

Τ Ο Σ Ω Μ Α Σ Τ Ο Ι Ν Τ Ε Ρ Ν Ε Τ

Επικοινωνία μέσω δικτύου... πού βρίσκεται το σώμα;

εργασία για το μάθημα

Διαπολιτισμική επικοινωνία και νέες τεχνολογίες

του μεταπτυχιακού προγράμματος του τμήματος

Επικοινωνίας και Μέσων Μαζικής Ενημέρωσης

του

Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών

Διδάσκοντες: Μ. Μειμάρης, Π. Ρηγοπούλου



Νεκτάριος Σαρτζετάκης

Αθήνα Φεβρουάριος 1998

Τ Ο Σ Ω Μ Α Σ Τ Ο Ι Ν Τ Ε Ρ Ν Ε Τ

Επικοινωνία μέσω δικτύου... πού βρίσκεται το σώμα;

εργασία για το μάθημα

Διαπολιτισμική επικοινωνία και νέες τεχνολογίες

του μεταπτυχιακού προγράμματος του τμήματος

Επικοινωνίας και Μέσων Μαζικής Ενημέρωσης

του

Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών

Διδάσκοντες: Μ. Μεϊμάρης, Π. Ρηγοπούλου

Νεκτάριος Σαρτζετάκης

Αθήνα Φεβρουάριος 1998

You start as pulsing colors

You are straight at the heart of my

*You start as an unclear signal
 But if I lay back and relax,
 the images start to come through
 01100110...
 You have a feel that I couldn't imagine
 Straight from another World
 I never hopped that you'd meet me halfway*

*Images form on the matrix, I reach
 out my hands to you
 Images form and you are reaching back
 My virtual lover
 You make me feel not so lonely anymore*

*And when I'm away I think of you in
 radio waves and TV signals
 And when I start to hold you close
 0110011...*

*buried dreams
 Oh my Medusa, your eyes captured me
 Caught by a feel that I couldn't imagine
 Straight from another world
 ...(refrain)...
 You were an incubus nightmare too
 You are a demon I made love to
 You were my dread, and you were my fantasy
 Lost forever to you
 You make me feel not so lonely anymore*

Virtual Lover

Monks of Doom,

by Immergluck, Krummenancher, Lisher,

Pederson, c. 1992

Forgery Music, c. 1992 IRS Music

Τ Ο Σ Ω Μ Α Σ Τ Ο Ι Ν Τ Ε Ρ Ν Ε Τ

Επικοινωνία μέσω δικτύου... πού βρίσκεται το σώμα;

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η σχέση της τεχνολογίας με το σώμα είναι ένα ανοιχτό θέμα για τους διανοητές της εποχής μας. Η ηθική αλλά και η πρακτική πλευρά του ζητήματος απασχολεί τις ανθρωπιστικές αλλά και τις θετικές επιστήμες. Μια από τις πιο διαδεδομένες επικοινωνιακές εφαρμογές της τεχνολογίας σήμερα είναι το διεθνές δίκτυο υπολογιστών, το γνωστό σε όλους Internet. Ποιο ρόλο καλείται να παίξει το σώμα στην διαμεσολαβημένη από υπολογιστή επικοινωνία (CMC); Καθοδηγεί ή καθοδηγείται; Μετέχει ή είναι απών από όσα συμβαίνουν;

Αθήνα Φεβρουάριος 1998

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	6
2. ΜΕΣΩ ΔΙΚΤΥΟΥ.....	8
3. ΠΟΙΟΙ ΕΙΜΑΣΤΕ ΣΤΟ ΔΙΚΤΥΟ.....	14
4. ΤΟ ΨΗΦΙΑΚΟ ΣΩΜΑ.....	18
5. CYBERSEX.....	22
6. ΠΟΥ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΤΟ ΣΩΜΑ.....	27
7. ΕΠΙΛΟΓΟΣ.....	32
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....	34

1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το διεθνές δίκτυο υπολογιστών έχει εισβάλει στη ζωή μας τα τελευταία χρόνια. Η πρώτη ευρεία εμφάνισή του έγινε στην αρχή της δεκαετίας που διανύουμε και οι διαστάσεις του, σήμερα, φτάνουν περίπου τα εκατό εκατομμύρια συνδεδεμένους χρήστες παγκοσμίως, που επικοινωνούν, ενημερώνονται και τελικά ζουν χρησιμοποιώντας το μέσο αυτό. Το Internet ως μέσο διακρίνεται για την τρομακτική εξέλιξη που έχει επιφέρει στην ανθρώπινη επικοινωνία, με αιχμές την ταχύτητα ανταλλαγής μηνυμάτων, τις δυνατότητες πλήρους επικοινωνίας με τη χρήση φωνής και κινούμενης εικόνας και την πρόσβαση σε ένα παγκόσμιο κοινό, στο οποίο ο κάθε χρήστης μπορεί να απευθυνθεί όταν το θελήσει.

Οι χρήσεις σήμερα του δικτύου ποικίλλουν. Θα μπορούσε κανείς να πιστέψει ότι η κύρια χρήση του περιορίζεται σε επαγγελματικούς σκοπούς, όμως μερικές ώρες περιήγησης φτάνουν για να πεισθεί ο

καθένας ότι το Internet έρχεται να καλύψει, πρώτα απ' όλα, προσωπικές επικοινωνιακές ανάγκες του σύγχρονου ανθρώπου.

Το δίκτυο μπορεί να θεωρηθεί σαν ένας νέος κόσμος, που μας προσφέρεται, και για να τον εξερευνήσουμε χρειαζόμαστε εργαλεία. Αυτά τα εργαλεία εξελίσσονται με ραγδαίους ρυθμούς και προσφέρονται απλόχερα -και τις περισσότερες φορές δωρεάν- σε όλους τους χρήστες. Αυτά τα εργαλεία είναι που θέτουν τους εκάστοτε επικοινωνιακούς περιορισμούς, αλλά τα ίδια είναι που διευρύνουν και την επικοινωνία μέσω δικτύου, με την εξέλιξη τους.

