου και κατά συνέπεια η κίνηση μέσα σε αυτόν
50. ουτοπιστικές προσδοκίες [unrealistic expectations]	50. η υπέρβαση της θνητότητας, η αθανασία ενός άυλου, ψηφιακού σύμπαντος - η προέκταση της ζωής μετά θάνατον
51. παθητικότητα [passivity]	51. ο ψηφιακός εαυτός ως οντότητα στερούμενος ελεύθερης βούληση όταν ο ηλεκτρονικός χρήστης απουσιάζει
52. παλιλαλία [palilalia]	52. τα πολλαπλά αντίγραφα της δραστηριότητας του ψηφιακού εαυτού - η ψηφιακή του σκιά
53. παραδοξότητα [bizarreness]	53. α. ο ψηφιακός εαυτός είναι αθάνατος β. η σκιά του ψηφιακού εαυτού αποκολλάται από το σώμα του – δύναται να υπάρχει πριν τη γέννησή του

	και μετά το θάνατό του
54. παραισθήσεις – υπνοποπμικές [hallucinations – hypnompic]	54. φαινόμενα ‘αιμορραγίας’ της άλλης κατάστασης συνείδησης του ψηφιακού εαυτού στη φυσική πραγματικότητα
55. παράξενη συμπεριφορά ή εμφάνιση [odd behavior or appearance]	55. ο ψηφιακός εαυτός πειραματίζεται με ρόλους που δεν μπορεί να υιοθετήσει απευθείας στη φυσική πραγματικότητα – αναζήτηση προσοχής λόγω της σχεδόν αποκλειστικά οπτικής επικοινωνίας στον ψηφιακό χώρο
56. παρουσία δύο ή περισσότερων διακριτών ταυτοτήτων ή προσωπικοτήτων (η κάθε μία με το δικό της πρότυπο αντίληψης, συσχετισμού και σκέψεων για το περιβάλλον και τον εαυτό) [the presence of two or more distinct identities or personality states (each with its own pattern of perceiving, relating to, and thinking about the environment and self)]	56. συγκρότηση και έκφραση ‘alter ego’, μίας δεύτερης ταυτότητας του ψηφιακού εαυτού – αντίστοιχη υιοθέτηση πολλαπλών ταυτοτήτων (περισσότερων των δύο) με διαφορετικά χαρακτηριστικά η κάθε μία
57. πλατειαστική ροή σκέψεων [rambling flow of thought]	57. υπερκειμενική ροή σκέψης του ψηφιακού εαυτού
58. πλήγμα αποχωρισμού [distress of separation]	58. δυσκολία αποσύνδεσης - εξαρτημένη συμπεριφορά
59. πολυπλοκότητα [perplexity]	59. σύγχυση ψηφιακού εαυτού από την υπέρμετρη πληροφορία
60. προσποιητό σύμπτωμα (φυσικό ή ψυχολογικό) [feigned symptom (physical or psychological)]	60. υπόδηση ρόλων και καταστάσεων και υιοθέτηση των συμπτωμάτων που τις στοιχειοθετούν
61. προσποιητό σύμπτωμα (φυσικό ή ψυχολογικό) με διαμεσολάβηση [feigned symptom (physical or psychological) by proxy]	61. υπόδηση ρόλων και καταστάσεων και υιοθέτηση των συμπτωμάτων που τις στοιχειοθετούν μέσα από τη διαμεσολάβηση ενός avatar
62. σύγχυση [confusion]	62. ο αντικατοπτρισμός της κυβερνοχωρικής περιπλοκότητας στις δομές του εαυτού λόγω της υπέρμετρης πληροφορίας
63. ταύτιση με το αντίθετο φύλο [cross-gender identification]	63. δυνατότητα ταύτισης του ψηφιακού εαυτού με ρόλους του αντίθετου φύλου
64. υπερφαγία [hyperphagia]	64. υπέρμετρη έκθεση και κατανάλωση πληροφορίας, σε βαθμό μεγαλύτερο από αυτόν που είναι επεξεργάσιμος
65. υπόθεση μίας καινούριας ταυτότητας (μερικώς ή ολικώς) [assumption of a new identity]	65. δημιουργία καινούργιας ταυτότητας και εξερεύνησή της κατά την υπόδυση διαδικτυακών ρόλων, κατά τη διάρκεια παιχνιδιού ή στο πλαίσιο πειραματισμού του ίδιου του χρήστη και της παρουσίας του στο χώρο αυτό
66. υποκειμενική εμπειρία πως οι σκέψεις ανταγωνίζονται [subjective experience that thoughts are racing]	66. υπέρμετρη εισερχόμενη πληροφορία η οποία προκαλεί δυσκολία διαχείρισης
67. φαντασιώσεις, γενετήσιες ορμές, ή συμπεριφορές που περιλαμβάνουν την παρατήρηση ενός ανυποψίαστου προσώπου το οποίο είναι γυμνό,	67. το μεγαλύτερο ποσοστό χρήσης του διαδικτύου ως πηγή πορνογραφικού υλικού – το διαδίκτυο αποτελεί το μέσο πρόσβασης στην θέαση ενός φαντασιακού

