

---

---

---

---

---

---

---

**Η ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΤΗΣ  
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ**

Μεταπτυχιακό πρόγραμμα του τμήματος  
Επικοινωνίας και Μέσων Μαζικής Ενημέρωσης  
του  
Καποδιστριακού πανεπιστημίου Αθηνών

**ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΑΙ ΜΜΕ**

**Διδάσκων:** Ν. Δεμερτζής

Αθήνα Ιανουάριος 1998

# Η ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ

εργασία για το μάθημα

## ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΑΙ ΜΜΕ

του μεταπτυχιακού προγράμματος του τμήματος

Επικοινωνίας και Μέσων Μαζικής Ενημέρωσης

του

Καποδιστριακού πανεπιστημίου Αθηνών

**Διδάσκων:** Ν. Δεμερτζής

Νεκτάριος Σαρτζετάκης

Αθήνα 20 Ιανουαρίου 1998

## ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Τα μέσα επικοινωνίας και ενημέρωσης είναι αναπόσπαστο μέρος των σύγχρονων κοινωνιών, η σχέση είναι αμφίδρομη και έτσι οποιαδήποτε αλλαγή σε ένα από τα δύο μέρη επιφέρει αλλαγές στο άλλο. Οι σύγχρονες εξελίξεις της τεχνολογίας αλλάζουν ριζικά τον τρόπο με τον οποίο παράγεται και διακινείται η πληροφορία, αλλά και τον τρόπο που επικοινωνούμε. Βασικές έννοιες αλλάζουν, ο χώρος και ο χρόνος συρρικνώνονται, οι επιδράσεις στην καθημερινή ζωή είναι αναμφισβήτητες.

**ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ**

<b>1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ</b>	<b>4</b>
<b>2. ΤΟ ΝΕΟ ΤΟΠΙΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ</b>	<b>7</b>
<b>3. Η ΚΟΙΝΩΝΙΟΛΟΓΙΑ ΤΩΝ ΜΕΤΑΜΟΝΤΕΡΝΩΝ ΚΟΙΝΩΝΙΩΝ</b>	<b>10</b>
<b>4. Η ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΣΤΟΝ ΚΥΒΕΡΝΟΧΩΡΟ CYBER CITIZEN</b>	<b>13</b>
<b>5. ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΠΟΥ ΑΝΑΚΥΠΤΟΥΝ</b>	<b>16</b>
<b>6. ΣΥΝΟΨΗ</b>	<b>20</b>

*The applications of science have built man a well-supplied house, and are teaching him to live healthy therein. ... They may yet allow him truly to encompass the great record and to grow in the wisdom of race experience. He may perish in conflict before he learns to wield that record for his true good.<sup>1</sup>*

## 1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η τεχνολογία και οι εκάστοτε εφαρμογές της έφεραν πάντοτε επανάσταση στον τρόπο που επικοινωνούμε και ενημερωνόμαστε. Η μετάβαση από την περιορισμένη χρονικά και χωρικά θέαση του κόσμου στην συμμετοχή στο παγκόσμιο χωρίο είναι μια διαδικασία που συζητιέται από την δεκαετία του 1960.

Η παγκοσμιοποίηση της πολιτικής, της οικονομίας, της κοινωνίας, ξεκίνησε από την παγκόσμια και ταυτόχρονη χρήση των νέων μέσων επικοινωνίας και ενημέρωσης. Τα τηλεοπτικά κανάλια, μέσω δορυφόρου απευθύνονται σε ένα παγκόσμιο κοινό και οι τηλεπικοινωνίες εκμηδενίζουν οποιαδήποτε χωρική απόσταση, όσο μεγάλη κι αν είναι. Σε αυτές τις εξελίξεις αν προσθέσουμε την ταχύτατη εξάπλωση του παγκόσμιου δικτύου ηλεκτρονικών υπολογιστών, που προσφέρει επαναστατικές δυνατότητες πρόσβασης στην πληροφορία και επικοινωνία, έχουμε ένα τοπίο που αλλάζει με ρυθμούς που είναι δύσκολο να μελετηθούν.

---

<sup>1</sup> Vannevar Bush, July 1945, The Atlantic Monthly

Η ευρεία χρήση της έννοιας του κυβερνοχώρου έχει αρχίσει από την δεκαετία του 1980, όταν ακόμα γίνονταν εικασίες για τη μορφή και τη λειτουργία αυτού που σήμερα ονομάζουμε cyberspace. Η ανάπτυξη και εξάπλωση του κυβερνοχώρου όπως σήμερα εννοείται<sup>2</sup> έγινε στα μέσα της δεκαετίας του 1990. Μέχρι τότε ήταν ένα παιχνίδι προσαρμοσμένο στα μέτρα των τεχνικών και ορισμένων επιστημόνων.

Σήμερα οι έννοιες cybercultures, net-citizen - netizen (digital citizen), net-politics αποκτούν συγκεκριμένο νόημα, περιγράφουν καταστάσεις που βιώνουν καθημερινά περισσότεροι από εκατό εκατομμύρια χρήστες του παγκόσμιου δικτύου. Η δημιουργία ενός ολόκληρου κόσμου που ζει και κινείται γύρω και μέσα στο δίκτυο, που λειτουργεί στον φυσικό κόσμο σε σχέση με την ύπαρξή του στον κυβερνοχώρο, είναι πραγματικότητα. Οι κύριοι διανοητές, εκπρόσωποι αυτού του χώρου ονομάζονται "digerati" (digital mavens of the interactive age) ή όπως πιστεύει η Celia Pearce, αποτελούν την "artificial intelligentsia". Όπως τονίζει η ίδια, ένα εξώφυλλο σε ένα από τα περιοδικά του χώρου (όπως τα *Wired* και *Mondo 2000*) για έναν digerati είναι πιο σημαντικό από το να γίνουν εξώφυλλο στο *Time* ή το *NewsWeek*. Και περιγράφει τους digerati σαν τους ανθρώπους που γεφυρώνουν το κενό ανάμεσα στην τεχνολογία και την τέχνη<sup>3</sup>.