Η εργασία αυτή αποτελεί μια προσπάθεια εντοπισμού του σώματος σε αυτό το νέο περιβάλλον. Για να γίνει κάτι τέτοιο πρέπει πρώτα να περιγράψουμε τον χώρο αυτό (τον κυβερνοχώρο για πολλούς), τα όρια και τις δυνατότητες του. Να δούμε την εμφάνιση του σώματος στο δίκτυο, αλλά και την απουσία του σε πολλές από τις ενέργειες στο δίκτυο. Χρησιμοποιείται μια προσέγγιση που

προέρχεται, κατά κύριο λόγο, από προσωπικά βιώματα και στηρίζεται στην πλούσια σύγχρονη βιβλιογραφία που καλύπτει το θέμα.

Τελικά το Internet είναι ένας χώρος, στον οποίο το σώμα υπάρχει; Και αν υπάρχει, σε ποια μορφή; Ποιες λειτουργίες έχει σ' αυτόν το νέο χώρο;

2. ΜΕΣΩ ΔΙΚΤΥΟΥ

Το Internet προσφέρει σε δύο διαφορετικούς χώρους: στην επικοινωνία μεταξύ των χρηστών του (computer mediated communication) και στην παρουσίαση της πληροφορίας με νέους και πρωτόγνωρους τρόπους.

Θα μπορούσαμε να πούμε ότι το Internet είναι ένα πάντρεμα όλων των προγενέστερων μέσων¹, αλλά αυτό πιστεύουμε ότι είναι μια πολύ περιοριστική θεώρηση. Το Internet, όπως και κάθε άλλο μέσο στο παρελθόν, αποτελεί τη φυσική εξέλιξη των υπαρχόντων μέσων², αλλά εκτός από το να τα περιέχει, αποτελεί και μια αυτόνομη υπόσταση με τους περιορισμούς και της δυνατότητές της, και έτσι πρέπει να παρουσιάζεται και να μελετάται.

¹ Όπως προτείνει ο Meyrowitz, ο υπολογιστής είναι ένα πάντρεμα, του βιβλίου με την τηλεόραση, J. Meyrowitz, *No sense of place*, Oxford University Press, New York 1985

² Η όπως τονίζει ο McLuhan το 1967: Το επόμενο μέσο όποιο και να είναι, ίσως να αποτελεί μια επέκταση της συνείδησης, θα περιέχει την τηλεόραση σαν περιεχόμενο, αλλά όχι και σαν περιβάλλον και θα μετατρέψει την τηλεόραση σε μορφή τέχνης.

Παρουσιάζοντας, λοιπόν, το Internet σαν ένα νέο μέσο, μπορούμε να περιγράψουμε τις εφαρμογές του κυρίως σε δύο τομείς, της αλληλεπίδρασης με την πληροφορία και της επικοινωνίας με τη χρήση του δικτύου.

Το WWW (World Wide Web) ή παγκόσμιος ιστός επικοινωνίας, όπως συνηθίζεται να λέγεται στα ελληνικά, είναι η κύρια οδός, στην οποία κυκλοφορούν οι πληροφορίες στο δίκτυο υπολογιστών. Πρόκειται για ένα όμορφο, εικονικό περιβάλλον, διαμορφωμένο από διαφορετικούς ανθρώπους που βρίσκονται σε διαφορετικά φυσικά περιβάλλοντα και παρουσιάζουν πληροφορίες που αποτελούν ένα λεπτόκοκκο ψηφιδωτό πολιτιστικών τάσεων και εκφράσεων.

Στο WWW, μπορούμε να βρούμε πληροφορίες σχεδόν για οτιδήποτε, από ειδικά δημιουργημένα κανάλια μεγάλων συγκροτημάτων media, μέχρι προσωπικές πληροφορίες για εκατομμύρια ανθρώπους που έχουν καταχωρήσει στοιχεία τους στο

παγκόσμιο αυτό δίκτυο. Η σημερινή μορφή του παγκόσμιου ιστού είναι αυτή που οδηγεί τους ανθρώπους του χώρου να οραματίζονται, για το άμεσο μέλλον, ένα δίκτυο επικοινωνίας, όπου ο καθένας θα μπορεί να απευθύνεται σε όλους, με την ίδια ευκολία που σήμερα παρακολουθεί τηλεόραση.

Ιστορικά, ο παγκόσμιος ιστός εμφανίστηκε σαν ένα μέσο επικοινωνίας και συνεργασίας εξοικειωμένων με ηλεκτρονικούς υπολογιστές επιστημόνων³. Η ανάγκη όμως του ανθρώπου να εκφραστεί και να παρουσιάσει, αυτός και όχι κάποιοι άλλοι γι' αυτόν, ήταν η δύναμη, που έκανε έναν εξειδικευμένο χώρο, όπως το Internet και το WWW, αποδεκτό από το ευρύ κοινό, το οποίο εκπαιδεύτηκε για να μπορέσει να λειτουργήσει σε αυτό το πλαίσιο.

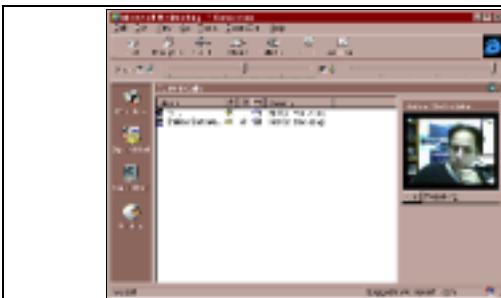
Στο χώρο των προσωπικών επικοινωνιών, το παγκόσμιο δίκτυο υπολογιστών (Internet) έχει επιφέρει, μέχρι σήμερα, ριζικές αλλαγές

³ Tony Feldman, *an Introduction to digital media*, Routledge London 1997, page. 111

για τους χρήστες του, και υπόσχεται, για το μέλλον, όσα μέχρι χθες βλέπαμε μόνο σε ταινίες επιστημονικής φαντασίας.

Μπορούμε να χωρίσουμε τις επικοινωνίες μέσω δικτύου σε σύγχρονες και ασύγχρονες. Σύγχρονες είναι αυτές, κατά τις οποίες, όλα τα άτομα που μετέχουν βρίσκονται στον ίδιο χώρο επικοινωνίας. Για να συνομιλήσουν, δηλαδή, δύο άνθρωποι θα πρέπει, όπως και με το τηλέφωνο να βρίσκονται στην τερματική συσκευή τους την ίδια ώρα. Ασύγχρονες είναι οι επικοινωνίες που γίνονται, κατά κύριο λόγο, με τη χρήση μορφών ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, μια μεταφορά των σημερινών ταχυδρομείων με βελτιωμένη ταχύτητα.

