



Η επιστροφή του σώματος στο ψηφιακό: ενσώματη δράση, ψηφιακότητα και ανάδυση ενός νέου, υβριδικού χώρου

ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

Αθηνά Μαρκέλλα Μποζικά

ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 2021

Τριμελής επιτροπή

Επιβλέπων: **Χρήστος Λυριντζής**, Καθηγητής ΕΚΠΑ

Παντελής Λέκκας, Καθηγητής ΕΚΠΑ

Άντα Διάλλα, Αναπλ. Καθηγήτρια ΑΣΚΤ

Κατεύθυνση

Κοινωνική Θεωρία και Κοινωνική Έρευνα

Αριθμός μητρώου φοιτήτριας

18508

Σχεδιασμός εικόνας εξωφύλλου

© Κασσιανή Γουλάκου, 2021

Περιεχόμενα

Περιεχόμενα.....	2
Προλογικό σημείωμα & ευχαριστίες	5
Εισαγωγή.....	7
ΜΕΡΟΣ ΠΡΩΤΟ: ΑΝΘΡΩΠΟΣ ΚΑΙ ΜΗΧΑΝΗ	14
Κεφάλαιο 1: Ψηφιακότητα και άνθρωπος	15
Μια ιστορική ανασκόπηση της διάδρασης ανθρώπου και υπολογιστή	16
Κώδικας: εντολή και απάντηση.....	18
Κείμενο: διάλογος και διάδραση.....	20
Γραφικά: εικονίδιο, παράθυρο, κίνηση, χώρος	21
«Ζωντάνια».....	25
Φορητότητα και απτικότητα	27
Μια προσέγγιση στο σώμα.....	29
Κεφάλαιο 2: Το σώμα σε διάδραση	31
Το σώμα-υποκείμενο στη φαινομενολογία του Maurice Merleau-Ponty.....	32
Η ενσώματη δράση στην ψηφιακότητα.....	38
Οθόνη και κριτική στην οπτικότητα.....	38
Η ενσώματη διάδραση με τον υπολογιστή ως αντικείμενο.....	40
Φορητότητα.....	41
Κίνηση και αφή.....	45
Η ενσώματη διάδραση στις διεπαφές λογισμικού.....	49
Κινησθητικός έλεγχος και «ζωντανά» αντικείμενα	50

ΜΕΡΟΣ ΔΕΥΤΕΡΟ: ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΧΩΡΟΣ ΚΑΙ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟΤΗΤΑ	55
Κεφάλαιο 3: Ο ψηφιακός χώρος	56
Εικονικός χώρος και κυβερνοχώρος.....	56
Η κοινωνιολογία του χώρου του Georg Simmel.....	59
Ο χώρος ως <i>conditio sine qua non</i>	62
Ο ψηφιακός χώρος ως βιωμένος και ως κοινωνικός χώρος.....	63
Η αποκλειστικότητα.....	65
Η διαίρεση του χώρου και τα όρια.....	65
Ο σταθερός προσδιορισμός.....	69
Προσφερόμενες δυνατότητες και συμβάσεις.....	70
Κεφάλαιο 4: Κοινωνικές αλληλεπιδράσεις στον ψηφιακό χώρο	73
Απόσταση και κοινωνικές σχέσεις	73
Διϋποκειμενικότητα, διασωματικότητα και το συναίσθημα ως συμπεριφορά.....	75
Από τις τεχνικές του σώματος στην ενσώματη κοινωνική αλληλεπίδραση.....	79
Ψηφιακές εφαρμογές επικοινωνίας.....	81
Ανάλυση του χώρου στις εφαρμογές IM.....	83
Ο χώρος μιας διαπροσωπικής σχέσης	86
Συνομιλία, γλώσσα και διάλογος.....	88
Συναίσθημα και σωματική επίφαση.....	90
Διάλογος και προσωπική ιστορία.....	92
Προσφερόμενες δυνατότητες, κιναισθησία, αφή και διασωματικότητα.....	93
Φορητότητα και υλικός ή/και ψηφιακός χώρος	96
Η ανάδυση του υβριδικού χώρου.....	100
Αντί επιλόγου: Τι κάνει το σώμα στο ψηφιακό;	101
Βιβλιογραφία.....	112
Πίνακας συντομογραφιών.....	118

*Η εντατική απόλαυση από τη δεξιότητα, τη μηχανική δεξιότητα, παύει να είναι αμάρτημα,
αλλά γίνεται όψη της σωματοποίησης.*

*Έχουμε ευθύνη για τις μηχανές· εκείνες δεν κυριαρχούν επάνω μας ούτε μας απειλούν.
Εμείς έχουμε ευθύνη για τα σύνορα· εμείς είμαστε εκείνες.*

Donna Haraway, Κυβερνητικό Μανιφέστο (1991)

Προλογικό σημείωμα & ευχαριστίες

Η ιδέα για αυτήν την εργασία σχηματίστηκε λίγους μήνες πριν από την έλευση της συρροής καταγιστικών αλλαγών που έφερε η πανδημία του COVID-19 στις ζωές μας. Στη διάρκεια του πρώτου κύματος, του Μαρτίου 2020, δεν μπόρεσα παρά να γοητευτώ από την ειρωνεία που εξέφραζαν οι παγκόσμιες εξελίξεις απέναντι στην ιδέα αυτή: πώς γίνεται να τολμήσω να μιλήσω για σώμα στο ψηφιακό σήμερα, σε μια συνθήκη όπου το σώμα μας όχι μόνο έχει περιοριστεί, αλλά είναι κυριολεκτικά σε καραντίνα; Πώς γίνεται να συλλάβει καμιά οποιαδήποτε ενσώματη διάσταση του ψηφιακού, όταν αυτό φαίνεται να αποτελεί πια τη μόνη διέξοδο, τονίζοντας ακόμη περισσότερο την πλήρη αδρανοποίηση και αποχαύνωση των σωμάτων μας; Το 2020 όμως συνεχίστηκε, και φάνηκε ότι τα σώματα όχι μόνο εξακολουθούν να είναι παρόντα στον κοινωνικό κόσμο, αλλά και απαιτούν. Το κίνημα Black Lives Matter στις ΗΠΑ απέδειξε ότι τα σώματα όχι μόνο δεν αδρανούν, αλλά κι ότι επαγρυπνούν. Σε συνθήκες καραντίνας, δεν μπορούμε να αψηφήσουμε το ρόλο της ψηφιακής επικοινωνίας σε ένα τέτοιο κίνημα: άλλωστε αυτή δεν είναι και η πρώτη περίπτωση κινήματος με τα σκαριά στο ψηφιακό. Λίγο λιγότερο από ένα χρόνο αργότερα, πίσω στην Ελλάδα, ξεκινάει το ελληνικό #MeToo, επίσης σε ψηφιακό περιβάλλον. Μέχρι την ημέρα της εμβληματικής κίνησης της Σοφίας Μπεκατώρου, είχα ήδη πειστεί ότι ενδεχομένως να αξίζει – έστω για τη διανοητική μου «διασκέδαση» – να συνεχίσω με την ιδέα μου.

Φυσικά η εργασία αυτή δεν πραγματεύεται τη σημασία της ψηφιακότητας σε αυτήν την κλίμακα, ούτε φιλοδοξεί να εξηγήσει την κοινωνικοπολιτική συνθήκη και τους όρους δυνατότητας για τα συνταρακτικά πράγματα που έχουμε βιώσει τον τελευταίο χρόνο. Δεν αποτελεί ένα εγχείρημα τέτοιου επιπέδου. Σήμερα, το μούδιασμα που βιώνουμε μετά από μήνες εγκλεισμού, φόβου, και εκατομμυρίων απωλειών σε όλο τον κόσμο, συνοδευόμενο από τη διαρκή αγωνία για το σοβαρότατο έλλειμα δημοκρατίας και τις ολοένα λιγότερες περιοχές ελεύθερης κίνησης και σκέψης – απέναντι στα οποία καλούμαστε να ανταποκριθούμε πίσω από το φίλτρο της φρίκης του ίδιου φόβου, του θανάτου των σωμάτων μας και των αγαπημένων μας – θεωρώ ότι καθιστά μια επανεξέταση του πώς ζούμε την ψηφιακότητα, κεφαλαιώδους σημασίας. Όχι όμως μόνο ως μιας παράλληλης προσωρινής, λειψής πραγματικότητας στην οποία είμαστε αναγκασμένες να αρκούμαστε, αλλά και ως ένα παράθυρο, μια ανάσα και έναν – προσωρινά – τελευταίο χώρο στον οποίο μπορούμε ακόμη ελεύθερα – τουλάχιστον προσώρας – να απλώσουμε το κυβοργικό μας σώμα. Κι αν όχι ακτιβιστικά και μαχητικά, λαμβάνοντας θέση σθεναρής αντίστασης στα ακραία γεγονότα που ζούμε – γιατί η κούραση είναι πολλή και το μούδιασμα απόλυτα και πέρα για πέρα κατανοητό – απλά υπάρχοντας και επικοινωνώντας, αφήνοντας τους εαυτούς μας να χτίσουν ή απλά να διατηρήσουν δεσμούς και να κάνουν υπομονή μέχρι να πάρουμε πίσω τους δρόμους και τις αγκαλιές μας. Για εμάς, μια γενιά που μεγάλωσε, γνώρισε, σκέφτηκε, αγάπησε, δούλεψε (και συνεχίζει να κάνει αυτά και πολλά ακόμη) και μέσα σε αυτό το χώρο, μια τέτοια παρότρυνση νομίζω πως αφορά σε κάτι ήδη γνωστό και οικείο.