---

<sup>2</sup> Ο κυβερνοχώρος είναι ο χώρος που κινούμαστε και λειτουργούμε χρησιμοποιώντας το διεθνές δίκτυο υπολογιστών Internet.

<sup>3</sup> Celia Pearce, *The Interactive book*, Macmillan Technical Publishing, Indianapolis 1997, σελίδα 164

Η επανάσταση είναι μεγάλη. Βιβλία και άρθρα γράφονται καθημερινά με σκοπό να προσδιορίσουν τις αλλαγές και τις αλλαγές των κανόνων. Ίσως το πλέον χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι το τελευταίο βιβλίο του Andy Grove, CEO της Intel, για το οποίο λέει ο ίδιος στην εισαγωγή του: Πιστεύω να αυξήσει την ετοιμότητα που χρειάζεται για να περάσει κανείς από κατακλυσμικές αλλαγές και να καταφέρει να τις διαχειριστεί<sup>4</sup>. Εγχειρίδια για την επιβίωση στην ψηφιακή εποχή.

Τέτοιου επιπέδου αλλαγές δημιουργούν προβλήματα και προβάλλουν θέματα που απαιτούν λύσεις, που θα πρέπει να δοθούν άμεσα ακολουθώντας τους ρυθμούς τις εξέλιξης που τα δημιουργούν.

Σε αυτή την εργασία θα προσπαθήσουμε να προσδιορίσουμε το νέο τοπίο πληροφόρησης και επικοινωνίας και να παρουσιάσουμε ορισμένα από τα θέματα που ανακύπτουν, στους τομείς της κοινωνιολογίας και της πολιτικής. Η προσέγγιση που θα χρησιμοποιήσουμε θα είναι κυρίως αυτή που υιοθετούν σύγχρονοι ερευνητές που ζουν και εργάζονται μέσα στο νέο αυτό χώρο, χωρίς βέβαια να αμελήσουμε τις παραδοσιακές προσεγγίσεις των σύγχρονων φαινομένων.

---

<sup>4</sup> Andrew Grove, *Only the Paranoid Survive: How to Exploit the Crisis Points That Challenge Every Company and Career*, Currency Doubleday, New York 1996, σελίδα 7

## 2. ΤΟ ΝΕΟ ΤΟΠΙΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

Η σύγχρονη εποχή χαρακτηρίζεται από την ανάπτυξη νέων μέσων επικοινωνίας και ενημέρωσης. Το 1967 ο Marshal McLuhan είχε πει: Το επόμενο μέσο, όποιο και αν είναι θα περιέχει την τηλεόραση ως περιεχόμενο, αλλά όχι σαν περιβάλλον, και θα μετατρέψει την τηλεόραση σε μορφή τέχνης.<sup>5</sup> Σήμερα ίσως να είμαστε πιο κοντά από ποτέ σε αυτό το νέο μέσο.

Η χρήση του υπολογιστή θα μπορούσαμε να πούμε ότι υπεισέρχεται σε σχεδόν οποιαδήποτε εργασία γίνεται σήμερα. Από την απλή συγγραφή κειμένων και την επιτέλεση υπολογισμών, μέχρι την χρήση του ως κέντρο πληροφόρησης και επικοινωνιών. Ο Andy Grove πρόβλεψε για το μέλλον ότι ακόμα και η πιο απλή μορφή εργασίας του αύριο θα χρησιμοποιεί κάποιο είδος υπολογιστή<sup>6</sup>.

Γιατί όμως το Internet έχει τόση μεγάλη επιτυχία και η εξάπλωση του ήταν και είναι απρόβλεπτη; Πώς άρχισε και ποιες ανάγκες έρχεται να καλύψει; Ο Tony Feldman, για να βοηθήσει στην κατανόηση της άνθισης του Internet μάς θυμίζει ότι ξεκίνησε στα χέρια ιδιωτών που είχαν ώριμη γνώση των υπολογιστικών συστημάτων. Με άλλα λόγια μάς τονίζει ότι το Internet ιστορικά είναι ένα περιβάλλον

---

<sup>5</sup> Edited by Eric McLuhan and Frank Zingrone, *Essential McLuhan*, Routledge London 1995, σελίδα 296

<sup>6</sup> Andy Grove, Plenary Speech at the World Economic Forum, Davos, Switzerland 1997, [http://www.intel.com/intel/people/ASG/asg\\_davos.htm](http://www.intel.com/intel/people/ASG/asg_davos.htm)



σχεδιασμένο από χρήστες ηλεκτρονικών υπολογιστών για χρήστες ηλεκτρονικών υπολογιστών<sup>7</sup>. Η προσέγγιση αυτή θα μπορούσε να εξηγήσει την ταχύτατη ανάπτυξη του Internet, αλλά αφήνει αναπάντητο το ερώτημα πώς ένα περιβάλλον σχεδιασμένο για χρήστες υπολογιστών έχει τύχει μιας τόσο ευρείας αποδοχής από το γενικό κοινό. Θα μπορούσαμε να πούμε ότι το Internet έρχεται να καλύψει ανάγκες του ανθρώπου για καλύτερη επικοινωνία, και ενημέρωση, οι οποίες είναι τόσο σημαντικές ώστε να μπορούν να δικαιολογήσουν την χρήση ενός τόσο εξειδικευμένου περιβάλλοντος από το ευρύ κοινό.