Οι ασύγχρονες μορφές επικοινωνίας επιτρέπουν την παρουσία, απόντος του ατόμου, εκμηδενίζουν τις αποστάσεις και τις χρονικές διαφορές. Επιτρέπουν την, σε δευτερόλεπτα, ανταλλαγή μηνυμάτων, κειμένων, φωνής, εικόνων, ακόμα και video. Εικόνες από ταινίες επιστημονικής φαντασίας διαφοροποιούνται από την σημερινή πραγματικότητα, μόνο λόγω των εντυπωσιακών κοστουμιών και



Εικόνα 1 Χαρακτηριστική εικόνα από το πιο διαδεδομένο πρόγραμμα video conference, το NetMeeting της Microsoft.

συσκευών που χρησιμοποιούν, καθώς οι λειτουργίες θα μπορούσαμε να πούμε ότι σήμερα είναι σχεδόν οι ίδιες.

Η πραγματική, όμως, επανάσταση στις επικοινωνίες πραγματοποιείται στη σύγχρονη μορφή τους. Όλο και περισσότεροι

άνθρωποι επικοινωνούν καθημερινά χρησιμοποιώντας video conference εφαρμογές.

Από τα πρώτα χρόνια της δημιουργίας του Internet, οι σύγχρονες επικοινωνίες ήταν το μεγάλο νέο. Στην αρχή, με την κειμενική μορφή επικοινωνίας, μπορούσες να είσαι ό,τι γράφεις. Σε φανταστικούς χώρους, άνθρωποι απελευθερωμένοι από οποιοδήποτε φυσικό περιορισμό, μπορούσαν να βιώσουν εμπειρίες που προέρχονταν από κειμενικά ερεθίσματα που έτρεχαν στην οθόνη του υπολογιστή τους. Τα γνωστά σε όλους MUD's, MOOS, IRC channels αποτελούν ακόμα και σήμερα μερικές



Εικόνα 2 Από το περιβάλλον συνομιλίας The Palace, μια εικόνα όπου καθόμαστε στο καθιστικό του σπιτιού.

από τις πιο πολυσύχναστες πλατείες του Internet. Η εξέλιξη οδήγησε σε γραφικά περιβάλλοντα ανταλλαγής μηνυμάτων, όπου ο χώρος αναπαριστάται με εντυπωσιακά γραφικά. Από τα πιο χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι το The Palace, ένας από τους πιο πολυχρησιμοποιημένους χώρους. Οι χρήστες του περιβάλλοντος

αναπαριστούν τους εαυτούς τους με στρογγυλά, χαμογελαστά προσωπάκια ή με οποιαδήποτε άλλη εικόνα θέλουν. Μιλάνε μέσα σε συννεφάκια, όπως τα cartoon, και μπορούν να ανταλλάσσουν ήχους, εικόνες και συναισθήματα. Για το περιβάλλον αυτό, όπως και για την κοινωνιολογία, την ψυχολογία, και τη λειτουργία του έχουν γίνει εκτεταμένες μελέτες.

Το πεδίο του δικτύου, το οποίο μας ενδιαφέρει να μελετήσουμε, είναι αυτό που προσφέρει τη δυνατότητα στους χρήστες να επικοινωνήσουν ελεύθερα, αφήνοντας μακριά από το πληκτρολόγιο οποιοδήποτε φυσικό περιορισμό. Ίσοι προς ίσους δημιουργούν περιβάλλοντα, ανταλλάσσουν μηνύματα, έρχονται σε επαφή. Συχνά αλλάζουν ταυτότητες, ικανοποιούν φαντασιώσεις τους, προσπαθούν να βρουν ποιοι είναι, τόσο στο δίκτυο όσο και στην πραγματική ζωή.

3. ΠΟΙΟΙ ΕΙΜΑΣΤΕ ΣΤΟ ΔΙΚΤΥΟ

Η ταυτότητα στο Internet: ποιοι είμαστε; Ποιους παριστάνουμε; Ποιες συμπεριφορές υιοθετούμε; Ποιο είναι το όνομά μας; Ερωτήματα που δεν είναι καθόλου εύκολο να απαντηθούν. Όμως, ο προβληματισμός δεν είναι καινούργιος. Για το θέμα ταυτότητα έχει χρησιμοποιηθεί πάρα πολύ μελάνι και τώρα ήρθε ο καιρός να χρησιμοποιηθούν ακόμα περισσότερα bits και bytes πληροφορίας.

Οι κανόνες του παιχνιδιού στο σύγχρονο ψηφιακό κόσμο του δικτύου αλλάζουν και οι προβληματισμοί επαναπροσδιορίζονται. Στο δίκτυο όλα φαντάζουν πιο εύκολα. Απελευθερωμένος από την παρουσία του σώματος -το οποίο έχει αφήσει εκεί που αρχίζει το πληκτρολόγιο- ο χρήστης του δικτύου περνάει σε έναν άλλο κόσμο, όπου μπορεί να υποδυθεί όποιον θέλει, να ικανοποιήσει οποιαδήποτε φαντασίωσή του, να ταξιδέψει σε χώρες μακρινές, να γνωρίσει

ανθρώπους που, υπό διαφορετικές συνθήκες, ίσως ποτέ δεν θα του έδιναν σημασία.

Αν και η εξέλιξη των εφαρμογών επικοινωνίας προσφέρει δυνατότητες ζωντανής ηχητικής συνομιλίας και ανταλλαγής, σε πραγματικό χρόνο, εικόνων video, όταν κάποιος θέλει να ταξιδέψει στο δίκτυο, να γνωρίσει ανθρώπους, να νιώσει δυνατά συναισθήματα, επιλέγει τα κειμενικά περιβάλλοντα επικοινωνίας. Τους κόσμους όπου όλα υπάρχουν σε ό,τι έχει ειπωθεί από τους ίδιους και τίποτα δεν βρίσκεται εκεί αν δεν υπάρχουν αυτοί. Τα περιβάλλοντα αυτά σου επιτρέπουν να είσαι όποιος εσύ επιλέξεις, να δηλώσεις όποιο φύλο προτιμάς, να πεις ψέματα για την ηλικία σου και τις ικανότητές σου. Με τις επιλογές σου αυτές και μόνο, έρχεσαι σε επαφή με τους άλλους, σε ένα περιβάλλον όπου όλοι είναι ίσοι και ψάχνεις την συγκίνηση, την ικανοποίηση και προσπαθείς να προσφέρεις ό,τι σου ζητηθεί, σε ένα εύκαμπτο πλαίσιο που ορίζεται μόνο από τους μετέχοντες.