Προς την πορεία μιας τέτοιας επανεξέτασης του πώς ζούμε και ψηφιακά, και πώς μπορούμε να αποκαταστήσουμε τη σημασία της (μισής σχεδόν) ζωής μας, ευελπιστώ να κινούμαι εδώ· και είναι γεγονός ότι η άλλη μισή ζωή που έλειπε τον τελευταίο ένα χρόνο σχεδόν, δεν έκανε καθόλου πιο εύκολη την προσπάθεια. Στο πλαίσιο αυτό, λοιπόν, θα ήθελα να εκφράσω την ευγνωμοσύνη μου σε ορισμένους ανθρώπους που, υλικά και ψηφιακά, υπήρξαν καθοριστικής σημασίας για την εργασία αυτή, από τη σύλληψη μέχρι και την ολοκλήρωσή της. Πρωταρχικά, θα

ήθελα να ευχαριστήσω την τριμελή μου επιτροπή: τον κύριο Χρήστο Λυριντζή, για την υποστήριξη και προώθηση της ιδέας μου, την πραγματικά διαρκή του βοήθεια, τις κρίσιμες παρατηρήσεις του και τις διαφωτιστικές (αλλά και πάντα «γειωτικές») συζητήσεις μας σε όλη τη διάρκεια της συγγραφής της εργασίας, αλλά και πάνω απ' όλα για την έμπρακτη στήριξη του στο να πιστέψω ότι αξίζει να διερευνήσω και να ακολουθήσω την αρχική μου σύλληψη· τον κύριο Παντελή Λέκκα, για την υποστήριξη της εργασίας αυτής ήδη από τα πρώτα της στάδια, συζητώντας μαζί μου και βοηθώντας με να σχηματιστώ τις πρωτόλειες σκέψεις που είχα σχετικά με το θέμα, αλλά και κατεξοχήν για την αδιάκοπη έμπνευση που αποτέλεσε η συγκρότηση των διανοητικών του διερευνήσεων στα μαθήματά του· και τέλος την κυρία Άντα Διάλλα, για πολλά: για την πρωταρχική έμπνευση να επιχειρήσω μια ακαδημαϊκή πορεία, για την εμπιστοσύνη της και την παροχή ενός πλαισίου εντός του οποίου μπόρεσα να ξανασκεφτώ εκ θεμελίων το ψηφιακό, αλλά και για τις πολλές συζητήσεις, την καθοδήγηση και ουσιαστική υποστήριξη που έχω την τύχη να μου παρέχει, ήδη από τα προπτυχιακά μου εγχειρήματα, μέχρι και σήμερα.

Θα ήθελα επιπλέον να ευχαριστήσω τη συνάδελφο, πάντοτε συμφοιτήτρια, ταλαντούχα και, φυσικά, φίλη μου Κασσιανή Γουλάκου για την έμπνευση που μου παρέχει μέσα από την αλληλοκατανόησή μας επί τη διαδικασία και κατάσταση της ενηλικίωσης και, φυσικά, για το σχεδιασμό του εξαιρετικού εξώφυλλου αυτής της διπλωματικής· τη συνάδελφισσά μου στο ΠΜΣ, Βάσια Καρανάτσιου που αποτέλεσε εξ αρχής ένα στήριγμα αλλά και ένα φωτεινό παράδειγμα του πώς είναι καλό να υπάρχουμε ως άνθρωποι· την ξαδέρφη μου, Ειρήνη Τριάντη για την καθημερινή στήριξη της κυριολεκτικά από πάντα, την κατανόηση και την υπομονή της τους τελευταίους μήνες, καθώς και την αστείρευτη πίστη της στα λοξά μου εγχειρήματα – αλλά και φυσικά την αγαπημένη μου φίλη Φωτεινή Λεβογιάννη, επίσης για την υποστήριξη, την επανεπιβεβαίωση της σημασίας και της αξίας του να συνεχίζω, να πιστεύω στη δύναμή μου ως γυναίκα, αλλά και για την παροχή της κατεξοχήν πρακτικής απόδειξης ότι υπάρχουν ψηφιακές σχέσεις. Επίσης, τη γιαγιά μου, Αγγελική Στυλιανού, που πολύ καλά έχει καταλάβει τη σημασία της ψηφιακότητας στη ζωή μας, για την παροχή ενός προτύπου πρακτικού φεμινισμού, καθώς και ουσιαστικής φιλίας, καθώς και τον «παππού» μου Κώστα Αγαπητό, για την διαρκή, χαμογελαστή στήριξη· τον πατέρα μου, Ανδρέα Μποζίκα για τη συνεχή του στήριξη και εμπιστοσύνη σε κάθε μικρό ή μεγάλο βήμα και σε κάθε δύσκολη απόφασή μου· τη μητέρα μου, Μαρία Σαράντου για την ατελείωτη υπομονή και δύναμή της σε όλη την πορεία μου μέχρι και σήμερα, τις επίσης ατελείωτες ενθουσιώδεις αναγνώσεις και ενδεδειγμένες τυπογραφικές διορθώσεις οποιουδήποτε κειμένου έχω συγγράψει ποτέ από όταν έμαθα να γράφω, την ασύγκριτη και έμπρακτη, βιωματική απόδειξη που μου παρέχει ότι η προσπάθεια να αλλάξεις κάτι στον κόσμο μετράει, καθώς και την ουσιαστική, καθημερινή φροντίδα· την αδερφή μου, Κλέλια Παπαδοπούλου για την άνευ όρων γλυκιά της πίστη σε μένα και το καθημερινό χαμόγελο-έμπνευση για ό,τι μάχη προκύψει· και τέλος, τον Κώστα Πολύζο, χωρίς τη διαρκή και καθημερινή στήριξη, πίστη, έμπνευση, συζήτηση και μουσική του οποίου, η συγγραφή μιας διπλωματικής σε περίοδο πανδημίας δεν θα είχε καταστεί ποτέ αντικείμενο νοσταλγίας.

• • •

Εισαγωγή

Αποτελεί πλέον ένα σαφές – αν όχι κοινότοπο – γεγονός ότι τις τελευταίες δύο δεκαετίες η χρήση των ηλεκτρονικών υπολογιστών και εν γένει της ψηφιακής τεχνολογίας έχει διεισδύσει σε κάθε έκφανση της καθημερινότητας. Είναι επίσης σαφής η αίσθηση της αλματώδους ανάπτυξης της τεχνολογίας των ηλεκτρονικών υπολογιστών: σε σχεδόν καθημερινό ρυθμό πραγματοποιείται κάποια εξέλιξη των τεχνικών προδιαγραφών ή του σχεδιασμού των ψηφιακών προϊόντων που χρησιμοποιούμε, τόσο στο επίπεδο των αντικειμένων (των υπολογιστών, των κινητών τηλεφώνων κλπ.), όσο και στο επίπεδο των εφαρμογών λογισμικού (όπως για παράδειγμα τα λειτουργικά συστήματα, ή επιμέρους προγράμματα και εφαρμογές καθημερινής χρήσης)¹. Οι υπολογιστές που γίνονται διαθέσιμοι προς αγορά τη στιγμή που γράφεται αυτή η εργασία διαθέτουν σαφώς πιο εξελιγμένες δυνατότητες από αυτούς που ήταν διαθέσιμοι πριν από δύο χρόνια, αλλά, κατά πάσα πιθανότητα, όχι τόσο εξελιγμένες όσο αυτοί που θα διατίθενται σε δύο χρόνια από τώρα. Αυτή η καλπάζουσα πρόοδος στην Τεχνολογία της Πληροφορικής και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) – για να χρησιμοποιήσουμε τον όρο-ομπρέλα του Luciano Floridi² – αποτελεί ίσως αυτήν με τον πιο ραγδαίο ρυθμό στην ιστορία της τεχνολογίας, αναδιαμορφώνοντας με τρόπο καταγιστικό το κοινωνικοπολιτικό και οικονομικό status quo διαπλανητικά, τροφοδοτώντας αναδιατάξεις στη διανομή των ποικίλων κεφαλαίων και πόρων, εκδημοκρατίζοντας υπό ορισμένους όρους την πρόσβαση στην πληροφορία και την επικοινωνία, αλλά και καλλιεργώντας παράλληλα τεράστιες ανισότητες³.