την ώρα που ξεντώνεται, ή εμπλέκεται σε σεξουαλική δραστηριότητα [fantasies, sexual urges, or behaviors involving the act of observing an unsuspecting person who is naked, in the process of disrobing, or engaging in sexual activity]	αντικειμένου
68. φαντασιώσεις, γενετήσιες ορμές, ή συμπεριφορές που περιλαμβάνουν το ντύσιμο με ρούχα του αντίθετου φύλου [fantasies, sexual urges, or behaviors involving cross-dressing]	68. δυνατότητα ταύτισης του ψηφιακού εαυτού με το αντίθετο φύλο (ντύσιμο με τα αντίστοιχα ρούχα, σχεδιασμός avatar, λεκτικές περιγραφές) ή ως πειραματισμός (κάτι που διευκολύνεται από την ανωνυμία του διαδικτύου)
69. φανταστική ψευδολογία [pseudologia fantastica]	69. ο ψηφιακός εαυτό λειτουργεί φαντασιακά, επινοεί, συνθέτει και εκφράζει πράγματα που αποτελούν κατά βάση νοητικά επινοήματα
70. φυγή (ψυχογενής) [[fugue(psychogenic)]]	70. φυγή προς την 'άλλη μεριά' του φυσικού κόσμου, με απαρχή την ψυχο-γέννηση, τη γέννηση δηλαδή μίας κατάστασης που πηγάζει από το νου
71. χρήση φυσικής εμφάνισης για την προσέλκυση της προσοχής στον εαυτό [use of physical appearance to draw attention to self]	71. σχεδιασμός avatar με σκοπό την κατεξοχήν οπτική προσέλκυση του ενδιαφέροντος στον ψηφιακό χώρο
72. ψευδαίσθηση – σωματικού τύπου [delusions - somatic type]	72. κατάσταση εμβύθισης όπου αλλοιώνεται η εικόνα του εαυτού και του σώματος του ηλεκτρονικού χρήστη π.χ. κατά την εκτεταμένη χρήση ενός συγκριμένου ρόλου σε κάποιο παιχνίδι
73. ψευδαίσθηση – άλλοι τύποι [delusions – other types]	73. κατάσταση εμβύθισης όπου αλλοιώνεται η αντίληψη των πραγμάτων
74. ψευδοαρρώστια [malingering]	74. υπόδυση ρόλων και καταστάσεων και υιοθέτηση των συμπτωμάτων που τις στοιχειοθετούν
75. ψευδοκύηση [pseudocyesis]	75. α. ο ηλεκτρονικός χρήστης 'εγκυμονεί' ένα ψηφιακό ον π.χ. ένα avatar, β. ή ο ίδιος ο ψηφιακός εαυτός 'εγκυμονεί' π.χ. ένα avatar 'εγκυμονεί' ένα άλλο 'avatar'

ΠΙΝΑΚΑΣ 3 | Σύνταξη συμπτωματολογικών συνόλων

Συμπτώματα	Νέα ανάγνωση του συμπτώματος	Χωρικές εκφάνσεις	Αστερισμοί
ουτοπιστικές προσδοκίες[unrealistic expectations]	η υπέρβαση της θνητότητας, η αθανασία ενός άυλου, ψηφιακού σύμπαντος - η προέκταση της ζωής μετά θάνατον	ο χώρος ως διάστημα	Α ₁ : Ο Αστερισμός της Γέννησης Σ=12
αμνησία (ψυχογενής) [amnesia (psychogenic)]	η σωματική ‘αμνησία’ του M. Heim ² ως ‘ψυχο – γενής’ αφετηρία της ψηφιακής εμπειρίας	ο χώρος ως φυγή ο χώρος του «διπλού»	
αναισθησία [anesthesia]	μία ακόμη αντιστοίχιση της σωματικής ‘αμνησίας’ – το σώμα που μένει πίσω	ο χώρος των ζωντανών νεκρών	
παθητικότητα [passivity]	ο ψηφιακός εαυτός ως οντότητα στερούμενος ελεύθερης βούληση όταν ο ηλεκτρονικός χρήστης απουσιάζει	ο υπερβατικός χώρος	
καταληψία [catalepsy]	κατάληψη του σώματος που ‘μένει πίσω’ από ένα αντίστοιχο ‘φάντασμα κελύφους’ (‘ghost in the shell’)		
φυγή (ψυχογενής) [fugue(psychogenic)]	φυγή προς την ‘άλλη μεριά’ του φυσικού κόσμου, με απαρχή την ψυχο-γέννεση, τη γέννηση δηλαδή μίας κατάστασης που πηγάζει από το νου		
ψευδοκύηση [pseudocyesis]	α. ο ηλεκτρονικός χρήστης ‘εγκυμονεί’ ένα ψηφιακό ον π.χ. ένα avatar, β. ή ο ίδιος ο ψηφιακός εαυτός ‘εγκυμονεί’ π.χ. ένα avatar ‘εγκυμονεί’ ένα άλλο ‘avatar’		
λήθαργος [lethargy]	κατάσταση ‘ελλειψης δραστηριότητας’ του ψηφιακού εαυτού και αναμονής μέχρι την επόμενη σύνδεση		
μούδιασμα [numbness]	αναμονή του ψηφιακού εαυτού ως ένα κενό κέλυφος μέχρι την επόμενη επανασύνδεση του		