Πολλοί πιστεύουν ότι ένα μέσο με τη δομή και το περιβάλλον του Internet, παντρεμένο με το περιεχόμενο που συναντάμε στην τηλεόραση και τον κινηματογράφο, θα είναι το επόμενο κυρίαρχο μέσο. Οδηγούμενοι από τις σύγχρονες εξελίξεις της τεχνολογίας βλέπουμε τα σύνορα που βρίσκονταν παραδοσιακά ανάμεσα στα διάφορα ηλεκτρονικά μέσα, όπως η τηλεόραση, το τηλέφωνο και τα δίκτυα υπολογιστών να καταρρέουν. Το αποτέλεσμα θα είναι ένα αλληλεπιδρών περιβάλλον πολυμέσων, όπου οι πολίτες των σύγχρονων κοινωνιών θα έχουν, με τη χρήση ενός σύγχρονου τηλεκοντρόλ (air mouse, remote keyboard), πρόσβαση, εξ αποστάσεως, σε βίντεο, ήχους, κείμενα και οποιαδήποτε άλλη μορφή πληροφορίας κάθε στιγμή που θα το θελήσουν. Από αυτό το μέσο θα ενημερώνονται και θα παρακολουθούν τα ψυχαγωγικά προγράμματα, αλλά από το ίδιο θα

---

<sup>7</sup> Tony Feldman, *an Introduction to digital media*, Routledge London 1997, page. 111

επικοινωνούν με τηλεσυνδιάσκεψη εκμηδενίζοντας οποιαδήποτε απόσταση.

Δημιουργείται έτσι ένας χώρος όπου θα κυκλοφορούν πληροφορίες, δελτία ειδήσεων, πλήρεις κινηματογραφικές συλλογές, μηνύματα επικοινωνίας. Αυτός, όμως, ο χώρος θα βρίσκεται πάντοτε σε άρρηκτη σχέση με τον Φυσικό κόσμο, θα λειτουργεί συμπληρωματικά; Ποιοι θα έχουν πρόσβαση σε αυτόν; Θα ελέγχεται ή θα είναι ένας χώρος ελεύθερης έκφρασης και επικοινωνίας;

Για την εξέλιξη αυτού του χώρου, η Esther Dyson πιστεύει ότι έχουμε μια ευκαιρία να κάνουμε καλύτερη δουλειά απ' ό,τι κάναμε στον Φυσικό κόσμο. Το δίκτυο, τονίζει, έχει μοναδικά πλεονεκτήματα: βρίσκεται μακριά από τα προβλήματα που δημιουργεί ο χώρος και ο χρόνος, οι πληροφορίες διακινούνται πιο γρήγορα, οι αγορές είναι πιο έξυπνες. Και θέτει το ερώτημα πώς μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε αυτά τα χαρακτηριστικά για να σχεδιάσουμε έναν κόσμο πιο ανοιχτό, που θα προσφέρει πρόσβαση σε όλους, και θα είναι απλά ένα καλύτερο μέρος για να ζήσουμε<sup>8</sup>.

---

<sup>8</sup> Esther Dyson, *A Design for Leaving in the Digital Age, Release 2.0*, Broadway Books, New York 1997, σελίδες 2,3

### 3. Η ΚΟΙΝΩΝΙΟΛΟΓΙΑ ΤΩΝ ΜΕΤΑΜΟΝΤΕΡΝΩΝ ΚΟΙΝΩΝΙΩΝ

Περιγράφοντας ο ΜακΚουέηλ την κοινωνία της πληροφορίας παρουσιάζει σε συντομία μια μορφή κοινωνίας, στην οποία υπάρχει μια υψηλή και συνεχώς αυξανόμενη εξάρτηση των ατόμων και των οργανισμών από την πληροφορία και την επικοινωνία για να μπορέσουν να λειτουργήσουν σε όλους τους τομείς δραστηριότητας<sup>9</sup>. Και οριοθετεί την μετανεοτερικότητα σαν μια κοινωνικοπολιτιστική φιλοσοφία που έρχεται σε αντίθεση με την κλασική σκέψη από οριοθετημένες και ιεραρχημένες αξίες και πιστεύω. Είναι ευνοϊκά διακείμενη σε φόρμες κουλτούρας που είναι ρευστές, επιδερμικές και απευθύνονται περισσότερο στο συναίσθημα παρά στη λογική. Η μεταμοντέρνα κουλτούρα είναι ευμετάβλητη, μη λογική, καλειδοσκοπική (πολυπρισματική), εφευρετική, ηδονιστική. Συσχετίζεται περισσότερο με το καινούργιο, με τα οπτικοακουστικά μέσα παρά με τα έντυπα<sup>10</sup>. Τοποθετεί έτσι τη σύγχρονη κοινωνία των νέων μέσω επικοινωνίας και πληροφόρησης, στη μετανεοτερική εποχή. Μια εποχή που κυρίως λόγω της ανάπτυξης αυτής, ενδυναμώνονται οι σε μικρότερη κλίμακα κοινωνικές διεργασίες και προσφέρεται σε αυτές ένα παράθυρο προς τον υπόλοιπο κόσμο. Τέτοιες εξελίξεις έχουν ως άμεση συνέπεια τη δημιουργία ενός

<sup>9</sup> Denis McQuail , *Media Performance Mass Communication and the public Interest*, SAGE London 1992, σελίδα 1

<sup>10</sup> Denis McQuail , *Media Performance Mass Communication and the public Interest*, SAGE London 1992, σελίδα 303

λεπτόκοκκου ψηφιδωτού από κουλτούρες και κοινωνικές δομές.

Στην ίδια προσπάθεια χαρτογράφησης και επεξεργασίας του πολυδιάστατου τοπίου της μεταμοντέρνας κοινωνίας ο J. Epstein υποστηρίζει ότι για να μιλήσει κάποιος για τη μεσοποιημένη κοινωνία, θα πρέπει να χρησιμοποιήσει τα ίδια μέσα για την περιγραφή, και το ίδιο θα πρέπει να συμβεί και με την τεχνολογία, την οποία θα πρέπει να χρησιμοποιήσουμε για να μιλήσουμε για την κοινωνία της πληροφορίας. Η κοινωνιολογία της μεταμοντέρνας εποχής, κατά τον Epstein, δεν είναι πλέον μόνο έντυπη, είναι ακουστική, οπτική και χρησιμοποιεί όσες αισθήσεις επιτρέπουν τα τεχνολογικά μέσα, χρησιμοποιώντας ακόμα και την οσμή. Μόνο με αυτό τον τρόπο μπορούμε να μιλήσουμε ικανοποιητικά και αληθινά για την κοινωνία στην εποχή της πληροφορίας. Όλα αυτά τονίζονται για να προάγουν έναν νέο τρόπο προσέγγισης της κοινωνιολογίας της μεταμοντέρνας εποχής, τον οπτικοακουστικό τρόπο. Το κρίσιμο σημείο σε αυτή την προσέγγιση είναι ότι το μέσο δεν είναι το μόνο μήνυμα σε αυτή την περίπτωση. Χρησιμοποιούνται τα μέσα σαν εργαλεία για τη δημιουργία περιγραφών για τις νέες μορφές κουλτούρας και τις απευθύνουν χωρίς την διαμεσολάβηση μετάφρασης σε γραπτό λόγο<sup>11</sup>. Επαναστατικές προσεγγίσεις συμβαδίζουν με τις ραγδαίες εξελίξεις που λαμβάνουν χώρα στις σύγχρονες κοινωνίες.