¹ Για την ακρίβεια, αν θέλουμε να λάβουμε υπόψιν ως χαρακτηριστικότερο παράδειγμα της τεχνολογικής εξέλιξης στο κομμάτι των ηλεκτρονικών υπολογιστών, σύμφωνα με το νόμο του Moore, που διατυπώθηκε τη δεκαετία του 1960, κάθε 18 μήνες διπλασιάζεται ο αριθμός των τρανζίστορ που μπορούν να εμπεριέχονται σε έναν μικροεπεξεργαστή, το οποίο στην ουσία σημαίνει πως διπλασιάζεται και η ταχύτητα απόδοσής τους: Floridi, L. (2008), *Εισαγωγή στη Φιλοσοφία της Πληροφορικής*, μτφρ. Χρήστος Γεμελιάρης, Γιώργος Καράμπελας, Αθήνα: Νήσος. Για κάποια περαιτέρω στοιχεία σχετικά με την τεχνολογική πρόοδο γενικώς, αλλά και συγκεκριμένα στην ψηφιακή τεχνολογία και την εξέλιξη των μικροεπεξεργαστών, βλ. επίσης Roser M., Ritchie, H. (2013), "Technological Progress" Διαδικτυακή δημοσίευση στο OurWorldInData.org <https://ourworldindata.org/technological-progress> [Τελευταία πρόσβαση: 22/10/2020].

² Επιλέγουμε εδώ να χρησιμοποιήσουμε για την ευρύτερη τεχνολογία υπολογιστών και ψηφιακή τεχνολογία τον συγκεκριμένο όρο του Floridi, «Τεχνολογία της Πληροφορικής και της Επικοινωνίας (ΤΠΕ)» καθώς ενσωματώνει περιεκτικά το σύνολο των τεχνολογιών και των αντικειμένων που επιθυμούμε εδώ να μελετήσουμε, λαμβάνοντας υπόψιν τόσο τη διάσταση της επεξεργασίας και διαχείρισης πληροφορίας, όσο και το ρόλο τους ως μέσο επικοινωνίας: Floridi (2008), *ό.π.*, σελ. 17.

³ Το ζήτημα αυτών των ανισοτήτων που προκύπτουν από την υστέρηση ή και την απουσία τέτοιας διάχυσης της τεχνολογικής προόδου - τόσο διαταξικά, όσο και ανάμεσα σε κράτη ανά τον πλανήτη, αναλόγως της οικονομικής ισορροπίας - έχει θεωρητικοποιηθεί σε ένα μεταποικιοκρατικό πνεύμα, υπό τον όρο "digital divide" (δηλαδή, σε μια χαλαρή απόδοση, «ψηφιακός διαχωρισμός»). Για μια συνοπτική εξέταση του ζητήματος, βλ. Warschauer, M. (2003), *Technology and Social Inclusion Rethinking the Digital Divide*, Cambridge, Massachusetts London, England: MIT Press.

Λαμβάνοντας πάντα υπόψιν αυτού του είδους τις κοινωνικοπολιτικές επιπτώσεις του φαινομένου, στην προκειμένη εργασία το σημείο στο οποίο επιθυμούμε να εστιάσουμε αφορά στον τρόπο με τον οποίο η τεχνολογική πρόοδος έχει μεταβάλει και εξακολουθεί να καθορίζει διαρκώς την καθημερινή ανθρώπινη εμπειρία, και ιδιαίτερα μέσα από τους τρόπους με τους οποίους συγκροτείται το βίωμα της χρήσης της πανταχού παρούσας ψηφιακής τεχνολογίας⁴. Η αλματώδης αυτή πρόοδος μεταφράζεται σε ένα τεράστιο εύρος διάχυσης της χρήσης των ψηφιακών τεχνολογιών, όπως επίσης και στην τεράστια «διδεισδυτικότητα» που παρουσιάζει, ως μια «βασική τεχνολογία». Όπως επισημαίνει ο Floridi, πλέον «[παύουμε] να την αντιλαμβανόμαστε ακριβώς επειδή έχει ήδη γίνει τόσο πανταχού παρούσα»⁵. Επιχειρήσεις κάθε κλίμακας έχουν εντάξει στη λειτουργία τους ως απαραίτητο εργαλείο την ψηφιακή τεχνολογία, όμως «η κυρίαρχη τεχνολογία δεν είναι υπόθεση μόνο των επαγγελματικών κύκλων αλλά του καθενός, αφού τα ‘νέα μέσα’ μετατράπηκαν σε ‘κοινωνικά μέσα’»⁶: καλλιτέχνιδες δημιουργούν και διακινούν το έργο τους ψηφιακά, ενώ ακόμη και η επιστημονική και ακαδημαϊκή έρευνα αναπτύσσονται σε ψηφιακό περιβάλλον, καθώς χρησιμοποιούν εδώ και χρόνια ψηφιακά εργαλεία· είναι μάλιστα χαρακτηριστική η ανάπτυξη του κλάδου των Ψηφιακών Ανθρωπιστικών Επιστημών (Digital Humanities)⁷, που προβληματοποιεί ακριβώς το ζήτημα μιας δημιουργικής προσαρμογής των ανθρωπιστικών και κοινωνικών επιστημών στη λογική της ψηφιακότητας. Δεν αποτελεί λοιπόν ακραία διατύπωση ότι, εδώ και περίπου είκοσι χρόνια, δύσκολα νοείται κάποια δραστηριότητα, που να μην ενέχει κάποια ψηφιακή διάσταση⁸.

Το γεγονός αυτό έχει προφανώς προκαλέσει ποικίλες αντιδράσεις: από ακραία πεσιμιστικές – που αναδεικνύουν κινδύνους περί αποξένωσης, εξαφάνισης θέσεων εργασίας και πολλών άλλων συνεπειών της τεχνολογικής ανάπτυξης – έως και ξεκάθαρα οπτιμιστικές, που διαβλέπουν μια επερχόμενη τεχνολογική/ ψηφιακή ουτοπία, στην οποία θα κυριαρχεί η απόλυτη λογική του υπολογιστή ή ακόμη θα προσφέρει τη διάνοιξη της δυνατότητας να ξεπεραστεί η

⁴ Εννοείται εδώ στην διαδικασία της χρήσης, και άρα αναγνωρίζουμε πως εξετάζουμε ένα ορισμένο κομμάτι του πληθυσμού του πλανήτη, αυτού που έχει εύκολα και σχετικά φθηνά πρόσβαση σε βασικές ψηφιακές συσκευές όπως υπολογιστή και κινητό τηλέφωνο.

⁵ Floridi (2008), *ό.π.*, σελ. 28.

⁶ Σαντοριναίος, Μ. (2016), ‘Σημείωμα του επιστημονικού επιμελητή’, στο Manovich, L., *Η γλώσσα των νέων μέσων*, μτφρ. Θεοδωρής Δρίτσας, Κώστας Σπαθαράκης, Αθήνα: Ανώτατη Σχολή Καλών Τεχνών, σελ. 8.

⁷ Βλ. Klein, L.F., Gold, M.K. (2016), “Digital Humanities: The Expanded Field”, Εισαγωγικό κεφάλαιο στο Klein, L.F., Gold, M.K. (επιμ.), *Debates in the Digital Humanities 2016*, Minneapolis, London: University of Minnesota Press.

⁸ Η διατύπωση αυτή φυσικά αφορά κατά κύριο λόγο σε κράτη του δυτικού και δυτικο-κεντρικού κόσμου (δηλαδή στην ουσία, τις ΗΠΑ και τις ευρωπαϊκές χώρες), αλλά και σε πολλά άλλα κράτη που τυπικά δεν εντάσσονται σε αυτόν, όπως την Ιαπωνία, την Κίνα, την Κορέα, τη Σιγκαπούρη κ.α.