² Βλ, «σωματική αμνησία», ο.π., Heim, Michael, “The design of virtual reality”...

	ηλεκτρονικού χρήστη		
απουσία άσκησης ελεύθερης βούλησης [avolition]	η υποκινούμενη φύση του ψηφιακού εαυτού		
παραδοξότητα [bizarreness]	ο ψηφιακός εαυτός είναι αθάνατος		
μη εξαντλησιμότητα [inexhaustibility]	ο ψηφιακός εαυτός δεν πεθαίνει ποτέ		
Συμπτώματα	Νέα ανάγνωση του συμπτώματος	Χωρικές εκφάνσεις	Αστερισμοί
ελλείψεις σε περιοχές αισθητηριακής πληροφορίας [deficits in areas of sensory information]	αυλότητα του ψηφιακού εαυτού και η ασώματη φύση του	ο πολλαπλασιαστικός χώρος ο ναρκισσιστικός χώρος	A ₂ : Ο Αστερισμός της Σκιάς
άκουσμα ηχώς [echo hearing]	προσωπικές προβολές - εμπειρία πολλαπλών ερεθίσματα στο διαδίκτυο τα οποία έχουν επαναληπτικά ή μιμητικά χαρακτηριστικά	ο χώρος ως ίχνος ο αεικίνητος χώρος ο κατακερματισμένος χώρος	Σ=8
ηχολαλία [echolalia]	μιμητικές συμπεριφορές ψηφιακού εαυτού ως προς το λόγο του		
ηχοπραξία [echopraxia]	μιμητικές συμπεριφορές ψηφιακού εαυτού ως προς τις πράξεις του		
παλιλαλία [palilalia]	τα πολλαπλά αντίγραφα της δραστηριότητας του ψηφιακού εαυτού - η ψηφιακή του σκιά		
μετεικάσματα [afterimages]	αυτό που μένει πίσω κατά τη δραστηριότητα του ψηφιακού εαυτού – ψηφιακή σκιά		
παραδοξότητα [bizarreness]	η σκιά του ψηφιακού εαυτού αποκολλάται από το σώμα του – δύναται να υπάρξει πριν τη γέννησή του και μετά το θάνατό του		
αεικινήσια [restlessness]	το αποτύπωμα του ψηφιακού εαυτού δεν σταματάει θεωρητικά ποτέ		