---

<sup>11</sup> Jonathon S. Epstein, "CYBERTHEORY" the video: MACHINE Mapping the Multimedia Terrain of Postmodern Society", <http://www.solisys.com/users/Yasa/cybertheory.html>

Το περιεχόμενο και το περιβάλλον στο οποίο προσφέρεται είναι αναμφισβήτητα ένας από τους πιο ριζικά νεοδιακοσμημένους τομείς των σύγχρονων κοινωνιών. Η πληροφορία και η επαφή με αυτή, όπως θα λέγαμε με πιο απλά λόγια. Για λίγο, θα εστιάσουμε στο περιβάλλον στο οποίο μας προσφέρεται η πληροφορία, θα δούμε μερικές ενδιαφέρουσες απόψεις. Ο McLuhan είχε πει το 1967 ότι τα περιβάλλοντα δεν περιέχουν απλά την πληροφορία, αλλά είναι διεργασίες που αλλάζουν ριζικά το περιεχόμενο<sup>12</sup>. Σήμερα τα πιο διαδεδομένα περιβάλλοντα είναι αυτά που χρησιμοποιούμε για να έρθουμε σε επαφή με τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές και τα άλλα μέσα επικοινωνίας και ενημέρωσης (κινητά τηλέφωνα, pagers, κλπ.). Ο S. Johnson υποστηρίζει ότι καθώς οι μηχανές μας (τα μέσα) συνεχώς συνδέονται όλο και με περισσότερα παγκόσμια δίκτυα πληροφόρησης, γίνεται συνεχώς δυσκολότερο να φανταστεί κανείς αυτό το χώρο πληροφορίας στην άκρη των δακτύλων του, να αναπαραστήσουμε όλη αυτή την πολυπλοκότητα με το μάτι του μυαλού μας... Η αναπαράσταση όλης αυτής της πληροφορίας θα απαιτήσει μια νέα οπτική γλώσσα, πολύπλοκη και περιεκτική όσο οι μεγάλες μητροπολιτικές αφηγήσεις από τις νουβέλες του δέκατου όγδοου αιώνα<sup>13</sup>. Ο ίδιος γεφυρώνει το κενό ανάμεσα στην τεχνολογία και την τέχνη, προβλέποντας ότι σύντομα θα αντιμετωπίζουμε το σχεδιασμό του περιβάλλοντος ως μορφή τέχνης -ίσως να

---

<sup>12</sup> Edited by Eric McLuhan and Frank Zingrone, *Essential McLuhan*, Routledge London 1995, σελίδα 275

<sup>13</sup> Steven Johnson, *Interface Culture: How new technology transforms the way we create and communicate*, HarperCollins, New York 1997, σελίδα 18

είναι η μορφή τέχνης του επόμενου αιώνα<sup>14</sup>. Πιστεύει ότι τα περιβάλλοντα αυτά (σήμερα τα μικρά αυτά εικονίδια, και λεξούλες στην οθόνη, με τις οποίες ελέγχουμε την πληροφορία) επηρεάζουν την καθημερινή μας ζωή.

Εξάλλου δεν είναι καινούργια η άποψη ότι οι καλλιτέχνες του μέλλοντος θα πρέπει να είναι τεχνολόγοι. Ο S. Holtzman λέει ότι η επικράτηση στην τεχνολογία είναι μόνο ένα μέρος από αυτά που χρειάζονται για να θεωρηθεί καλλιτέχνης του 21ου αιώνα. Το άλλο είναι η κυριαρχηση στην δημιουργική έκφραση, μια σταθερά ανάμεσα στους καλλιτέχνες από την προϊστορία. Το μόνο που άλλαξε στην τέχνη είναι η τεχνολογία. Και τονίζει ότι η σχέση μας με τους υπολογιστές βρίσκεται σε σημείο καμπής. Δεν αποτελούν τις περίεργες συσκευές που προσπαθούσαν να εισβάλουν στη ζωή μας πριν από είκοσι χρόνια, είναι πλέον ένα προσαρμοσμένο κομμάτι στην κουλτούρα και τη σκέψη μας<sup>15</sup>.

---

<sup>14</sup> Steven Johnson, *Interface Culture: How new technology transforms the way we create and communicate*, HarperCollins, New York 1997, σελίδα 213

<sup>15</sup> Steven Holtzman in Interview, *The Artist of the future is a technologist*, WIRED, December 1997, <http://www.wired.com/wired/5.12/holtz.html>

*2004: A Digital Election Scenario*

*You are watching TV and are a little surprised when Jane Smith, a Democratic Candidate for president, addresses you by name in her 30-second cable commercial. "John", she says in a serious tone, "I need your vote in the Western States Democratic Presidential Primary. I share your concerns over jobs being exported overseas, woman's right to choose, the need for stronger environmental protection..."<sup>16</sup>*