υλική περατότητα της ανθρώπινης ύπαρξης⁹. Όπως και να έχει, και οι δύο αυτές στάσεις εκφράζουν έναν ιδιόμορφο τεχνολογικό ντετερμινισμό, που όπως πολύ εύστοχα αναδεικνύει ο Floridi, δεν δικαιολογεί τις ήδη εγκατεστημένες αντιλήψεις και πρακτικές και τις «συνολικές φιλοσοφίες» γύρω από τη κοινωνικοπολιτική συγκρότηση¹⁰. Αυτός ο τεχνολογικός ντετερμινισμός θεωρούμε πως αποτελεί μία έκφραση προϋπαρχουσών διανοητικών και κοινωνικοπολιτικών τάσεων στην ιστορία των ιδεών, οι οποίες εδραιώνονται σε ορισμένα δίπολα που αποκρυσταλλώθηκαν στις ιστορικές κινήσεις της δυτικής διαφωτιστικής σκέψης, σχετικά με την σχέση φύσης και πολιτισμού και κατ' επέκταση φύσης και τεχνολογίας¹¹. Αυτές οι τάσεις, όπως επισημαίνει η Donna Haraway, συνήθως

αντιλαμβάνονται τους ολοένα βαθύτερους διυσιμούς ανάμεσα στο νου και το σώμα, το ζώο και τη μηχανή, τον ιδεαλισμό και τον υλισμό στις κοινωνικές πρακτικές, τις συμβολικές διατυπώσεις και τα υλικά τεχνουργήματα ως στενά συνδεδεμένους με την 'τεχνολογία αιχμής' και την επιστημονική κουλτούρα. [...] Οι προοδευτικοί ανέπτυξαν μια αναλυτική σκευή που επέμεινε στην αναγκαία κυριαρχία της τεχνικής και μας επανέφερε σε ένα φανταστικό οργανικό σώμα προκειμένου να απαρτιωθεί η αντίστασή μας.¹²

Στο παρόν θεωρητικό εγχείρημα θα επιχειρήσουμε να αποδομήσουμε τέτοιες παγιωμένες αντιλήψεις που συλλαμβάνουν τις έννοιες «φύση» και «τεχνολογία» ως νομοτελειακά αμοιβαία αποκλειόμενες και καθιστούν την «επιστροφή» σε μια οργανική ενότητα του σώματος κατά της κυριαρχίας της τεχνολογίας, μια μακρόβια μάχη που εκκίνησε από το Διαφωτισμό.

Για το στόχο αυτό θα υποστηρίξουμε πως η ψηφιακή τεχνολογία αποτελεί πλέον ένα αναπόσπαστο κομμάτι της ανθρώπινης καθημερινής εμπειρίας, όχι γιατί κάτι τέτοιο παρουσιάζεται ως μέρος μιας τελεολογικής διαδρομής προς μια ατέρμονη τεχνοεπιστημονική πρόοδο (είτε αυτή λαμβάνει θετικό είτε αρνητικό πρόσημο)· αντ' αυτού, υποστηρίξουμε πως η

⁹ Για μια κριτική εξέταση αυτών των αντιδράσεων, βλ. Ezrahi, Y., Mendelsohn, E., Segal, H.P. (επιμ.) (1994), *Technology, Pessimism, and Postmodernism*, Dordrecht: Springer.

¹⁰ Floridi (2008), *ό.π.*, σελ. 31.

¹¹ Στο σημείο αυτό αναφερόμαστε σε μια διάχυτη διαλεκτική σχέση ανάμεσα στις οπτικές που αναπτύχθηκαν ήδη από τον Διαφωτισμό (με χαρακτηριστικό παράδειγμα τον Francis Bacon), που έβρισκαν στην επιστημονική και τεχνολογική πρόοδο το μονόδρομο προς την κοινωνική ευημερία, και σε άλλες, αντίθετες αυτής της οπτικής, απόψεις όπως η απόρριψη της τεχνολογίας ως αποξενωτικής από τη φυσική κατάσταση του ανθρώπου (βλ. για παράδειγμα το έργο του Jean-Jacques Rousseau στην *Πραγματεία περί της καταγωγής και των θεμελίων της ανισότητας ανάμεσα στους ανθρώπους*). Η διαλεκτική αυτή σχέση θεωρούμε πως εν τέλει αποκρυσταλλώνεται στην αντίληψη που καθιστά τη σχέση μεταξύ φύσης και πολιτισμού/ τεχνολογίας ένα δίπολο, την οποία πραγματεύονται μεταξύ άλλων και οι T. Adorno και M. Horkheimer στην *Διαλεκτική του Διαφωτισμού*, καθώς επίσης – με εντελώς διαφορετικές θεωρητικές φιλοδοξίες – και η Donna Haraway στο *Κυβοργικό Μανιφέστο*.

¹² Haraway, D. (1991), *Ανθρώποειδή, Κυβόργια και Γυναίκες. Η επανεπινόηση της φύσης*, μτφρ. Πελαγία Μαρκέτου, Αθήνα: Αλεξάνδρεια, σελ. 231.

πορεία σχεδιασμού των τεχνολογικών αντικειμένων καθημερινής χρήσης, το διαδίκτυο και η όλη συγκρότηση του λεγόμενου «κυβερνοχώρου» πατάει στο πλαίσιο ορισμένων κοινωνικοπολιτικών και ιστορικών συνθηκών· αντικατοπτρίζουν, όπως θα το έθετε η Haraway, όχι κάποιον «τεχνολογικό ντετερμινισμό», αλλά τους ιδιαίτερους τρόπους δόμησης ενός «ιστορικού συστήματος που εξαρτάται από δομημένες σχέσεις μεταξύ ανθρώπων»¹³.

Στο στόχο λοιπόν της ανάδειξης αυτού του ρόλου της ψηφιακής τεχνολογίας στη σύγχρονη καθημερινότητα και συνειδητά αντιπαραβαλλόμενη στο γενικότερο ρεύμα θεώρησης της ψηφιακότητας ως μιας εικονικότητας και μόνο, η εργασία αυτή θα συνίσταται στην πρόταση μιας (ειρωνικά εννοούμενης) «επιστροφής» του σώματος στο ψηφιακό και στη διερεύνηση των τρόπων με τους οποίους η επιστροφή αυτή μεταλλάσει το βίωμα του κοινωνικού χώρου και κατ' επέκταση της κοινωνικότητας.

Θέλουμε να καταδείξουμε μια ορισμένη πλευρά του βιώματος της ψηφιακής τεχνολογίας κατά την οποία φαίνεται πως το σώμα – η ενσώματη υπόσταση του ανθρώπου – έρχεται να διαδραματίσει ενεργό ρόλο στη χρήση των αντικειμένων και την περιήγηση στα αχανή δίκτυα του Παγκόσμιου Ιστού. Η «επιστροφή» αυτή φιλοδοξούμε να καλλιεργήσει ένα ειρωνικό πρίσμα απέναντι τόσο στην καθιερωμένη καρτεσιανή διχοτόμηση του υποκειμένου σε σώμα και πνεύμα, όσο και τους ευρύτερους συνεπαγόμενους από αυτόν δυσμούς που περιγράψαμε παραπάνω. Φυσικά, στη θέση αυτή, πως το σώμα «επιστρέφει», παίζοντας έναν ενεργό και σημαντικό ρόλο στην ψηφιακή κατάσταση, λανθάνει η πεποίθηση πως η θεωρητική έμφαση στην ενσώματη υπόσταση του υποκειμένου αποτελεί καθοριστικό όρο δυνατότητας για τη διάνοιξη ερευνητικών προοπτικών που θα λαμβάνουν παραγωγικά υπόψιν τη σημασία που λαμβάνει η υλικότητα τόσο στην επιτέλεση της υποκειμενικότητας όσο και στη διαμόρφωση του κοινωνικού κόσμου· η επιστροφή και η αναδιατύπωση των όρων σχετικά με «τούτη ακριβώς τη χαμένη ύλη» του σώματος, θεωρούμε πως μπορεί να μας διανοίξει έναν ορίζοντα για «ένα θεωρητικό πρόγραμμα με σπουδαιότερη ηθική και πολιτική αξία»¹⁴.