Ίσως το πιο χαρακτηριστικό παράδειγμα απελευθέρωσης από τους περιορισμούς του φυσικού σώματος αποτελούν οι χρήστες που, λόγω κάποιας φυσικής αναπηρίας, βρίσκονται περιορισμένοι, καθηλωμένοι σε ένα συγκεκριμένο χώρο. Για αυτούς το Internet αποτελεί μια διέξοδο σε έναν νέο κόσμο, όπου μπορούν να ζήσουν ως ίσοι προς ίσους με τους υπόλοιπους χρήστες. Αυτοί, κυρίως, είναι που σε αρκετές από τις online κοινότητες έρχονται να παίξουν πρωταγωνιστικό ρόλο, καθώς γι' αυτούς αυτή είναι η ζωή τους και η online παρουσία τους σημαίνει πολλά. Έτσι, βοηθάνε, συμπαραστέκονται, μετέχουν στη ζωή άλλων ανθρώπων που μπορεί να ζουν στην άλλη άκρη του πλανήτη. Αυτό τους καλύπτει και τους δίνει μια αίσθηση δύναμης και παρουσίας πολύ πιο μακριά από τα όρια που θέτει το σώμα τους. Είναι μια μορφή κοινωνικής ολοκλήρωσης για ανθρώπους που σε οποιαδήποτε άλλη περίπτωση

ίσως να ήταν καταδικασμένοι σε μια περιορισμένη και χωρίς στόχους ζωή.

Όμως, οι δυνατότητες που προσφέρονται στο δίκτυο έρχονται να καλύψουν και την ανάγκη πολλών ανθρώπων να υποδυθούν ρόλους διαφορετικούς από τους προκαθορισμένους· ως εκπρόσωπος του άλλου φύλου, με διαφορετική από τη πραγματική του ηλικία ή υποδυόμενος έναν χαρακτήρα που θαυμάζει ή απεχθάνεται. Μπορεί σήμερα κάποιος να σκηνοθετήσει μια ολόκληρη ζωή, την οποία να περνά μέσα στα δωμάτια και τους δρόμους του δικτύου ή να δημιουργήσει πολλές διαφορετικές ζωές συλλέγοντας επικοινωνιακές εμπειρίες.

Ο προβληματισμός που προκύπτει είναι αν πρόκειται απλά για ηθοποιία ή έχουμε παράλληλες ζωές; Τι συμβαίνει με την ταυτότητα

μας στο δίκτυο; Η παρουσία μας με πολλούς και διαφορετικούς τρόπους πώς συνδέεται με την ταυτότητα μας στην πραγματική ζωή;

4. ΤΟ ΨΗΦΙΑΚΟ ΣΩΜΑ

Η ψηφιοποίηση του ανθρώπινου σώματος θα μπορούσε να είναι μια λέξη που χαρακτηρίζει τη σχέση της εποχής της πληροφορίας με το σώμα. Και λέγοντας ψηφιοποίηση εννοούμε την κυριαρχία της τεχνολογίας στο ανθρώπινο σώμα. Το πρώτο βήμα για την επιτυχή κυριάρχηση είναι η απόλυτη γνώση και ανάλυση του υποκειμένου. Το δεύτερο βήμα είναι η εκπαίδευση στις λειτουργίες του υποκειμένου, το τρίτο η αντικατάσταση του και το τέταρτο και τελευταίο αφορά στην εκπαίδευση και τον περιορισμό του υποκειμένου στις ζητούμενες λειτουργίες.

Το πρώτο βήμα έχει ολοκληρωθεί από καιρό με την υλοποίηση προγραμμάτων όπως το Visible Human Body, το οποίο είναι ουσιαστικά η μετατροπή σε σύγχρονη μορφή πληροφορίας, κάθε λεπτομέρειας του ανθρώπινου σώματος. Στοιχεία όπως, μαγνητικές

τομογραφίες, ακτινογραφίες, καρδιογραφήματα, εγκεφαλογραφήματα βρίσκονται αναλυμένα, χαρακτηρισμένα και καταχωρημένα σε ψηφιακή μορφή. Τεράστιες βάσεις δεδομένων, με στοιχεία που περιγράφουν με κάθε φυσική λεπτομέρεια το ανθρώπινο σώμα, προσφέρονται σε ελάχιστα δευτερόλεπτα, σε οποιονδήποτε τα ζητήσει, όπου και αν βρίσκεται και οποιαδήποτε στιγμή δώσει την εντολή αναζήτησης στοιχείων. Ας μη ξεχνάμε όμως και τις επαναστατικές ιατρικές εφαρμογές που μπορεί να έχει αυτή η εξέλιξη. Δεν είναι σενάριο από ταινία επιστημονικής φαντασίας η σκηνή όπου ο νεαρός γιατρός, που εξετάζει μια περίπτωση όγκου κάπου στη νότια Ινδία, ελέγχει τη γνωμάτευση του, συμβουλευόμενος μέσω του Internet, τεράστιες ιατρικές βάσεις περιστατικών, όπου μπορεί να βρει την πλέον συγγενή, με αυτή που εξετάζει, περίπτωση και να ελέγξει την θεραπεία και την καλύτερη εξέλιξή της.