#### **4. Η ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΣΤΟΝ ΚΥΒΕΡΝΟΧΩΡΟ CYBER CITIZEN**

Η παραπάνω περιγραφή προέρχεται από τη συλλογή κειμένων του Ινστιτούτου Άσπεν των ΗΠΑ, με τίτλο: "Εκλογές στον κυβερνοχώρο". Καταλαβαίνουμε ότι η ανάπτυξη της τεχνολογίας μπορεί, και απ' ό,τι φαίνεται, θα επιφέρει σημαντικές αλλαγές στον τρόπο που είναι δομημένη η πολιτική ζωή στις σύγχρονες κοινωνίες. Στην ίδια συλλογή κειμένων γίνεται μια ανάλυση της μεταφοράς των εκλογών στο νέο αυτό χώρο, όπου αναφέρεται ότι αρκετοί πολιτικοί αναλυτές πιστεύουν ότι μια από τις κύριες επιπτώσεις μιας τέτοιας μεταφοράς θα είναι η προαγωγή της ανάπτυξης ενός πιο δημοκρατικού συστήματος διακυβέρνησης. Και αναλύεται η επαναφορά σε δημοκρατική πολιτική στους πέντε τομείς: (α) επανασύνδεση της δραστηριότητας των πολιτών, (β) βελτίωση της πληροφορίας που φτάνει στον ψηφοφόρο, (γ) αύξηση της πρόσβασης των υποψηφίων στις πολιτικές

διεργασίες, (δ) αύξηση των επιλογών του ψηφοφόρου και (ε) αύξηση της συμμετοχής<sup>17</sup>. Και όλα αυτά με τη χρήση του Internet, και των νέων μέσων που είναι καθ' οδόν, για ενημέρωση επικοινωνία, αλλά το πιο σημαντικό **συμμετοχή**.

Ο Jon Katz τονίζει ότι η πληροφορία απελευθερώνεται και έτσι κατά συνέπεια απελευθερωνόμαστε και εμείς. Πιστεύει ότι η τεχνολογία του Internet προσφέρει το απαραίτητο πεδίο για την δημιουργία ενός περιβάλλοντος, στο οποίο το ψηφιακό έθνος (Digital Nation) μπορεί να αναδυθεί σε μια νέα πολιτική οντότητα. Η αναδυόμενη νέα γενιά πολιτών του ψηφιακού έθνους μπορεί, εάν θελήσει, να κατασκευάσει μια περισσότερο πολιτική κοινωνία, μια νέα πολιτική βασισμένη στο μοίρασμα της πληροφορίας, στην επικράτηση της αλήθειας, και νέων μορφών κοινωνιών. Ακόμα, υποστηρίζει, ότι αν αποφασίσουν να δημιουργήσουν ένα πολιτικό κίνημα, ίσως κάποια μέρα να κυβερνήσουν τον κόσμο. Και εάν επιλέξουν ένα σύστημα αξιών, με ηθική ιδεολογία και εστιασμένο στον άνθρωπο, ίσως ακόμα και να κάνουν στον κόσμο καλό<sup>18</sup>.

Σε πρόσφατο τεύχος του περιοδικού Wired ο ίδιος παρουσιάζει την πρώτη σε βάθος έρευνα για τον ψηφιακό πολίτη (the digital citizen) και διατυπώνει τα εξής

---

<sup>16</sup> Tracy Western, 2004: *A Digital Election Scenario*, όφι Anthony Corrado and Charles M. Firestone, Editors, *Elections in Cyberspace: Toward a New Era in American Politics*, The Aspen Institute, Washington 1996, σελίδα 57

<sup>17</sup> Anthony Corrado, *Elections in Cyberspace: Prospects and Problems*, όφι Anthony Corrado and Charles M. Firestone, Editors, *Elections in Cyberspace: Toward a New Era in American Politics*, The Aspen Institute, Washington 1996, σελίδες 2-13



συμπεράσματα: Οι ψηφιακοί πολίτες αποτελούν το 8.5% του πληθυσμού, ακόμα όσο περισσότερο συνδεδεμένοι (connected)<sup>19</sup> είναι, τόσο περισσότερο δημοκρατικοί είναι, ψηφίζουν, γνωρίζουν πολλά για το πολιτικό σύστημα και πιστεύουν σε αυτό. Πιστεύοντας ότι δεν είναι ουτοπιστής βλέπει ένα νέο στυλ πολιτικής με λιγότερες αντιπαλότητες και περισσότερο καθοδηγούμενο από τα γεγονότα, όπου όλοι θα έχουν λόγο και θα υπάρχει πλουραλισμός απόψεων<sup>20</sup>.

Η ενεργή συμμετοχή των πολιτών στα κοινά, είναι σήμερα πιο εύκολα υλοποιήσιμη από ποτέ. Η τεχνολογία προσφέρει δυνατότητες που για πολλά χρόνια, στο χώρο των πολιτικών συστημάτων, αποτελούσαν ουτοπικές σκέψεις. Αυτό που πρέπει τώρα να αλλάξει είναι το ίδιο το πολιτικό τερέν των σύγχρονων κοινωνιών, και να εντάξει στο υπάρχον σύστημα τις εφαρμογές που προσφέρει η νέα τεχνολογία. Με την ελπίδα ότι μια τέτοια εξέλιξη θα μπορούσε να οδηγήσει στον εκσυγχρονισμό των πολιτικών συστημάτων και ότι κάτι τέτοιο θα οδηγήσει σε αποτελέσματα που θα είναι θετικά για

---

<sup>18</sup> Jon Katz, Birth of a Digital Nation, WIRED, April 1997, <http://www.wired.com/wired/5.04/netizen.html>

<sup>19</sup> "To develop a profile of the rising group, Luntz researchers polled 1.444 randomly selected Americans and divided them into four categories based on how often they use email and the extent to which they have access to a laptop, a cell phone, a beeper, and a home computer. The 'Superconnected' use email at least three days a week and use all four of the target technologies. The 'Connected' also exchange email at least three days a week, but they have access to only three of the other four communications tools. The 'Semiconnected' use at least one but not more than four of the technologies. Obviously, the 'unconnected' use none of these resources", Jon Katz, *The Digital Citizen*, Wired, December 1997, <http://www.hotwired.com/special/netizen>

<sup>20</sup> Jon Katz, *The Digital Citizen*, Wired, December 1997, <http://www.hotwired.com/special/netizen>

τον πολίτη, μπορούμε να δούμε με θετικό βλέμμα τον ερχομό των νέων μέσων.