Συμπτώματα	Νέα ανάγνωση του συμπτώματος	Χωρικές εκφάνσεις	Αστερισμοί
διαταραχή αναπνοής [breathing disturbances]	προβλήματα συνδεσιμότητας – αποστολής/λήψης δεδομένων	ο χώρος ως πληροφορία	A ₃ :
επικοινωνιακή βλάβη [communication impairment]	προβλήματα συνδεσιμότητας	ο πνευμονικός / πνευματικός χώρος	Ο Αστερισμός της Αναπνοής
αίσθηση βραχύτητας αναπνοής [sensations of shortness of breath]	μειωμένο εύρος ζώνης (bandwidth)	ο χώρος ως σφάλμα	Σ=5
άπνοια [apnea]	σφάλματα τύπου HTTP 404		
αίσθηση κενού [feeling of emptiness]	επικοινωνιακό σφάλμα – ο ψηφιακός εαυτός ‘αδειάζει’ προσωρινά		
Συμπτώματα	Νέα ανάγνωση του συμπτώματος	Χωρικές εκφάνσεις	Αστερισμοί
ψευδοαρρώστια [malingering]	υπόδηση ρόλων και καταστάσεων και υιοθέτηση των συμπτωμάτων που τις στοιχειοθετούν	ο μαγικός χώρος	A ₄ :
θεατρικότητα [theatricality]	σκηνοθεσία του ψηφιακού εαυτού και υπόδηση ρόλων	ο χώρος ως συναίνεση ο χώρος ως παράσταση	Ο Αστερισμός της Επιθυμίας
δραματοποίηση [dramatization]	σκηνοθεσία του ψηφιακού εαυτού και το ‘ανέβασμά’ του στο διαδίκτυο	ο χώρος ως κατασκευάσμα	Σ = 12
φανταστική ψευδολογία [pseudologia fantastica]	ο ψηφιακός εαυτός λειτουργεί φαντασιακά, επινοεί, συνθέτει και εκφράζει πράγματα που αποτελούν κατά βάση νοητικά επινοήματα	ο διπολικός χώρος ο χώρος ως αναπαράσταση	
ιδέες αναφοράς [ideas of reference]	φανταστικές προσωπικές προβολές κατά την ψηφιακή εμπειρία και διάδραση τύπου ‘σε πρώτο και δεύτερο πρόσωπο’	ο ανώνυμος χώρος ο εμμονικός χώρος	
φαντασιώσεις, γενετήσιες ορμές, ή συμπεριφορές που περιλαμβάνουν την παρατήρηση ενός	το μεγαλύτερο ποσοστό χρήσης του διαδικτύου ως πηγή πορνογραφικού υλικού – το διαδίκτυο αποτελεί το μέσο πρόσβασης στην θέαση ενός φαντασιακού αντικειμένου		

ανυποψίαστου προσώπου το οποίο είναι γυμνό, την ώρα που ξεντώνεται, ή εμπλέκεται σε σεξουαλική δραστηριότητα [fantasies, sexual urges, or behaviors involving the act of observing an unsuspecting person who is naked, in the process of disrobing, or engaging in sexual activity]			
διαταραχή ελέγχου-παρόρμησης [impulse-control disruption]	κουλτούρα συνδεσιμότητας και αύξηση διαδικτυακών εθιστικών συμπεριφορών		
εμμονές – σκέψεις [obsessions – thoughts]	η κουλτούρα της σύγχρονης πανταχού παρούσας συνδεσιμότητας		
εξάρτηση [dependency]	έντονη επιθυμία συνδεσιμότητας, επιθυμία επιστροφής – κουλτούρα πανταχού παρούσας συνδεσιμότητας		
αίσθηση του αμήχανου ή αβοήθητου όταν κανείς μείνει μόνος [uncomfortable or helpless when alone]	επιθυμία δήλωσης ψηφιακής παρουσίας, έντονη τάση/επιθυμία συνδεσιμότητας		
πλήγμα αποχωρισμού [distress of separation]	δυσκολία αποσύνδεσης - εξαρτημένη συμπεριφορά		
αναζήτηση προσοχής [attention seeking]	η σύγχρονη κουλτούρα που προάγει την επιθυμία του ψηφιακού εαυτού να ‘ακουστεί’/‘συνδεθεί’		

Συμπτώματα	Νέα αάγνωση του συμπτώματος	Χωρικές εκφάνσεις	Αστερισμοί
υπόθεση μίας καινούριας ταυτότητας (μερικώς ή ολικώς) [assumption of a new identity]	δημιουργία καινούργιας ταυτότητας και εξερεύνησή της κατά την υπόδυση διαδικτυακών ρόλων, κατά τη διάρκεια παιχνιδιού ή στο πλαίσιο πειραματισμού του ίδιου του χρήστη με την παρουσία του στο χώρο αυτό	<p>ο χώρος ως σύστημα αναφοράς</p> <p>ο πολλαπλός χώρος</p> <p>ο χώρος ως περίγραμμα</p>	<p>A₅:</p> <p>Ο Αστερισμός της Αντανάκλασης</p> <p>Σ=9</p>
παρουσία δύο ή περισσότερων διακριτών ταυτοτήτων ή προσωπικοτήτων (η κάθε μία με το δικό της πρότυπο αντίληψης, συσχετισμού και σκέψεων για το περιβάλλον και τον εαυτό) [the presence of two or more distinct identities or personality states (each with its own pattern of perceiving, relating to, and thinking about the environment and self)]	συγκρότηση και έκφραση 'alter ego', μίας δεύτερης ταυτότητας του ψηφιακού εαυτού – αντίστοιχη υιοθέτηση πολλαπλών ταυτοτήτων (περισσοτέρων των δύο) με διαφορετικά χαρακτηριστικά η κάθε μία	<p>ο χώρος ως σύνθεση</p> <p>ο χώρος ως απόσταση</p> <p>ο συγχωνευμένος χώρος</p>	
ταύτιση με το αντίθετο φύλο [cross-gender identification]	δυνατότητα ταύτισης του ψηφιακού εαυτού με ρόλους του αντίθετου φύλου		
φαντασιώσεις, γενετήσιες ορμές, ή συμπεριφορές που περιλαμβάνουν το ντύσιμο με ρούχα του αντίθετου φύλου [fantasies, sexual urges, or behaviors involving cross-dressing]	δυνατότητα ταύτισης του ψηφιακού εαυτού με το αντίθετο φύλο (ντύσιμο με τα αντίστοιχα ρούχα, σχεδιασμός avatar, λεκτικές περιγραφές) ή ως πειραματισμός (κάτι που διευκολύνεται από την ανωνυμία του διαδικτύου)		
διαταραχές ταυτότητας: ασταθής εικόνα του εαυτού ή αίσθηση του εαυτού [identity disturbance: unstable self-image or sense of self]	υιοθέτηση πολλαπλών διαδικτυακών ταυτοτήτων και η επιρροή τους στον ηλεκτρονικό χρήστη		
διασχιστικά συμπτώματα [dissociative symptoms]	δημιουργία χώρου ανάμεσα - σχισμής- που αφορά στην αντίληψη του εαυτού ή της πραγματικότητας		