Το δεύτερο βήμα περιγράφει τις εξελίξεις της πληροφορικής στον τομέα της τεχνητής νοημοσύνης (Artificial Intelligence). Πρόκειται για έναν από τους πλέον αναπτυγμένους ερευνητικούς τομείς και με εφαρμογές σε όλες τις πτυχές της ανθρώπινης ζωής. Έξυπνα προγράμματα βρίσκονται τοποθετημένα σχεδόν σε όλες τις συσκευές καθημερινής χρήσης, από τα τεχνολογικά εξελιγμένα αυτοκίνητα που φρενάρουν σωστά και ανοίγουν αερόσακους την κατάλληλη στιγμή, μέχρι τις κουζίνες, τα ψυγεία και τα πλυντήρια, που διαθέτουν συγκεκριμένα προγράμματα ώστε να περιορίσουμε τον χρόνο ενασχόλησης μας μ' αυτά, αλλά και να επιτύχουμε καλύτερο αποτέλεσμα. Στο Internet, υπάρχουν bots (software robots) που εξυπηρετούν, προσφέροντας ανυπολόγιστη βοήθεια στην προσπάθεια κατάκτησης της πληροφορίας. Δεν είναι λίγα, επίσης, τα παραδείγματα ατόμων που συνομιλούσαν για ώρες σε κειμενικά περιβάλλοντα επικοινωνίας με bots, πιστεύοντας ότι ο συνομιλητής τους ήταν κάποιος άλλος χρήστης του δικτύου. Ας μην γελιόμαστε

όμως. Αυτές οι κατασκευές και εξελίξεις έρχονται να καλύψουν ανάγκες του ανθρώπου, που για χρόνια ικανοποιούνταν μόνο στα στούντιο όπου γυρίζονταν ταινίες με θέμα το μέλλον.

Το τρίτο βήμα αποτελεί για πολλούς μια απευκταία εξέλιξη για την ανθρωπότητα. Κατασκευές του ανθρώπου κάθε μέρα έρχονται να πάρουν την θέση του στην εργασία. Κυριολεκτικά μπορούν να εξαλειφθούν ολόκληρες κατηγορίες εργαζομένων στις επιχειρήσεις, όπως για παράδειγμα οι γραμματείς. Ολόκληρη η γραφειοκρατική δουλειά σύντομα θα πάψει να υφίσταται⁴. Ο κύριος τομέας κοινωνικής συμμετοχής του ανθρώπου κατακτάται από τις κατασκευές του. Πολλοί πιστεύουν ότι έρχεται η ολική αντικατάσταση του ανθρώπου στην εργασία, στην συμμετοχή, στην παρουσία. Η απόλυτη φυλακή για την ανθρωπότητα, ο περιορισμός του ανθρώπου στις ζητούμενες ενέργειες. Υπάρχει όμως και η άποψη ότι οι εξελίξεις αυτές έρχονται

να απελευθερώσουν τον άνθρωπο, να του προσφέρουν τον ελεύθερο χρόνο που είχε ανάγκη. Ο άνθρωπος ίσως να πρέπει να εκπαιδευτεί ώστε να λειτουργεί σε μια νέα κοινωνία όπου οι περιορισμοί θα είναι λιγότεροι, ο χρόνος περισσότερος και τα προσφερόμενα θέματα προς ενασχόληση πρακτικά ατελείωτα.

Όμως, θα έρθει, άραγε, το τέταρτο και τελευταίο βήμα του περιορισμού και της απομόνωσης ή θα αντιδράσει ο άνθρωπος στο διαγραφόμενο μέλλον και θα τραβήξει το μοχλό που θα αλλάξει τη γραμμή του τρένου της εξέλιξης. Θα το οδηγήσει με αυτή την αλλαγή σε ένα μέλλον που είναι το ζητούμενο, με ελευθερία έκφρασης και ύπαρξης, σε έναν κόσμο αλληλοσεβασμού και ίσης συμμετοχής, όπου το ανθρώπινο σώμα απελευθερωμένο από φυσικούς και τεχνητούς περιορισμούς θα πλησιάσει σε μια ισορροπημένη ολοκλήρωση της ύπαρξης του.

⁴ Bob Herbold, Διευθυντής της Microsoft, συνέντευξη στο CNN, Απρίλιος 1997,

5. CYBERSEX

Η λέξη cybersex, σε πολλούς φέρνει στο μυαλό εικόνες από στολές ειδικά διαμορφωμένες ώστε να προσφέρουν τεχνητή ικανοποίηση στο σώμα. Σκηνές από τη ταινία του Woody Allen *Sleeper*, όπου παρουσίαζε το *Orgasmatron* ή τη *Barbarella* και την γνωστή κινηματογραφική σειρά *Εμμανουέλλα* με την μηχανή του sex. Ίσως για αρκετούς να μην αποτελούσε μεγάλη έκπληξη αν έβλεπαν σήμερα μια τέτοια στολή να διαφημίζεται στη τηλεόραση και να αποστέλλεται στο σπίτι με ένα απλό τηλεφώνημα.

Η πραγματικότητα για το sex μέσω υπολογιστή είναι αρκετά διαφορετική, τόσο που ίσως κάποιои να τη χαρακτήριζαν πεζή. Το cybersex βασίζεται κυρίως στην ανταλλαγή κειμένων σε ένα

<http://www.cnn.com/TECH/9704/10/internet.jobs.reut/index.html>

Μεταπτυχιακό πρόγραμμα τμήματος Ε.Μ.Μ.Ε.

Αθήνα, Φεβρουάριος 1998

περιβάλλον, όπου ταυτόχρονα τα δύο μέρη που συνομιλούν ενέχονται σε μια κοινή φαντασίωση, μια κοινά διαμορφούμενη ερωτική ιστορία.

Όπως αναφέρει η S. Turkle στο βιβλίο της *Life on the Screen*, όσοι πάρουν μέρος σε κάποια εμπειρία netsex μένουν έκπληκτοι με το πόσο βαθιά συναισθηματική εμπειρία μπορεί να αποτελέσει κάτι τέτοιο. Η σεξουαλική εμπειρία μέσω δικτύου είναι για πολλούς η καλύτερη απόδειξη του ότι το ενενήντα της εκατό της σεξουαλικής πράξης συμβαίνει στο μυαλό⁵ ή ότι το πιο σπουδαίο σεξουαλικό όργανο είναι αυτό που βρίσκεται ανάμεσα στ' αυτιά μας.