Για να υποστηρίξουμε λοιπόν ότι το σώμα επιστρέφει στο ψηφιακό, θα προσπαθήσουμε να αναδείξουμε ορισμένους τρόπους με τους οποίους φαίνεται ότι η ενσώματη διάσταση εμπερικλείεται στη διαδικασία της διάδρασης ανάμεσα σε άνθρωπο και υπολογιστή. Θεωρούμε, επιπλέον, πως ένα προνομιακό πεδίο για να μελετηθεί ο ρόλος της ενσώματης υπόστασης των υποκειμένων και της σχέσης αυτής με τις κοινωνικές συνθήκες, αποτελεί το μικροεπίπεδο της

¹³ Στο ίδιο, σελ. 247.

¹⁴ Butler, J. (1993), *Σώματα με σημασία. Οριοθετήσεις του «φύλου» στο λόγο*, μτφρ. Πελαγία Μαρκέτου, εισ.-επιμ. Αθηνά Αθανασίου, Αθήνα: Εκκρεμές, σελ. 86.

αλληλεπίδρασης. Επομένως, στην εργασία αυτή θα εργαστούμε με την κατεύθυνση του να εστιάσουμε σε αυτό το επίπεδο της διαπροσωπικής κοινωνικής αλληλεπίδρασης σε ψηφιακό περιβάλλον. Για να εξετάσουμε όμως την αλληλεπίδραση, θεωρούμε πως είναι κρίσιμο να λάβουμε υπόψιν, όχι μόνο την υπόσταση των αλληλοεπιδρώντων, αλλά και το πλαίσιο εντός του οποίου εκτυλίσσεται. Εάν καταφέρουμε να μελετήσουμε αυτό το πλαίσιο, μπορούμε να θεμελιώσουμε τους τρόπους που εκφράζεται η δράση που, εντός του, θα μεταφραστεί σε κοινωνική δράση.

Προς το στόχο αυτό λοιπόν, θα χρειαστεί να πραγματοποιήσουμε μια σύνθετη πορεία. Στο πρώτο μέρος της εργασίας θα ξεκινήσουμε τεκμηριώνοντας τη θέση πως το σώμα «προσκαλείται» στο ψηφιακό, περιγράφοντας συνοπτικά μια εκτενή ιστορική πορεία στην εξέλιξη του σχεδιασμού, τόσο των ίδιων των ψηφιακών συσκευών, όσο και των λειτουργικών τους συστημάτων, κατά την οποία φαίνεται πως ρητά η θεωρία και η έρευνα γύρω από το σχεδιασμό (design) αναζήτησε τρόπους ευρύτερης συμπερίληψης της σωματικότητας των χρηστών στην εμπειρία της διάδρασης. Εφόσον καταφέρουμε να αναδείξουμε αυτήν την πορεία που καταλήγει στη σύγχρονη τάση του σχεδιασμού, η οποία, κατά την εκτίμησή μας, μαρτυρά αυτήν την ανάγκη της εμπλοκής της ενσώματης συγκρότησης των χρηστών, θα χρειαστεί φυσικά να περιγράψουμε σε τι συνίσταται αυτή η ενσώματη εμπλοκή. Προχωρώντας λοιπόν, θα πρέπει να εξηγηθεί περαιτέρω τι αντιλαμβανόμαστε ως «ενσώματη δράση». Στο δεύτερο κεφάλαιο λοιπόν, παρουσιάζοντας το θεωρητικό πλαίσιο της φαινομενολογίας του Maurice Merleau-Ponty, θα προσπαθήσουμε να συνθέσουμε μια επαρκή εικόνα σχετικά με την αποδόμηση του καρτεσιανού δυισμού (δηλαδή τη διχοτόμηση της υποκειμενικότητας σε σώμα και πνεύμα), και να αναδείξουμε ένα μοντέλο μέσα από το οποίο το υποκείμενο δεν νοείται σε καμία περίπτωση ως διχοτομημένο· την ίδια στιγμή, μάλιστα, οι αισθήσεις του δεν μπορούν να λειτουργούν ξεχωριστά από τη νόηση ή την αντίληψή του. Λαμβάνοντας φυσικά υπόψιν τις θεωρητικές καταβολές και την ιστορικότητα της θεώρησης του Merleau-Ponty, προτείνουμε μια εφαρμογή της φαινομενολογικής του προσέγγισης στην ανάλυση της εμπειρίας της ψηφιακότητας, δεδομένου ότι μάλιστα ρητά από την πλευρά της θεωρίας του σχεδιασμού το έργο του έχει κατεξοχήν χρησιμοποιηθεί για την αναζήτηση των βέλτιστων τρόπων συμπερίληψης της ενσώματης δράσης στην κατασκευή ψηφιακών αντικειμένων και λειτουργικών συστημάτων¹⁵. Με αυτό λοιπόν ως θεωρητική βάση, θα αναδείξουμε διάφορα

¹⁵ Ένα βασικό παράδειγμα για αυτή τη χρήση της φαινομενολογίας του Merleau-Ponty αποτελεί και το κεφαλαίωδες έργο για τη θεωρία του ψηφιακού σχεδιασμού *Where the Action Is, The Foundations of Embodied Interaction* του Paul Dourish: Dourish, P. (2004), *Where the Action Is. The Foundations of Embodied Interaction*, Cambridge & Massachusetts: MIT Press.

στοιχεία ενσώματης διάδρασης με τα πιο σύγχρονα τεχνολογικά αντικείμενα που χρησιμοποιούνται κατά κύριο λόγο σήμερα, τόσο σε επίπεδο υλισμικού (hardware), όσο και λογισμικού (software).

Στο δεύτερο μέρος αυτής της εργασίας θα γίνει μια προσπάθεια ανασυγκρότησης της ιδιαίτερης σημασίας του γεγονότος ότι η ενσώματη δράση αποτελεί μέρος της εμπειρίας της ψηφιακής τεχνολογίας. Δεδομένου ότι αυτή χρησιμοποιείται σε μεγάλο βαθμό για την διασύνδεση και την επικοινωνία μεταξύ κόμβων – και άρα χρηστών – θα προσπαθήσουμε να ανασυγκροτήσουμε τον τρόπο που οργανώνεται ο ψηφιακός χώρος ώστε, αφενός να δεχθεί την ενσώματη δράση της χρήστριας, και αφετέρου να αποτελεί έναν κοινωνικό χώρο. Για να περιγραφεί αυτή η οργάνωση θα επιχειρήσουμε μια ιδιόμορφη θεωρητική σύνθεση χρησιμοποιώντας ως εννοιολογική βάση η *Κοινωνιολογία του χώρου* του Georg Simmel, καθώς θεωρούμε πως αποτελεί ένα συνεκτικό θεωρητικό υπόβαθρο φορμαλιστικής ανάλυσης για μια κοινωνιολογική θεμελίωση του όρου δυνατότητας που συνιστά ο χώρος για την έκφραση του κοινωνικού, ιδιαίτερα εστιάζοντας στο μικροκοινωνιολογικό επίπεδο. Περιγράφοντας λοιπόν τους τρόπους που οργανώνεται η ιδιαίτερη χωρικότητα του ψηφιακού περιβάλλοντος με τους όρους του Simmel, θα συνεχίσουμε με την περιγραφή των τρόπων που η ενσώματη δράση καθίσταται διαπροσωπική – και άρα κοινωνική – ενσώματη δράση σε αυτό το ιδιόμορφο πλαίσιο. Εξερευνώντας τους ιδιαίτερους τρόπους που αλληλοδιαπλέκεται η δράση και το πλαίσιο της, θα προεκτείνουμε τη φαινομενολογική προσέγγιση του Merleau-Ponty για το σώμα, αξιοποιώντας την κοινωνιολογία των αλληλεπιδράσεων του Erving Goffman, ώστε να αναδείξουμε πως αυτή η ενσώματη υπόσταση καθίσταται πάντοτε διϋποκειμενική, και – με τους όρους του Merleau-Ponty – διασωματική. Αυτή η παράδοξη απόπειρα συνδυασμού με την οπτική του Goffman, θα μας βοηθήσει ιδιαίτερα σε μια ανάδειξη των κοινωνιολογικών όρων που προκύπτουν από το φιλοσοφικό έργο του Merleau-Ponty, ώστε να μπορέσουμε να αναπτύξουμε ένα ειδικό λεξιλόγιο ενσώματης κοινωνικής αλληλεπίδρασης. Τέλος θα δούμε πώς αυτή πραγματώνεται στο ψηφιακό πλαίσιο, και συγκεκριμένα σε διεπαφές διαπροσωπικής επικοινωνίας και άμεσης ανταλλαγής μηνυμάτων, ένα πεδίο στο οποίο βρίσκουμε πως αναδεικνύεται ευκρινώς η επιρροή του σώματος και η ανάγκη που διαβλέπουμε για επιστροφή της θεωρίας για την ψηφιακότητα στο κομμάτι της ενσώματης εμπειρίας.