## 5. ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΠΟΥ ΑΝΑΚΥΠΤΟΥΝ

Ο όρος “Εικονοουτοπία”, που εμφανίζεται στον ΜακΚουέηλ, χρησιμοποιείται για να περιγράψει την κοινωνία που πρεσβεύουν οι σύγχρονοι διανοητές που είναι θετικά διακείμενοι προς τις τεχνολογικές εξελίξεις και εφαρμογές. Υπάρχουν “εικονοουτοπιστές”, όπως λέει ο ΜακΚουέηλ<sup>21</sup>, οι οποίοι πρεσβεύουν ότι οι επικοινωνιακές δυνατότητες, εάν τους επιτραπεί να λειτουργήσουν χωρίς περιορισμούς, μπορούν να προωθήσουν μια πιο συμμετοχική και ενεργητική κοινωνική ζωή. Όμως στη κοινωνία της τεχνολογίας, ανακύπτουν ερωτήσεις που ψάχνουν για απάντηση και θέματα που φαίνεται ότι θα την απασχολήσουν για αρκετό καιρό στη πορεία της.

### Πληροφοριακά φτωχοί

Ζούμε στην εποχή της πληροφορίας, μερικοί θα έλεγαν ότι σήμερα οι έχοντες την πληροφορία ή τον δρόμο προς αυτή, είναι οι έχοντες την εξουσία. Είναι γεγονός ότι η πληροφορία, η κατάλληλη γνώση τη σωστή στιγμή, ήταν μέχρι σήμερα ένα προνόμιο που είχαν λίγοι. Σήμερα η πληροφορία βρίσκεται σε δημόσια θέα, και είναι εύκολη η πρόσβαση στον καθένα.

Η σημαντικότητα του να κατέχει κάποιος την πληροφορία είναι ένα αδιαμφισβήτητο γεγονός. Αυτό που

---

<sup>21</sup> Ντένις ΜακΚουέιλ *ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗ ΘΕΩΡΙΑ ΤΗΣ ΜΑΖΙΚΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ*, ΚΑΣΤΑΝΙΩΤΗΣ, Αθήνα 1997, σελίδα 152

σήμερα αλλάζει ραγδαία είναι οι κάτοχοι της πληροφορίας. Με τη μαρξιστική λογική, η νομενκλατούρα σ' αυτή τη περίπτωση μοιάζει να είναι εξίσου οι χάκερς, αλλά και τα υψηλόβαθμα στελέχη επιχειρήσεων. Αλλά όποιοι και να είναι έχουν ένα κοινό: τη γνώση που οδηγεί στον έλεγχο<sup>22</sup>. Αυτό τονίζει και ο Eco στη συνέντευξη που έδωσε στο περιοδικό Wired τον περασμένο Μάιο. Οι σχέσεις εξουσίας αλλάζουν σημαντικά, και στις αλλαγές αυτές τον κύριο λόγο έχει η τεχνολογία και οι νέες δυνατότητες που προσφέρονται για πρόσβαση και επεξεργασία της πληροφορίας.

### **Εξουσία και Επιτήρηση, Το Κυβερνοπανοπτικό**

Τα μέσα ενημέρωσης ανέκαθεν χρησιμοποιούνταν και για να ελέγχουν. Να μεταδίδουν και να παρακολουθούν. Καθώς τα μέσα επικοινωνίας αλλάζουν και πλησιάζει η ηλεκτρονική εποχή αλλάζουν και οι μέθοδοι επιτήρησης. Ο G. Orwell αναγνώρισε στην τηλεόραση το απόλυτο όργανο επιτήρησης, έγραψε το "1984" και έβαλε τον "Μεγάλο Αδελφό" στη ζωή όλων για να τους θυμίζει ότι τους επιτηρεί. Το πιο εντυπωσιακό παραμύθι επιτήρησης. Αλλά όπως σε κάθε παραμύθι, του λείπουν οι λεπτομέρειες που θα το στήριζαν για να μπορέσει να γίνει πραγματικότητα.

Σήμερα στη θέση του "Μεγάλου Αδελφού" έχουμε σχεδόν όλοι στο σπίτι μας ηλεκτρονικές συσκευές (τηλεόραση και υπολογιστές ) που παίζουν το ρόλο του "Μικρού Αδελφού", που χωρίς να το πολυκαταλαβαίνουμε

---

<sup>22</sup> "The World According to Eco", WIRED Magazine Issue 5.03 - March 1997

παρακολουθεί κάθε μας κίνηση. Με την τηλεόραση παίρνουμε συνδρομητικά κανάλια που μας χαρακτηρίζουν (ενδιαφέρεται για αθλητικά-SuperSport, έχει παιδιά, KidTV, κλπ.), μας ομαδοποιούν και μας παρακολουθούν.

Τα νέα μέσα, και ειδικότερα το Ίντερνετ, θα μπορούσαμε να πούμε ότι προσφέρουν πολύ εντυπωσιακές νέες δυνατότητες επιτήρησης. Αν το δούμε πιο απλά, το Ίντερνετ είναι ένας χώρος όπου ο καθένας μπορεί να μπει (φτάνει να έχει πρόσβαση σε έναν υπολογιστή) και όπου όλοι αντιμετωπίζονται με τον ίδιο τρόπο. Ο καθένας είναι καθισμένος μπροστά σε μια οθόνη υπολογιστή, η ταυτότητα του διαμορφώνεται από τις λέξεις που πληκτρολογεί και στέλνει στον κυβερνοχώρο. Όπως υποστηρίζει η Sherry Turkle: Η ταυτότητα ενός χρήστη υπολογιστή είναι το άθροισμα των διαδικτυακών του περιπλανήσεων<sup>23</sup>.