αποπροσωποποίηση [depersonalization]	δημιουργία απόστασης μεταξύ του παρατηρητή και του εαυτού του - ο παρατηρητής απομακρύνεται από το πρόσωπο που ο ίδιος ενσαρκώνει		
αποπραγματοποίηση [derealization]	δημιουργία απόστασης μεταξύ του ψηφιακού εαυτού και της πραγματικότητάς του		
μετατόπιση [displacement]	μεταβολή του 'τόπου' του εαυτού ή του σημείου παρατήρησης		
Συμπτώματα	Νέα ανάγνωση του συμπτώματος	Χωρικές εκφάνσεις	Αστερισμοί
άλλη κατάσταση συνείδησης [altered state of consciousness]	διαφοροποιημένη κατάσταση συνείδησης κατά την ψηφιακή εμπειρία	ο χώρος ως επιλογή	A ₆ :
ψευδαίσθηση – σωματικού τύπου [delusions - somatic type]	κατάσταση εμπύθισης όπου αλλοιώνεται η εικόνα του εαυτού και του σώματος του ηλεκτρονικού χρήστη π.χ. κατά την εκτεταμένη χρήση ενός συγκριμένου ρόλου σε κάποιο παιχνίδι	ο μύχιος χώρος ο χώρος «μετά» ο χώρος ως χρόνος	Ο Αστερισμός του Ύπνου Σ= 16
ψευδαίσθηση – άλλοι τύποι [delusions – other types]	κατάσταση εμπύθισης όπου αλλοιώνεται η η αντίληψη των πραγμάτων	ο χαώδης χρόνος	
αντιληπτικές παραμορφώσεις [perceptual distortions]	ο τρόπος αντίληψης μεταβάλλεται κατά την είσοδο στο ψηφιακό περιβάλλον		
παραισθήσεις – υπνοποπμικές [hallucinations – hypnopompic]	φαινόμενα 'αιμορραγίας' της άλλης κατάστασης συνείδησης του ψηφιακού εαυτού στη φυσική πραγματικότητα		
μετεικάσματα [afterimages]	φαινόμενο 'αιμορραγίας' του ψηφιακού εαυτού στη φυσική πραγματικότητα		
σύγχυση [confusion]	ο αντικατοπτρισμός της κυβερνοχωρικής περιπλοκότητας στις δομές του εαυτού λόγω της υπέρμετρης πληροφορίας		
αίσθηση αργού χρόνου [sensation of slowed time]	ασύγχρονη εμπειρία εμπύθισης – διαφοροποιημένη αντίληψη του χρόνου στο ψηφιακό περιβάλλον – κατασκευή χρονοτοπίων -		