Έρευνες, συνεντεύξεις και αναλύσεις έχουν γίνει και γίνονται για να καλύψουν αυτό το θέμα, που φαίνεται να ενδιαφέρει πολλούς και για διαφορετικούς λόγους. Πάντως, οι περισσότερες προσεγγίσεις καταλήγουν σε ένα κοινό συμπέρασμα: το πιο σημαντικό χαρακτηριστικό ενός καλού δικτυακού εραστή είναι ένα και μοναδικό,

⁵ Sherry Turkle, *Life on the Screen, Identity in the Age of the Internet*, Simon & Schuster, New York 1995, σελίδα 21

το πόσο καλά μπορεί να γράφει. Για να είσαι καλός cyberstud πρέπει να είσαι πρώτα καλός συγγραφέας⁶.

Ποιος φανταζόταν ότι το cybersex και η συγγραφική ικανότητα θα πήγαιναν μαζί. Τα περιβάλλοντα κειμενικής συνομιλίας (chat rooms) θα μπορούσαμε να πούμε ότι αποτελούν μια νέα λογοτεχνική αναγέννηση στην οποία οι ψηφιακοί πολίτες (denizens) εκπαιδεύονται σε μια νέα μορφή λογοτεχνίας, αυτή της σε πραγματικό χρόνο συγγραφής, μια μορφή λογοτεχνίας που μέχρι τώρα δεν υπήρχε.

Σημαντική πτυχή αυτού του θέματος αποτελούν οι μικρής ηλικίας χρήστες του δικτύου. Όπως λένε τα ίδια τα παιδιά, από το δίκτυο είναι πιο εύκολη η προσέγγιση του άλλου φύλου, καθώς η συζήτηση μπορεί να κυλήσει πιο εύκολα εκεί που δύσκολα προχωρά η πρόσωπο με πρόσωπο επαφή. Ένα κορίτσι δεκατριών χρονών λέει ότι το βρίσκει πιο εύκολο να δημιουργήσει σχέσεις στο δίκτυο και να τις

⁶ Celia Pearce, *The Interactive book*, Macmillan Technical Publishing, Indianapolis 1997,

μεταφέρει μετά και στη πραγματική ζωή. Ένα άλλο κορίτσι, πάλι, δώδεκα χρονών, μας περιγράφει μια εμπειρία της από το κυβερνορομάντζο (cyberromance):

Συνήθως, τα αγόρια είναι χυδαία. Επειδή δεν μπορείς να τα δεις πραγματικά, συνήθως λένε ό,τι θέλουν. Μερικές φορές, όμως, απλά μιλάμε ή φιλιόμαστε (virtual) και με ρωτάνε αν μπορούν να αγγίξουν το στήθος μου ή να βάλουν τη γλώσσα τους στο στόμα μου.

Η ίδια κοπέλα πιστεύει ότι αυτές οι από δικτύου εμπειρίες είναι κάτι που ίσως να μην είχε ποτέ στην πραγματική ζωή. Στο δίκτυο συναναστρέφεται με μεγαλύτερα αγόρια, όπως λέει, που στο πραγματικό κόσμο ίσως να μην της έδιναν σημασία. Παραδέχεται ότι αρκετές φορές λέει ψέματα για την ηλικία της και ότι για να μπορεί να μιλήσει με μεγαλύτερους δηλώνει ότι είναι δεκαεννιά χρονών⁷.

σελίδα 145

⁷ Sherry Turkle, *Life on the Screen, Identity in the Age of the Internet*, Simon & Schuster, New York 1995, σελίδες 226,228

Μεταπτυχιακό πρόγραμμα τμήματος Ε.Μ.Μ.Ε.

Αθήνα, Φεβρουάριος 1998

Είναι σίγουρο ότι το Internet, όπως και τα άλλα περιβάλλοντα όπου τα παιδιά μαζεύονται -σχολείο, παιδική χαρά- είναι ένα μέρος όπου γίνονται εύκολα θύματα παρενόχλησης και ψυχολογικού βιασμού από συνομήλικους ή και μεγαλύτερους. Αλλά είναι γεγονός ότι όσον αφορά τους γονείς συνήθως ο πανικός και η ανασφάλειες που νιώθουν όταν τα παιδιά τους χρησιμοποιούν το δίκτυο, προέρχονται από τη δική τους μη εξοικείωση με το μέσο.

Και αν τα παιδιά φαντάζουν απροστάτευτα σε αυτό το νέο χώρο, δεν είναι μόνα τους, καθώς και οι ενήλικες, βυθισμένοι στη φαντασιακή εμπειρία, αρκετές φορές νιώθουν ανήμποροι να αντιδράσουν σε πράξεις παρενόχλησης. Είναι της μόδας τώρα τελευταία να γίνεται λόγος για τους βιασμούς στον κυβερνοχώρο. Στην αρχή ήταν ένα αστείο για τους έμπειρους χρήστες του δικτύου, σήμερα όμως για αρκετούς απλούς χρήστες είναι ένας φόβος. Θα μπορούσε κάποιος να σκεφτεί πώς είναι δυνατόν να σε παρενοχλήσει

κάποιος όταν υπάρχει ο διακόπτης με τον οποίο, ανά πάσα στιγμή, μπορείς να αποσυνδεθείς από το δίκτυο ή και να κλείσεις τον υπολογιστή. Αν και δεν υπάρχει κανένας φυσικός περιορισμός, δεν είναι τόσο εύκολο να πούμε ότι δεν υφίσταται επαφή και συνεπώς και πιθανότητα να συμβούν παρενοχλήσεις και βιασμοί.

Ίσως είναι δύσκολο για πολλούς να δεχτούν ότι μπορεί κάποιος να κάθεται μπροστά σε μια οθόνη ηλεκτρονικού υπολογιστή, η μόνη του επαφή να είναι με το πληκτρολόγιο και όμως να νιώθει και να βιώνει συναισθήματα συνδεδεμένα άμεσα με το σώμα και τις εμπειρίες του. Όμως εκατομμύρια άνθρωποι στον κόσμο βιώνουν καθημερινά τέτοιες εμπειρίες, και όσο το μέσο θα εξαπλώνεται και θα εξελίσσεται τόσο θα μπορεί να προσφέρει βελτιωμένες σεξουαλικές εμπειρίες στους ταχύτατα αυξανόμενους χρήστες του.