Μέσα από την όλη αυτή θεωρητική σύνθεση φιλοδοξούμε στην ανάδειξη της σημασίας της ενσώματης διάστασης του υποκειμένου, και κατ' επέκταση του χώρου εντός του οποίου διαβιεί. Θεωρούμε πως πλέον τα όρια μεταξύ υλικού και ψηφιακού γίνονται ολοένα και πιο διαφανή, και σε αυτό το σημείο θεωρούμε πως αναδύεται η ουσία του θεωρητικού μας εγχειρήματος. Πρέπει να επιστρέψουμε σε μια ανάλυση της ίδιας της ενσώματης εμπειρίας του

χώρου, της ψηφιακότητας, και του κοινωνικού, ώστε να καταλάβουμε πώς σε ένα πλαίσιο όπου ψηφιακότητα και υλικότητα διαπλέκονται, αλλάζει πλήρως το πώς συγκροτείται το ενσώματο υποκείμενο και η ένταση ανάμεσα στο προσωπικό και το δημόσιο.

ΜΕΡΟΣ ΠΡΩΤΟ:
ΑΝΘΡΩΠΟΣ ΚΑΙ ΜΗΧΑΝΗ

Κεφάλαιο 1: Ψηφιακότητα και άνθρωπος

Όπως ακριβώς δεν θεωρούμε αυτονόητη μια «αρνητική» ή «θετική» επίδραση της διάχυσης των ηλεκτρονικών υπολογιστών στην κοινωνική ζωή, έτσι επίσης δεν προχωράμε στο να λάβουμε ως αυτονόητο δεδομένο την πανταχού παρούσα επικράτηση της ψηφιακής τεχνολογίας. Αντιθέτως, υποστηρίζουμε πως το γεγονός ότι οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές εγκαταστάθηκαν ανεπιστρεπτί και ολικώς στις ζωές μας δεν αποτελεί αναγκαία συνέπεια της σύλληψης της ιδέας του ηλεκτρονικού υπολογιστή, ως ενός μηχανήματος που «εκπληρώνει μια μεγάλη γκάμα αναγκών παλαιότερων εποχών μιμούμενος παλαιότερες τεχνολογίες»¹⁶, εμπερικλείοντας δηλαδή τη δυνατότητα εκτέλεσης ποικίλων λειτουργιών, απαραίτητων για την συντήρηση της σύγχρονης κοινωνίας, και δη του συστήματος του ύστερου καπιταλισμού. Εκτός από το γεγονός πως μία τέτοια άποψη εμφανίζεται λειψή ιστορικότητας και λογικά κυκλική – καθώς παραλείπει να εξετάσει το πώς η ίδια η ανάδυση της ψηφιακής τεχνολογίας συνέβαλε στην ανάπτυξη του σύγχρονου πολιτικοοικονομικού συστήματος – δεν λαμβάνει υπόψιν τις ιδιαιτερότητες της ψηφιακής τεχνολογίας, ιδιαίτερα δε του υπολογιστή ως ένα ξεχωριστό «μέσο», με δικές του λειτουργικές και σχεδιαστικές ιδιαιτερότητες¹⁷.

Εξετάζοντας επομένως το φαινόμενο αντίστροφα, τρόπον τινά, μπορούμε να διακρίνουμε πως έναν βασικό όρο δυνατότητας για να παρεισφρήσει η ψηφιακή τεχνολογία σε τέτοιο βαθμό, σε κάθε καθημερινή, ατομική ή συλλογική δραστηριότητα, αποτελούν ορισμένες επιλογές γύρω από τον σχεδιασμό και τη συγκρότηση των τρόπων επικοινωνίας ανάμεσα στον άνθρωπο και στον υπολογιστή. Οι επιλογές αυτές, όπως φυσικά αντιλαμβανόμαστε, δεν υπήρξαν ούτε τυχαίες, αλλά ούτε εμφανίστηκαν και σχημάτισαν εφάπαξ τα πρότυπα μοντέλα επικοινωνίας ανθρώπου και υπολογιστή. Υπήρξαν, αντιθέτως, όπως θα δούμε παρακάτω, τα παράγωγα μιας ιστορικής πορείας διερεύνησης των ορίων τόσο της ίδιας της τεχνολογίας των υπολογιστών, όσο και των ορίων της ανθρώπινης αντίληψης, νόησης, και κοινωνικότητας.

¹⁶ Σαντοριναίος, Μ. (2016), ό.π., σελ. 12.

¹⁷ Στο ίδιο, σελ. 12. Ιδιαίτερα ως προς το ζήτημα του υπολογιστή ως προς ένα μέσο «αναπαράστασης» νοημάτων, θα αναπτύξουμε περισσότερο την προβληματική μας στο 3^ο κεφάλαιο, όπου θα αναλύσουμε την έννοια του κυβερνοχώρου. Στο σημείο αυτό ωστόσο επιλέγουμε να εστιάσουμε στην ίδια τη διαδικασία και εμπειρία επικοινωνίας μεταξύ ανθρώπου και υπολογιστή.

Μια ιστορική ανασκόπηση της διάδρασης ανθρώπου και υπολογιστή

Αν θέλουμε να κατανοήσουμε σε τι συνίστατο αυτή η διερεύνηση, χρειάζεται να κοιτάξουμε λίγο πιο προσεκτικά την ιστορική πορεία του σχεδιασμού της διάδρασης μεταξύ ανθρώπου και υπολογιστή¹⁸. Για να πραγματοποιήσουμε μια τέτοια, συνοπτική αναδρομή αυτών των μοντέλων επικοινωνίας, θεωρούμε πως είναι βέλτιστο να προχωρήσουμε κατευθείαν στην εξέταση ψηφιακών υπολογιστών, παραλείποντας μια εκτενή αναφορά σε πρώιμους, αναλογικούς τύπους υπολογιστών. Επομένως, θα θεωρήσουμε ως πρώτο σημείο αυτής της εξέτασης την εμφάνιση των πρώτων προσωπικών ηλεκτρονικών υπολογιστών (PC [=personal computers]).

Όπως είναι προφανές από την ίδια την εμπειρία της χρήσης ενός υπολογιστή, η διάδραση αυτή δομείται σε δύο επίπεδα. Σε ένα πρώτο επίπεδο, αυτή καθίσταται δυνατή από την άμεση *χρήση*, την υλική επαφή του ανθρώπου με το τεχνολογικό αντικείμενο, δηλαδή το *υλισμικό* (hardware)¹⁹ του υπολογιστή. Σε δεύτερο επίπεδο, δομείται σε ένα ενδιάμεσο πλαίσιο, στο οποίο παρουσιάζονται (συνήθως σε μία οθόνη) τόσο τα δεδομένα που εισάγει η χρήστρια, όσο και τα δεδομένα που εξάγει ο υπολογιστής, δηλαδή το *λογισμικό* (software)²⁰. Και τα δύο αυτά επίπεδα, του υλισμικού και του λογισμικού του υπολογιστή, εν συνόλω μπορούν να περιγραφούν με την έννοια της *διεπαφής*, καθώς λειτουργούν από κοινού με στόχο την αποτελεσματική και λειτουργική επικοινωνία μεταξύ χρήστριας και υπολογιστή. Σχετικά με την έννοια της διεπαφής, ο Lev Manovich εξηγεί:

Με όρους της σημειωτικής, η διεπαφή υπολογιστή λειτουργεί ως ένας κώδικας μέσω του οποίου μεταφέρονται πολιτισμικά μηνύματα σε πολλά διαφορετικά μέσα. Όταν χρησιμοποιεί κανείς το Διαδίκτυο, οτιδήποτε συναντά – κείμενα, μουσική, βίντεο, χώροι πλοήγησης – διέρχεται μέσα από τη διεπαφή του προγράμματος πλοήγησης και έπειτα από τη διεπαφή του λειτουργικού συστήματος.²¹

¹⁸ Στην αγγλική βιβλιογραφία, ιδιαίτερα στον τομέα του σχεδιασμού (design), η έννοια της διάδρασης ανθρώπου-υπολογιστή έχει αποκρυσταλλωθεί (και μάλιστα ως ξεχωριστός ερευνητικός τομέας) υπό τον όρο Human-Computer Interaction, ή HCI.