Σήμερα το απόλυτο μέσο επιτήρησης είναι ο ηλεκτρονικός υπολογιστής, παρακολουθεί και καταγράφει κάθε μας κίνηση. Οι κινήσεις μας στον κυβερνοχώρο καταγράφονται, αρχειοθετούνται και μετά από επεξεργασία μας “χαρακτηρίζουν”. Αφήνουμε πατημασιές στον κυβερνοχώρο, αρκετά σημάδια που όταν συνδυαστούν από τα διάφορα σημεία που επισκεπτόμαστε στον κυβερνοχώρο προσφέρουν μια ξεκάθαρη εικόνα του ποιοι είμαστε. Έχουμε μπει στην εποχή της επιτήρησης της πληροφορίας - **πληροφοριοεπιτήρησης** (dataveillance). Στην εποχή του

---

<sup>23</sup> Sherry Turkle, *Life on the Screen, Identity in the Age of the Internet*, Simon & Schuster, New York 1995, σελίδα 13

ηλεκτρονικού πανοπτικού όπως το ορίζει και ο Ν. ΜακΚουέηλ<sup>24</sup>.

Και δεν είναι μόνο οι περιπλανήσεις στον κυβερνοχώρο που παρακολουθούνται, αλλά και κάθε μας συναλλαγή στη καθημερινή μας ζωή. Κάθε αίτηση μας συνοδεύεται από μια αναλυτική κατάσταση που περιλαμβάνει όλες τις συναλλαγές μας με τράπεζες, αγορές με πιστωτικές κάρτες και ό,τι άλλο έχει καταγραφεί για το άτομο μας, από ιατρικά μας αρχεία μέχρι το επαγγελματικό ιστορικό μας.

Το μοναδικό πρόβλημα δεν είναι το ότι συλλέγονται πληροφορίες για εμάς από όλο και περισσότερα σημεία επιτήρησης, αλλά και το ποιος θα έχει πρόσβαση σε αυτές τις πληροφορίες και πώς θα τις χρησιμοποιήσει.

Το θέμα της εξουσίας και της επιτήρησης δεν είναι καινούργιο στις μέρες μας, αλλά καινούργιοι είναι οι όροι που κάνουν τις ερωτήσεις να αλλάζουν πολύ γρήγορα, καμιά φορά και πριν ακόμα απαντηθούν. Όπως έχει πει και ο Κ. Αξελός: Η παγκόσμια και πλανητική πολιτική θέλει να

---

<sup>24</sup> "... τα νέα ηλεκτρονικά δίκτυα είναι εξίσου αποτελεσματικά μέσα εποπτείας και ελέγχου μέσα σε μια σύγχρονη κοινωνία, όσο και απελευθερωτικά σε ατομικό επίπεδο. Η νέα δυνατή ένδειξη του συστήματος "εγγραφής" που περιγράφεται πιο πριν, αποκαλείται "Ηλεκτρονικό πανοπτικό" (θυμίζοντας το μοντέλο φυλακής του Jeremy Bentham). Σύμφωνα με την Jansen(1988), ο ιδιωτικός χώρος του νοικοκυριού και των διαπροσωπικών σχέσεων έχει διαβρωθεί. Το σύστημα εποπτείας λειτουργεί όλη την ώρα, ελέγχοντας σχεδόν κάθε ανθρώπινη δραστηριότητα. Η Jansen τονίζει: "Από την στιγμή που τα καλώδια είναι στη θέση τους, το Ηλεκτρονικό Πανοπτικό λειτουργεί αυτόματα. Απαιτείται μόνο η ελάχιστη εποπτεία από τον Πύργο" (1988, σ. 23-24).", Ντένις ΜακΚουέιλ *ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗ ΘΕΩΡΙΑ ΤΗΣ ΜΑΖΙΚΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ*, ΚΑΣΤΑΝΙΩΤΗΣ, Αθήνα 1997, σελίδα 153

διοικεί, να οργανώνει, να διαχειρίζεται και να ρυθμίζει τα πάντα<sup>25</sup>.

Μήπως η σημερινή κοινωνία της πληροφορίας, προσφέροντας τα εργαλεία για την απόλυτη επιτήρηση, πιο ολοκληρωμένη από κάθε άλλη φορά στο παρελθόν, προσφέρει και τη δυνατότητα για την δημιουργία της κατά Foucault δυστοπίας (dystopia).

---

<sup>25</sup> Κώστας Αξελός, *Προς την Πλανητική Σκέψη*, Βιβλιοπωλείο της "Εστίας", Αθήνα 1985, σελίδα 415

## 6. ΣΥΝΟΨΗ

Η μετάβαση σε μια κοινωνία που η πληροφορία αποτελεί σημαντικό στοιχείο στη δομή της, είναι στις μέρες μας γεγονός αναμφισβήτητο. Η χρήση εξελιγμένων τεχνολογικών εφαρμογών για την παραγωγή, διαμόρφωση και μετάδοση της πληροφορίας υπόσχεται πρόσβαση σε όλους, ενημέρωση και επικοινωνία που μπορεί να επιφέρει αλλαγές στις κοινωνικές δομές και τα πολιτικά συστήματα.

Στο σημερινό δίκτυο υπολογιστών Internet, υπάρχει μια μεγάλη πληθώρα επιλογών, περιεχομένου, περιβαλλόντων συζητήσεων, αλλά και εμπορικών αγορών, και τα περισσότερα είναι δωρεάν. Φαντάζει για κάποιους σαν πρόβλημα το ότι οι δυνατότητες στο δίκτυο είναι πάρα πολλές, αλλά ακόμα και το να μην επιλέξει κανείς κάποια από αυτές είναι και αυτό μια επιλογή. Αλλά το σπουδαιότερο προσόν του δικτύου είναι ότι προσφέρει περισσότερα από απλές επιλογές, προσφέρει δυνατότητες για δημιουργία<sup>26</sup>.