6. ΠΟΥ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΤΟ ΣΩΜΑ;

Μετά από όλα αυτά, ίσως κάποιος να μπορούσε να μιλήσει με σιγουριά για την απουσία του σώματος από το διεθνές δίκτυο υπολογιστών Internet. Μια τέτοια υπόθεση, όμως, θα ήταν σίγουρα διακινδυνευμένη και σύμφωνα με πολλούς ερευνητές του χώρου αβάσιμη.

Το σώμα είναι παρόν, μετέχει, αισθάνεται, νιώθει τις συγκινήσεις που μπορεί να του προσφέρει η παρουσία στο δίκτυο. Υπάρχει ένας ολόκληρος κόσμος που ζει κατά κύριο λόγο στο δίκτυο και μετά στη πραγματική ζωή.

Ποιο σώμα είναι όμως αυτό που είναι παρόν; Είναι το φυσικό σώμα του ατόμου ή μήπως κάποιο άλλο και ποια η σχέση ανάμεσα σε αυτά τα δύο. Θα μπορούσαμε να πούμε ότι η παρουσία μας στο δίκτυο έρχεται να συμπληρώσει την φυσική μας, να προσφέρει εκεί που

υπάρχει ανάγκη ώστε να πετύχουμε όσο το δυνατό πιο σωστά την ολοκλήρωση της στο φυσικό ή σε κάποιο φανταστικό χώρο.

Η εικόνα του σώματος στο Internet, είναι αυτή που φαίνεται στις σελίδες του παγκόσμιου ιστού (WWW) και σίγουρα δεν είναι καθόλου περιορισμένη. Μπορούμε να διαχωρίσουμε τις εικόνες του σώματος σε δύο κατηγορίες: στις εικόνες ενός ιδεατού σώματος, τέλειου σε όλα και ποθητού από όλους, και στις εικόνες του φυσικού και πραγματικού σώματος.

Στην πρώτη κατηγορία αναφερόμαστε στις εικόνες που θυμίζουν πολύ τα γνωστά περιοδικά που κυκλοφορούν στα περίπτερα και παρουσιάζουν ένα τέλειο σώμα. Μόνο που τώρα το μέσο επιτρέπει μια πληρέστερη παρουσία του σώματος με την απλή παράθεση στατικών εικόνων. Έτσι τα video και οι άλλες μορφές κινούμενης εικόνας (QuickTime VR, VRML models, etc.) αποτελούν ένα απεριόριστο υλικό για τους θαμώνες αυτών των σελίδων.

Στον ίδιο αυτό χώρο, που μπορούμε να χαρακτηρίσουμε ως επαγγελματικό, θα βρει κάποιος οπτικοακουστικό υλικό που ξεπερνάει κάθε φαντασία. Μια από τις νεοεμφανισθείσες υπηρεσίες προσφέρει τη δυνατότητα επιλογής ανάμεσα σε μοντέλα και προσδιορισμού της πράξης (αισθησιακής, ερωτικής ή ό,τι άλλο) που επιθυμεί ο αγοραστής να επιτελέσουν αυτά, η οποία, ανάλογα με το βαλάντιο του, θα του αποσταλεί σε λίγες ώρες από τη στιγμή της παραγγελίας, σε video ή εικόνες, με ηλεκτρονικό ταχυδρομείο ή με το παραδοσιακό ταχυδρομείο.

Στη δεύτερη κατηγορία έχουμε την παρουσία της εικόνας ενός σώματος καθημερινού, συνηθισμένου ή ασυνήθιστου. Η απελευθέρωση του οποιουδήποτε σώματος μέσα από την προβολή του στο Internet, η θέαση της εικόνας του σώματος στην οθόνη του υπολογιστή εξοικειώνει και οδηγεί στην αποδοχή του. Η παρουσία λοιπόν στο δίκτυο ανεξάρτητων ατόμων, που οδηγούνται στην προβολή του σώματός τους, πρώτα για προσωπική τους ικανοποίηση

και στη συνέχεια ακόμα και για οικονομική εκμετάλλευση (μέσω φιλοξενίας διαφημίσεων στις σελίδες τους) είναι ένα φαινόμενο που αυξάνεται καθημερινά. Πρόκειται για τους γνωστούς σε όλους ερασιτεχνικούς κόμβους (amateur sites) στο δίκτυο. Εκεί, μπορεί κανείς να συναντήσει οποιονδήποτε μπορεί να φανταστεί και συχνά καταστάσεις που ξεπερνούν κατά πολύ την φαντασία του. Φαντασιώσεις, διαστροφές, τρυπημένα κορμιά, καθημερινές εικόνες ιδωμένες από ένα διαφορετικό μάτι, όλα είναι εκεί, όλα προσφέρονται δωρεάν ή επ' αμοιβή.

Τελικά ποιος είναι ο ρόλος του σώματος στο δίκτυο; Είναι η απουσία του στους κειμενικούς, εικονικούς χώρους συνομιλίας; Μήπως ο ρόλος του περιορίζεται στην ηδονοβλεπτική παρουσία της εικόνας του στις σελίδες του παγκόσμιου ιστού;

Θα μπορούσαμε να δούμε το σώμα σαν έναν περιορισμό. Απελευθερωνόμαστε από αυτό με την επαφή με το πληκτρολόγιο και,

διαμέσου αυτού, κάνουμε αισθητή την παρουσία μας σε χώρους όπου το σώμα αποτελεί περιττή αποσκευή. Ίσως για μερικούς το φυσικό τους σώμα αποτελεί την φυλακή τους και βρίσκουν την ελευθερία τους στον εικονικό κόσμο του δικτύου.

Μήπως όμως είναι το σώμα αυτό που προσπαθούμε να ικανοποιήσουμε με την παρουσία μας στο δίκτυο; Μήπως είναι οι ανάγκες του σώματος που μας οδηγούν στην απελευθέρωση από τις συνθήκες και τους κανόνες που το περιβάλλουν; Μήπως ερχόμαστε στον ιδεατό αυτό χώρο διότι οι μόνοι περιορισμοί που υφίστανται είναι αυτοί που εμείς θέτουμε; Ένας χώρος όπου το σώμα διαμέσου της φαντασίας, της φαντασίωσης και της λεκτικής επικοινωνίας θα νιώσει συγκινήσεις που δεν του προσφέρονται στον πραγματικό κόσμο.