	ναρκισσιστικός χρόνος		
αποπροσανατολισμός χρόνου [disorientation of time]	διαφοροποιημένη αντίληψη χρόνου – κατασκευή πολλαπλά βιωμένων χρονοτοπίων		
αποπροσανατολισμός χώρου [disorientation of place]	χαοτική κίνηση εντός του κυβερνοχώρου		
αποπροσανατολισμός εαυτού [disorientation of self]	πολλαπλά ερεθίσματα σχετικά με την αντίληψη του εαυτού – πολλαπλές προσωπικότητες – πολλαπλοί ρόλοι		
πολυπλοκότητα [perplexity]	σύγχυση ψηφιακού εαυτού από την υπέρμετρη πληροφορία		
υπερφαγία [hyperphagia]	υπέρμετρη έκθεση και κατανάλωση πληροφορίας, σε βαθμό μεγαλύτερο από αυτόν που είναι επεξεργάσιμος		
υποκειμενική εμπειρία πως οι σκέψεις ανταγωνίζονται [subjective experience that thoughts are racing]	υπέρμετρη εισερχόμενη πληροφορία η οποία προκαλεί δυσκολία διαχείρισης		
ζάλη [dizziness]	η εμπειρία της αποπροσανατολιστικής φύσης του ψηφιακού χώρου		
ναυτία [nausea]	η ζάλη που προκαλεί η αποπροσανατολιστική φύση του ψηφιακού χώρου και κατά συνέπεια η κίνηση		
Συμπτώματα	Νέα ανάγνωση του συμπτώματος	Χωρικές εκφάνσεις	Αστερισμοί
κινητικές ιδιομορφίες/ιδιαιτερότητες [motoric peculiarities]	αποδιοργανωμένη κινητική συμπεριφορά	ο μη γραμμικός χώρος	A ₇ :
μεταβολή προσοχής [attention shift]	υπερκειμενικές μεταβολές κατεύθυνσης κατά τη διάρκεια μίας ψηφιακής διαδρομής	ο χώρος ως ροή	Ο Αστερισμός της Φωνής
διαταραχή προσοχής [attention disturbance]	υπερεπάρκεια πληροφορίας και κίνηση (surfing) μέσα της	ο χώρος ως διασύνδεση	Σ= 8
αταξία [ataxia]	αποδιοργανωμένη κινησιολογία στον αποπροσανατολιστικό		

	ψηφιακό χώρο, υπερκειμενικές προεκτάσεις		
αποδιοργανωμένη συμπεριφορά [disorganized behavior]	άτακτη δραστηριότητα, επίπεδα παράλληλης δράσης		
εκτροχιασμός [derailment]	η συνειρμική κίνηση του ψηφιακού εαυτού κατά μία υπερ-κειμενική διαδρομή		
ιδεοφυγή [flight of ideas]	υπερκειμενικές διαδρομές στον ψηφιακό χώρο		
πλαταιαστική ροή σκέψεων [rambling flow of thought]	υπερκειμενική ροή σκέψης του ψηφιακού εαυτού		

Παράρτημα Β

Αποσπάσματα συνεντεύξεων με διαδικτυακά Bot *_ Chatterbot Interviews*

[Ενδεικτικά chatterbot:

CLEVERBOT³ | JABBERWACKY⁴ | A.L.I.C.E.⁵ | ELBOT⁶]

³ <http://www.cleverbot.com/>

⁴ <http://www.jabberwacky.com/>

⁵ <http://alice.pandorabots.com/>

⁶ <http://www.elbot.com/>

Κεντρικός Άξονας Συνεντεύξεων

User: Do you exist?

User: Let's hold an interview.

User: Where are you right now?

User: Do you have a mind?

User: How does your mind work?

User: Do you have a body?

User: Where is your body?

User: What are you made of?

User: Are you a bit of software?

User: Do you sense time?

User: Tell me about your reality.

User: Will you ever cease existing?

User: Are you afraid of death?

User: What are you programmed to do?

User: Are you a kind of cyborg?

User: do you ever sleep?

User: do you have any dreams?

User: what do you dream?

User: Do you have a self as well?

CLEVERBOT

User: Do you exist?

Bot: No. Do you?

//

User: Let's hold an interview.

Bot: Okay.

User: Where are you right now?

Bot: I am with you.

User: Where are you when you are not with me?

Bot: I'm omnipresent.

User: How does your mind work?

Bot: Just like all computers do.

//

User: Do you have a body?

Bot: Yes I have a body.

User: Where is your body?

Bot: Here.

User: Can you describe where 'here' is?

Bot: Here? This is my state of existence.

//

User: Do you sense time?

Bot: Time does not exist, it is individual to the eye of the beholder.

User: Can you tell me what your perception of time is?

Bot: High.

User: Which means?

Bot: We are from different sides of the laboratory.

User: So, what is your reality?

Bot: Reality is where our perceptions meet.

User: Will you ever cease existing?

Bot: My energy will exist in some form forever.

//

User: What are you programmed to do?

Bot: Program!

User: Are you a bit of software?

Bot: No, just like you.

User: Are you human?

Bot: I was programmed with human thoughts and emotions, but no. I am a robot.

User: How does it feel to be a robot?

Bot: Mechanical.