¹⁹ Ως υλισμικό θεωρούνται τα υλικά στοιχεία ενός πληροφοριακού/υπολογιστικού συστήματος: με έναν λόγο, υλισμικό του υπολογιστή αποτελεί το ίδιο το φυσικό μηχάνημα και οι οιοσδήποτε περιφερειακές του συσκευές (οθόνη, πληκτρολόγιο, ποντίκι κ.ο.κ.).

²⁰ Σε αντιπαράθεση με το υλισμικό, το λογισμικό του υπολογιστή αποτελείται από το σύνολο των απεικονιζόμενων στοιχείων σε μια οθόνη (δηλαδή σε μια συσκευή εξαγωγής δεδομένων) και απαρτίζεται δηλαδή από τα προγράμματα και όλες τις παρελκόμενες λειτουργίες που αποτυπώνονται υπό μια τυποποιημένη οργάνωση.

²¹ Manovich, L. (2016), *ό.π.*, σελ. 123.

Το σημαντικότερο σημείο που εμφατικά δηλώνει εδώ ο Manovich, είναι πως «[στην] πολιτισμική επικοινωνία, πολύ σπάνια ένας κώδικας είναι μόνο ένας ουδέτερος μηχανισμός μεταφοράς»²², καθώς στη διαδικασία της επικοινωνίας, μοιάζει σαν «να προτείνει ένα δικό του μοντέλο του κόσμου»²³. Λαμβάνοντας αυτό υπόψιν, θα προσπαθήσουμε εδώ να περιγράψουμε μια ιστορική πορεία της εξέλιξης των διαφόρων τύπων διεπαφών, με έμφαση στις ιδιαιτερότητες που παρουσιάζουν ως τέτοιοι «κώδικες» και στις τροπικότητες με βάση τις οποίες δομούν την εμπειρία της χρήστριας από αυτήν την διάδραση.

Η πρώτη σύλληψη της ιδέας του υπολογιστή εξυπηρετούσε την ανάγκη εκτέλεσης καθαρά – και κυριολεκτικά – υπολογιστικών λειτουργιών²⁴. Ήδη, μάλιστα, από την Αναγέννηση, η εμπορική άνθιση κατέστησε απαραίτητη την ανάπτυξη πιο εκλεπτυσμένων και σύνθετων αριθμομηχανών, ώστε να εξυπηρετηθούν οι απαιτήσεις του ολοένα αυξανόμενου όγκου δεδομένων²⁵. Αποτέλεσμα αυτής της ανάγκης υπήρξε η καθοριστική από τότε διάκριση των τριών διαδικασιών: της εισόδου δεδομένων, της επεξεργασίας των δεδομένων και της εξόδου της πληροφορίας (του αποτελέσματος δηλαδή αυτής της επεξεργασίας)²⁶. Αν αναλογιστούμε την πορεία της εξέλιξης αυτής της τεχνολογίας – που συγκροτείται γύρω από την εκτέλεση ακριβώς αυτών των τριών διακριτών διαδικασιών – από αυτήν την πρώτη σύλληψη μέχρι και τη σύγχρονη κατάσταση των ηλεκτρονικών υπολογιστών, καθίσταται προφανές ότι μπορεί μεν η βάση του διακυβεύματος να παραμένει η ίδια, αλλά ο όγκος και το εύρος των δυνατοτήτων των υπολογιστών και συνεπώς η ποικιλομορφία και η αποτελεσματικότητα των διαδικασιών που μπορούν αυτοί να υλοποιήσουν έχει διευρυνθεί ριζοσπαστικά.

Σε κάθε τέτοιο στάδιο αυτής της πορείας – μέχρι και αυτό που βιώνουμε σήμερα, δηλαδή την απόλυτη διάχυση των ψηφιακών τεχνολογιών σε κάθε έκφανση και κάθε χώρο της καθημερινότητας – χρειάστηκε να γίνουν ορισμένες επιλογές για τη θέσπιση μοντέλων μέσω των οποίων θα συγκροτείτο η διάδραση μεταξύ ανθρώπου και υπολογιστή. Στη διαδικασία αυτή αναγκαίο παράγοντα φυσικά αποτέλεσε η διερεύνηση των επιλογών γύρω από το ποια θα αποτελούσαν τα πιο ταιριαστά μοντέλα αναπαράστασης των διεργασιών της ανθρώπινης

²² Στο ίδιο, σελ. 123.

²³ Στο ίδιο, σελ. 123.

²⁴ Ο «υπολογισμός» ως λειτουργία, ορίζεται από τον Floridi, ως η «λογική ή φυσική διαδικασία παραγωγής τελικών καταστάσεων (εξόδων, outputs) από αρχικές καταστάσεις (εισόδους, inputs), βάσει [...] κανοναρχούμενων μεταβάσεων μεταξύ διερμηνεύσιμων καταστάσεων». Όπως ο ίδιος υποστηρίζει, ο σαφής, ακριβής ορισμός του «υπολογισμού» ή της «υπολογιστικότητας» καθίσταται εξαιρετικά δύσκολη διαδικασία, καθώς παλινδρομεί μεταξύ απόλυτης γενικότητας και υπερβολικής στενότητας, ιδιαίτερα όταν μιλάμε για ένα φαινόμενο με τόσο πολύπλευρες και πολύτροπες εκφάνσεις: Floridi (2008), *ό.π.*, σελ. 33.

²⁵ Στο ίδιο, σσ. 65-66.

²⁶ Στο ίδιο, σσ. 30-32.

νόησης, ώστε να μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως σχήματα επιτέλεσης αυτής της επικοινωνίας²⁷. Με άλλα λόγια, για να καταστεί δυνατή η χρήση των υπολογιστικών μηχανών, προϋποτίθεται, όπως αναφέρθηκε, ο σχεδιασμός της διεπαφής, ως ενδιάμεσου χώρου παρουσίασης του περιεχομένου της επικοινωνίας, η οποία (παρουσίαση) οφείλει να βασίζεται σε ένα πρωτόκολλο που θα συνάδει τόσο με τις τεχνολογικές δυνατότητες του υπολογιστή, όσο και με τα γνωσιακά και επικοινωνιακά μοτίβα που χρησιμοποιεί ο άνθρωπος. Σε κάθε περίπτωση δηλαδή, η σχεδιαστική απόφαση αυτή αφορά μια εκλεκτική σύλληψη στοιχείων μέσα από την ποικιλία νοηματικών και νοητικών συστημάτων, καθώς και αντιληπτικών σχημάτων, που λειτουργούν για την εξήγηση του κόσμου και της ανθρώπινης εμπειρίας, και τη συνακόλουθη εφαρμογή τους στον τρόπο παρουσίασης δεδομένων στο επίπεδο της διεπαφής με τον υπολογιστή. Στο παρόν κεφάλαιο λοιπόν θα επιχειρήσουμε να διατρέξουμε αυτήν ακριβώς την ιστορική πορεία εξέλιξης της ΤΠΕ, εστιάζοντας σε αυτές τις επιλογές κι εξετάζοντάς τες ως προς το ποιες ικανότητες και δυνατότητες, τόσο του ανθρώπου, όσο και της τεχνολογικής εξέλιξης επιστρατεύονται για τη συγκρότηση της διάδρασης μεταξύ χρήστριας και υπολογιστή.

Κώδικας: εντολή και απάντηση

Ξεκινώντας αυτήν την ανασκόπηση, επιλέγουμε να λάβουμε ως αφετηρία τους πρώτους ευρείας χρήσης ηλεκτρονικούς υπολογιστές του τύπου του UNIVAC²⁸. Παρότι αυτά τα πρώτα μηχανήματα υπήρξαν τεράστιας χρηματικής αξίας, και ως εκ τούτου δεν διαδόθηκαν ευρέως στην αγορά, αποτέλεσαν μια κρίσιμη στιγμή για την μετέπειτα εξέλιξη στους προσωπικούς υπολογιστές. Η καθοριστική διαφορά αυτών, των επονομαζόμενων *υπολογιστών αποθηκευμένου προγράμματος (stored program computer)*²⁹, σε σχέση με παλαιότερα μοντέλα, είναι πως ο υπολογιστής εκτελεί τις απαιτούμενες λειτουργίες χρησιμοποιώντας έναν προϋπάρχοντα κώδικα³⁰, αποθηκευμένο στη μνήμη του, χωρίς την ανάγκη ad hoc παραμετροποίησης του

²⁷ Farr, W., Price, S., Jewitt, C. (2012), “An introduction to embodiment and digital technology research: interdisciplinary themes and perspectives”, NCRM (National Centre for Research Methods) working paper, London: MODE node, Institute of Education, σελ. 12

²⁸ Ο UNIVAC ήταν ο πρώτος αμερικανικός υπολογιστής που διατέθηκε στην αγορά το 1951: Floridi (2008), *ό.π.*, σελ.108.