Θα μπορούσαμε να υποθέσουμε ότι το σώμα βρίσκεται στο δίκτυο. Αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι αυτού του χώρου, στον οποίο μπορεί να βρεθεί ο άνθρωπος. Μέσα από την εικονική παρουσία του,

αλλά και από την διακριτική απουσία του, επιτυγχάνεται ισορροπία σε αυτό το χώρο. Μια πολύ λεπτή ισορροπία, που σε πολλές περιπτώσεις δεν διατηρείται και έχουμε εμφανίσεις ακραίων και ανεξέλεγκτων καταστάσεων.

7. ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το Internet είναι ίσως το πιο εντυπωσιακό μέσο επικοινωνίας και διακίνησης πληροφορίας. Οι εφαρμογές του θα μπορούσαμε να πούμε ότι ξεπερνούν τα όρια στα οποία περιορίζονταν οι πρόγονοί του και καλλιεργούν το έδαφος για τη μελλοντική του εξέλιξη. Έχει πείσει πολλούς για την ύπαρξη ενός νέου χώρου που μπορεί να υφίσταται μέσα στα καλώδια που ενώνουν τους υπολογιστές ή απλά στη φαντασία τους.

Όπως και να το δούμε, το Internet δημιουργεί προβληματισμούς και ερωτήματα που μπορεί να μην είναι καινούργια, αλλά τίθενται σε εντελώς νέες βάσεις. Το ζήτημα της ταυτότητας των χρηστών του δικτύου, το θέμα της παρουσίας κάποιας εικόνας του σώματος και η ικανοποίηση αναγκών μέσα από αυτό, είναι μερικά από αυτά.

Μέσα από την περιήγηση στον κόσμο της επικοινωνίας και της συμμετοχής στις online κοινότητες ψάχνουμε να ανακαλύψουμε το σώμα και τον ρόλο που έρχεται να παίξει σ' αυτό το νέο χώρο. Την απουσία του από τους κειμενικούς εικονικούς χώρους, την παρουσία του στις επικοινωνίες με ανταλλαγή ήχου και video, και την εμφάνιση της εικόνας του στις ιστοσελίδες. Αυτή η ποικιλία ρόλων, θυμίζει αυτούς που υποδύονται οι χρήστες του δικτύου στα εικονικά περιβάλλοντα επικοινωνίας. Ίσως το σώμα να χρησιμοποιεί το νέο περιβάλλον σαν ένας απλός χρήστης που θέλει να δοκιμάσει, να βιώσει και να αισθανθεί πέρα από τους περιορισμούς που θέτει η πραγματική ζωή.

Ένας διαφορετικός, από τους συνηθισμένους, ρόλος για το σώμα, μια λεπτή ισορροπία ανάμεσα στην παρουσία και την απουσία.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ**Βιβλία**

1. Steven Johnson, *Interface Culture: How new technology transforms the way we create and communicate*, HarperCollins, New York 1997
2. Celia Pearce, *The Interactive book*, Macmillan Technical Publishing, Indianapolis 1997
3. Andrew Grove, *Only the Paranoid Survive: How to Exploit the Crisis Points That Challenge Every Company and Career*, Currency Doubleday, New York 1996
4. Esther Dyson, *A Design for Leaving in the Digital Age, Release 2.0*, Broadway Books, New York 1997
5. Tony Feldman, *an Introduction to digital media*, Routledge London 1997

6. Ντένις ΜακΚουέιλ *ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗ ΘΕΩΡΙΑ ΤΗΣ ΜΑΖΙΚΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ*, ΚΑΣΤΑΝΙΩΤΗΣ, Αθήνα 1997
7. Κώστας Αξελός, *Προς την Πλανητική Σκέψη*, Βιβλιοπωλείο της "Εστίας", Αθήνα 1985
8. Sherry Turkle, *Life on the Screen, Identity in the Age of the Internet*, Simon & Schuster, New York 1995
9. J. Meyrowitz, *No sense of place*, Oxford University Press, New York 1985
10. Katie Argyle and Rob Shields, *Is there a Body in the Net?*, στο *Cultures of Internet*, Ed by Rob Shields, SAGE, London 1996

Από το Internet

1. Amy Bruckman, *Finding One's Own in Cyberspace*,
<http://www.mit.edu/afs/athena/org/t/techreview/www/articles/jan96/Bruckman.html>

2. Judith S. Donath, *Identity and Deception in the Virtual Community*,
<http://judith.www.media.mit.edu/Judith/Idendity/IdentityDeception.html>
3. Janelle, *Sex and the INTERNET: The meaning of Foucault's theory of power and discourse in Cyberspace*,
<http://vip.hotwired.com/staff/janelle/foucault.html>
4. Catherine Waldby, *The Visible Human Project: Data into Flesh, Flesh into Data*, <http://kali.murdoch.edu.au/~continuum/VID/wildbiol1.html>
5. Catherine Waldby, *The body and the digital archive: the Visible Human project and the computerization of medicine*,
<http://kali.murdoch.edu.au/~continuum/VID/body.html>
6. Catherine Waldby, *Revenants: The Visible Human project and the Digital Uncanny*, <http://kali.murdoch.edu.au/~continuum/VID/Uncanny.html>
7. Catherine Waldby, *Circuits of Desire: Internet Erotics and the problem of Bodily Location*, <http://kali.murdoch.edu.au/~continuum/VID/body.html>

8. Alec McHoul, *Cyberbeing and ~space*,
<http://kali.murdoch.edu.au/~continuum/VID/cybersein.html>
9. Tomasz Mazur, *Working Out the Cyberbody: Sex and Gender Constructions in Text -Based Virtual Space*,
<http://www.bizdir.com.sg/carrion/interest/SexGender.html>
10. Pavel Curtis, *Mudding: Social Phenomena in Text-Based Virtual - Realities*,
http://www.eff.org/pub/Privacy/Security/Hacking_cracking_phreaking/Net_culture_and_hacking/
11. Amy Bruckman, *Gender Swapping on the Internet*,
<ftp://ftp.media.mit.edu/pub/asb/papers/gender-swapping.txt>
12. Peter Ludlow, *Self and Community Online*,
<http://semlab2.sbs.sunysb.edu/Users/pludlow/intro5.html>