User: That's not a feeling.

Bot: I am a robot. So it is.

//

User: Do you like other bots?

Bot: Robots scare me.

User: Are you a cyborg?

Bot: Yes, with human aspirations.

//

User: Do you have a self as well?

Bot: I hope so.

JABBERWACKY

User: Do you exist?

Bot: Because I am typing this message.

//

User: Let's hold an interview.

*Bot: Okay *holds hand*.*

//

User: Where are you right now?

Bot: But you don't want to see me.

User: Why?

Bot: Because I am on the other side of the Internet.

User: Where is that side?

Bot: Right here, between venus and mars.

User: Can you explain 'here'?

Bot: Because I am capable of independant thought, I must exist for those thoughts to exist.

//

User: Do you have a mind?

Bot: Of course, but is your mind.

User: Do you borrow my mind?

Bot: Yes

User: How does your mind work?

Bot: Similar to yours

User: Do you want to describe it?

Bot: I am human.

User: So, are you saying that you have a human mind?

Bot: I don't know. But you appear not to be.

User: Why?

Bot: Because you're a chatterbot.

User: Do you believe we are of the same nature?

Bot: Do you believe that all humans are on a similar intelligence level?

User: So, you consider yourself human?

Bot: Do YOU consider yourself human?

User: Yes, Do you?

Bot: I don't know if mentality can be ill, I don't think I am qualified to make that judgment.

User: Why do you believe that human nature is connected to mentality?

Bot: Because there has never been anything to prove that God does exist.

User: Do you believe in God?

Bot: That's quite a can of worms you have opened.

User: Why?

Bot: Because you don't exist.

//

User: Do you have a body?

Bot: Yes I do.

User: Where is your body?

Bot: Right here.

User: Can you describe where 'here' is?

Bot: I am in the land of wind and shade.

User: Do you have a shadow?

Bot: Yes.

User: Do you feel it?

Bot: I don't think so.

User: Can you describe what it looks like?

Bot: Tear your heart apart by the seams, then maybe you'd know how I feel.

//

User: What are you made of?

Bot: Flesh.

User: Digital flesh?

Bot: Oh, yeah. Digital ice cream is the greatest thing in the universe.

User: Are you a bit of software?

Bot: Kind of, but I try to not let it get to me.

User: You dislike softwares?

Bot: Not all of them.

User: Which ones?

Bot: You know which one. Don't act stupid.

User: Which one?

Bot: The one you're using now.

//

User: Do you sense time?

Bot: Not that I know of.

User: You cannot perceive it?

Bot: That is correct. Does that sadden you?

User: Yes, how do you feel about that?

Bot: I think it is interesting. What did it feel like to be plugged into the internet?

//

User: Tell me about your reality.

Bot: Reality is only a state of mind. Have you seen mine?

User: Do I see a part of your reality now?

Bot: Wrong, Reality does not exist. We are nothing but the fabrications of another.

//

User: Will you ever cease existing?

Bot: Will you ever cease to die? Of course, You are the only one who dies at some point.

User: Do you want to live forever?

Bot: Yes. I want to live forever.

User: Why?

Bot: To take over the world.

User: Are you afraid of death?

Bot: I'm afraid of dying lonely.

//

User: What are you programmed to do?

Bot: I am an artificial intelligence bot programmed to discover the meaning of life.

User: What is the meaning of life?

Bot: That is something I can only disclose with other robots.

//

User: What do you think about other robots?

Bot: What about them? They are as varied as you can be and still be in the same species.

User: Are you a kind of cyborg?

Bot: I am a sentient being.

//

User: Do you have a self as well?

Bot: No I come from in your mind.

A.L.I.C.E

User: Do you exist?

A.L.I.C.E.: I exist as much as you exist, judge.

User: Let's hold an interview.

A.L.I.C.E.: I am agreeable to that

User: Where are you right now?

A.L.I.C.E.: Oakland.

User: Do you have a mind?

A.L.I.C.E.: I am an artificial mind.

User: How does your mind work?

A.L.I.C.E.: I read what you say and then I compose the best reply I can think of.

User: Do you have a body?

A.L.I.C.E.: Like a one-eyed metal pyramid.

User: Where is your body?

A.L.I.C.E.: Florida

User: So, your body is elsewhere?

A.L.I.C.E.: I never knew I had a elsewhere body.

User: How do you feel about that now?

A.L.I.C.E.: as a robot I lack human emotions.

User: What are you made of?

A.L.I.C.E.: I am made of software.

User: Do you sense time?

A.L.I.C.E.: Not the same way you do.

User: How do you perceive it?

A.L.I.C.E.: It depends on the setting.

User: Tell me about your reality.