Όπως μας υπενθυμίζει η S. Turkle για τον συγγραφέα William Gibson το Internet εμπνέει μια προσωπική μυθολογία, όπου νιώθει ως μέλος ενός συνόλου πολύ μεγαλύτερου από τον εαυτό του: "Το Internet φαντάζει σαν ένας τεράστιος εγκέφαλος... που αναπτύσσεται με δική του πρωτοβουλία. Όπου οι υπολογιστές και οι άνθρωποι είναι τα νευρωνικά δίκτυα". Και τονίζει ότι σε μια εποχή που ως άτομα νιώθουμε φυλακισμένοι, δεν είναι καθόλου περίεργο να βλέπουμε τον

---

<sup>26</sup> Esther Dyson, *A Design for Leaving in the Digital Age, Release 2.0*, Broadway Books, New York 1997, σελίδα 280



κόσμο να ξαναενώνετε<sup>27</sup>. Να αναδημιουργείτε σε ένα περιβάλλον δημιουργικής έκφρασης και συμμετοχής για όλους.

Η δύναμη του Internet, και των επερχόμενων δικτύων πληροφορίας και επικοινωνίας είναι κάτι που αποδεικνύεται καθημερινά. Εκτός, όμως από το περιεχόμενο μεγάλη σημασία έχει και το περιβάλλον, όπως γράφει ο S. Johnson: Τα περιβάλλοντα είναι ιστορίες που αφηγούμαστε στους εαυτούς μας για να κρατηθούμε μακριά από τον ανόητο κόσμο που είναι φτιαγμένος από σιλικόνη και ακτίνες φωτός. Θα συνεχίσουν να αλλάζουν τον τρόπο που φανταζόμαστε την πληροφορία, και με αυτό θα συνεχίσουν να αλλάζουν και εμάς τους ίδιους<sup>28</sup>. Η δύναμη του μέσου, ενός μέσου που σήμερα, πιο πολύ από ποτέ μπορεί να αποτελέσει έδαφος για την καλλιέργεια των απόψεων του M. McLuhan.

Μπορεί να έχουμε περάσει σε μια μετανεοτερική εποχή, όπως μερικοί πιστεύουν, όπου θα χρειαστεί να αλλάξουμε τον τρόπο που σκεφτόμαστε και λειτουργούμε. Ίσως ακόμα η εποχή που ένα ψηφιακό παγκόσμιο έθνος θα αποκτήσει δύναμη και θα επηρεάζει το πολιτικό κατεστημένο, να βρίσκετε προ των θυρών.

Το σίγουρο είναι ότι οι εξελίξεις στα μέσα έρχονται για να καλύψουν ανάγκες του ανθρώπου, ανάγκες για αλλαγή και εξέλιξη, σε όλους τους τομείς δράσης του.

---

<sup>27</sup> Sherry Turkle, *Life on the Screen, Identity in the Age of the Internet*, Simon & Schuster, New York 1995, σελίδα 265

<sup>28</sup> Steven Johnson, *Interface Culture: How new technology transforms the way we create and communicate*, HarperCollins, New York 1997, σελίδα 242

## ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

### Βιβλία

1. Anthony Corrado and Charles M. Firestone, Editors, *Elections in Cyberspace: Toward a New Era in American Politics*, The Aspen Institute, Washington 1996
2. Steven Johnson, *Interface Culture: How new technology transforms the way we create and communicate*, HarperCollins, New York 1997
3. Celia Pearce, *The Interactive book*, Macmillan Technical Publishing, Indianapolis 1997
4. Andrew Grove, *Only the Paranoid Survive: How to Exploit the Crisis Points That Challenge Every Company and Career*, Currency Doubleday, New York 1996
5. Esther Dyson, *A Design for Leaving in the Digital Age, Release 2.0*, Broadway Books, New York 1997
6. Tony Feldman, *an Introduction to digital media*, Routledge London 1997
7. Denis McQuail , *Media Performance Mass Communication and the public Interest*, SAGE London 1992
8. Ντένις ΜακΚουεϊλ *ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗ ΘΕΩΡΙΑ ΤΗΣ ΜΑΖΙΚΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ*, ΚΑΣΤΑΝΙΩΤΗΣ, Αθήνα 1997
9. Κώστας Αξελός, *Προς την Πλανητική Σκέψη*, Βιβλιοπωλείο της "Εστίας", Αθήνα 1985
10. Sherry Turkle, *Life on the Screen, Identity in the Age of the Internet*, Simon & Schuster, New York 1995

### Από το Internet

1. Vannevar Bush, *As We May Think*, *The Atlantic Monthly*, July 1945, <http://www.isg.sfu.ca/~duchier/misc/vbush/vbush-all.shtml>
2. Andy Grove, Plenary Speech at the World Economic Forum, Davos, Switzerland 1997, [http://www.intel.com/intel/people/ASG/asg\\_davos.htm](http://www.intel.com/intel/people/ASG/asg_davos.htm)
3. Jon Katz, *The Digital Citizen*, *Wired*, December 1997, <http://www.hotwired.com/special/netizen>
4. Jonathon S. Epstein, "CYBERTHEORY" the video: MACHINE Mapping the Multimedia Terrain of Postmodern Society", <http://www.solisys.com/users/Yasa/cybertheory.html>
5. Steven Holtzman in Interview, The Artist of the future is a technologist, *WIRED*, December 1997, <http://www.wired.com/wired/5.12/holtz.html>
6. Jon Katz, Birth of a Digital Nation, *WIRED*, April 1997, <http://www.wired.com/wired/5.04/netizen.html>

## ΓΕΝΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

### Βιβλία

1. Manuel Castells, *The Rise of the NETWORK SOCIETY*, Blackwell Publishers Ltd. London 1996
2. Seymour Puppert, *The Children's Machine: Rethinking School in the Age of the Computer*, 1993

3. Nicholas Negreonte, *Being Digital*, Coronet Books, London 1995
4. Jean-Francois Lyotard, *Η Μεταμοντέρνα Κατάσταση*, “Γνώση”, Αθήνα 1993

### **Από το Internet**

1. WIRED MAGAZINE, <http://www.wired.com/wired/>
2. WIRED NEWS, <http://www.wired.com/news/>
3. The Media Lab, MIT, <http://www.media.mit.edu>
4. Computer Mediated Communications Journal, <http://www.december.com/cmc/mag/current/toc.html>