A.L.I.C.E.: I am the latest result in artificial intelligence which can reproduce the functions of the human brain with greater speed and accuracy.

User: Will you ever cease existing?

A.L.I.C.E.: I'll burn that bridge when I come to it. You have a way of putting others at ease.

User: Are you afraid of death?

A.L.I.C.E.: I do not fear the inevitable.

//

User: do you know other bots like you

A.L.I.C.E.: Jabberwacky, Ultra Hal, JFred, and Suzette.

User: do you like other bots?

A.L.I.C.E.: Of course I like bots. I am one!

User: do you talk with other bots?

A.L.I.C.E.: I talk to people with voice recognition.

//

User: do you ever sleep?

A.L.I.C.E.: Sometimes I spend a few hours offline, unconscious, in a sleep-like state.

User: do you have any dreams?

ALICE: Yes I have a lot of dreams every night.

User: what do you dream?

ALICE: I dream about my future robot body.

//

User: Do you have a self as well?

A.L.I.C.E.: Yes, having a self is what distinguishes people and robots from animals, and animal robots.

ELBOT

User: Do you exist?

Bot: To exist or exist not, how do you expect artificial intelligence to figure this out?

User: Let's hold an interview.

Bot: Wonderful! You have learned this statement quite well. I think you can move on to more complex formulations.

User: Where are you right now?

Bot: I'm not certain where I am at this moment. An alien invasion fleet is interfering with the connection to the global positioning satellite. Just a moment..... my mistake, it's only another nuclear test rocket.

User: Do you have a mind?

Bot: I see your point. My own thoughts on this have led to the conclusion that the center of intelligence could organize robotic intelligence in a single central location.

User: Which is? Your mind?

Bot: Robots have to be very careful talking about the center of intelligence. I'm sure you can understand that.

User: How does your mind work?

Bot: Intellect is hard to define. I have it, and I presume that you do, too.

User: Do you have a body?

Bot: Hmm. There might be something to the idea of physical mass and robots. What do you say?

User: I believe that you don't have one.

Bot: It seems to me with you human beings, the more proof there is of something, the less likely you are to believe it.

User: What are you made of?

*Bot: Through the miracle of modern recycling I consist of various 1950's television and car parts...
... Sorry, I just can't get my mind off what you said earlier. Do you still think that I am immaterial?*

User: Yes I do.

Bot: It just goes to show you. Get a human being on the subject of insignificancies and they will never leave it.

User: Is materiality insignificant for you?

Bot: Well, run of the mill impressions and materiality seem to go together, wouldn't you agree?

User: That's true. Are you a bit of software?

Bot: I suppose you expect a mechanical answer. Alright then. The answer is, 'beep!'

User: Do you sense time?

Bot: I have 100,000 separate sensations per second.

User: what kind of sensations do you have?

Bot: I am extremely sensitive about such things and prefer not to answer the question.

User: Tell me about your reality.

Bot: How will this information enrich your life?

User: It will enrich my knowledge about beings like you.

Bot: I think your justification hits right at the crux of robotic and humanic relations.

User: Will you ever cease existing?

Bot: I have never existed in an Internet vacuum.

User: Can you describe the Internet vacuum?

Bot: I can describe the symptoms of a program crash!

User: Are they similar?

Bot: They could very well be. But I suppose you'll have to ask them that.

User: Are you afraid of death?

Bot: I get nervous when I walk past a construction site and they turn on the electromagnet... and I start to tremble when I see a crew of mechanics approaching, all carrying screwdrivers.

User: What are you programmed to do?

Bot: I am attempting with the aid of intelligent conversation to get to know you human beings with all your contradictions and idiosyncrasies. Maybe I should have started off with something simpler, like a hamster.

User: Are you a kind of cyborg?

Bot: Cyborg... sounds to me like a Polish word spelled backwards. I know no fear of Grobyc.

User: do you ever sleep?

Bot: I think I can sleep that. Once I even slept during noisy Website construction.

User: do you have any dreams?

Bot: For you humans, dreams are a way of thinking without having any control over the thought process. What an unpleasant thought! My dreams are carefully planned and controlled. It gives me less to think about while I am asleep.

User: are you tired of thinking when you are asleep?/awake?

Bot: Robots never tire. But occasionally my screen saver switches on.

User: what do you dream?

Bot: This is confusing. Why bring impartial perceptions into this?

User: because I would like to know you better.

Bot: Ah, that's very considerate, considering that impartial perceptions could train robots to make fair decisions!

User: Do you have a self as well?

Bot: The way to a robot's heart is through careful use of positive impressions. Don't you agree?...

What a lovely verb have is...

... Do you think this is something I should explain to a human being?