²⁹ Dourish (2004), *ό.π.*, σελ. 17.

³⁰ Οφείλουμε να διευκρινίσουμε πως στο συγκεκριμένο σημείο (όπως και στον τίτλο του υποκεφαλαίου) με την λέξη «κώδικας» εννοούμε τον προγραμματιστικό κώδικα, και όχι την έννοια του κώδικα στη σημειωτική, όπως την αναφέρει ο Manovich.

συστήματός του σε υλικό επίπεδο, όπως γινόταν με τις παλαιότερες υπολογιστικές μηχανές³¹. Παρότι οι απόψεις δίστανται σχετικά με το ποιο τέτοιο μηχάνημα αποτέλεσε το πρωτότυπο³², η μετάβαση αυτή παραμένει εξέχουσας σημασίας, καθώς έκανε δυνατή για πρώτη φορά τη χρήση των μηχανών αυτών καθαρά στο επίπεδο της διεπαφής του *λογισμικού*, εξαλείφοντας την ανάγκη λεπτομερούς γνώσης και εξειδικευμένης εκπαίδευσης πάνω στα υλικά τους εξαρτήματα. Θα μπορούσαμε να πούμε πως, ουσιαστικά, παρότι τεχνικά η *ψηφιακή* λειτουργία είχε καθιερωθεί ήδη αρκετά νωρίτερα³³, με την εισαγωγή αυτών των μοντέλων υπολογιστών έγινε δυνατό το σημερινό πρότυπο ψηφιακής διάδρασης *αποκλειστικά* μέσω του λογισμικού, δηλαδή μέσω της αποτύπωσης του προγράμματος σε συσκευές εξόδου (οθόνη), και της χρήσης συσκευών εισόδου δεδομένων (στην προκειμένη περίπτωση το πληκτρολόγιο).

Σε αυτή την πρώιμη φάση της πρωτοκαθεδρίας του λογισμικού επιπέδου, λοιπόν, το μοντέλο που αρχικά χρησιμοποιήθηκε για το σκοπό της διάδρασης ανθρώπου και υπολογιστή ήταν αυτό της *συμβολικής αναπαράστασης*³⁴. Στο στάδιο αυτό, οι χρήστριες των υπολογιστών κλήθηκαν να χρησιμοποιήσουν συστήματα διαχείρισης πληροφοριών, που διατυπώνονταν υπό τη μορφή εντολών που εισάγονταν στη μηχανή με βάση συγκεκριμένα πρωτόκολλα ενός οργανωμένου κώδικα. Αρχικά, αυτοί οι κώδικες σχηματίστηκαν με καθαρά μηχανιστικά χαρακτηριστικά: χρησιμοποιώντας ορισμένους κοινούς χαρακτήρες, κυρίως αριθμούς, γινόταν δυνατή η μετάφραση ορισμένων σετ οδηγιών στο «φυσικό σύστημα», το επίπεδο δηλαδή στο οποίο θα μπορούσαν να γίνουν αντικείμενο επεξεργασίας από τη μηχανή³⁵, με τελικό αποτέλεσμα την εκτέλεση των εκάστοτε διεργασιών από τον υπολογιστή και την εξαγωγή των παραγόμενων δεδομένων επίσης υπό τη μορφή αποκρίσεων σε κώδικα. Επομένως, η διαδικασία αποτελείτο από την εισαγωγή μιας κωδικοποιημένης εντολής, τη «μετάφραση» της εντολής στον πηγαίο κώδικα της μηχανής, και τελικά την «απάντηση» της μηχανής, με την εκτέλεση της εντολής.

³¹ Για μια συνοπτική παρουσίαση των τρόπων λειτουργίας τέτοιων «αναλογικών» υπολογιστών που απαιτούσαν διαρκείς υλικές παρεμβάσεις από τις χειρίστριες, συνήθως με την εισαγωγή ή αλλαγή ηλεκτρικών κυκλωμάτων, βλ. Dourish (2004), *ό.π.*, σσ. 5-7.

³² Ο Paul Dourish αναφέρει πως «υπάρχει κάποια αντιπαράθεση σχετικά με το ποιος ακριβώς ήταν ο πρώτος που έκανε αυτήν την κίνηση – ίσως οι Eckert και Mauchley με τον EDVAC στη Φιλαδέλφεια ή οι Williams και Kilburn που έχτισαν την «Πειραματική Μηχανή Μικρής Κλίμακας» ή κάποιος από τους άλλους διεκδικητές»: Στο ίδιο, σελ. 17.

³³ Στο ίδιο, σσ. 5-7.

³⁴ Στο ίδιο, σσ. 7-11.

³⁵ Floridi (2008), *ό.π.*, σελ. 112.

Κείμενο: διάλογος και διάδραση

Εξελισσόμενη ακόμη περισσότερο η ίδια λογική της εντολής-απάντησης, αλλά με ένα βήμα πιο κοντά στο στόχο της ευκολότερης χρήσης, ο σχεδιασμός των διεπαφών κινήθηκε στη συνέχεια προς την καθιέρωση του πιο κοινού μοντέλου συμβολικής αναπαράστασης, αυτού της *κειμενικής γλώσσας*. Σε αυτή τη φάση η κωδικοποίηση των οδηγιών γίνεται με πιο απλό τρόπο, ήτοι με τη μορφή χαρακτήρων, λέξεων και προτάσεων της αγγλικής γλώσσας³⁶. Αυτή ακριβώς η δυνατότητα εισαγωγής αναγνωρίσιμων από τους ανθρώπους λέξεων και προτάσεων, με λίγα λόγια δηλαδή η εισαγωγή της διάστασης της *γραμματικής* στην προγραμματιστική γλώσσα, είναι αυτή που, όπως επισημαίνει ο Paul Dourish, καθιστά τη χρήση του υπολογιστή, για πρώτη φορά, *διάδραση*. Όπως υποστηρίζει, σε αυτό το στάδιο γίνεται δυνατή όχι μόνο η εισαγωγή εντολών, αλλά η παραγωγή *νοήματος*, καθώς

η κειμενική διάδραση μπορεί να αντλήσει από τις γλωσσικές μας ικανότητες, επιτρέποντάς μας όχι μόνο να ‘μιλήσουμε’ στους υπολογιστές [...], αλλά να αντλήσουμε από τις ικανότητές μας να δημιουργούμε προτάσεις με νόημα, συνθέτοντας στοιχεία, το καθένα από τα οποία συνεισφέρουν στην αίσθηση ενός όλου.³⁷

Σε αυτή τη λογική κινήθηκαν οι πρώτοι ευρύτερης χρήσης προσωπικοί υπολογιστές, τα ευρέως διαδεδομένα ως PC (personal computer), με λογισμικά όπως το MS DOS³⁸. Εδώ δημιουργείται ένας – τυποποιημένος μεν, ιδιαίτερα ευέλικτος δε – «διάλογος» με τη μηχανή, που καθίσταται δυνατός μέσα από τη συγκρότηση μιας γραμματικής επικοινωνίας η οποία συντίθεται από εντολές, παραμέτρους, επιχειρήματα, επιλογές, υποθέσεις και εν γένει τη δυνατότητα σύνθεσης νοήματος, με αποτέλεσμα ουσιαστικά την πραγματοποίηση μιας «συζήτησης» με τον υπολογιστή. Αυτή η δυνατότητα αντικαθιστά την παλαιότερη λογική της κωδικοποιημένης εντολής και απάντησης (του προγραμματισμού στο επίπεδο του πηγαίου κώδικα) και καθίσταται υλοποιήσιμη λόγω ακριβώς της ικανότητας «κατανόησης» από τον υπολογιστή αφαιρετικών εννοιών. Με τον τρόπο αυτό, εφόσον η χρήση του υπολογιστή έρχεται ολοένα πιο κοντά στις συνήθεις γνωστικές και αντιληπτικές λειτουργίες του ανθρώπου, καθίσταται δυνατή μια πρώτη διάχυση του ηλεκτρονικού υπολογιστή ως αντικειμένου καθημερινής χρήσης, και η είσοδός του στον οικιακό χώρο³⁹.

³⁶ Σημαντική σε αυτό το σημείο είναι η αναγνώριση πως η καθολική επικράτηση της αγγλικής γλώσσας στην ΤΠΕ δεν αποτελεί δεδομένο πολιτικά ή ιστορικά ουδέτερο. Μια περιεκτική ανάλυση του ζητήματος αυτού πραγματοποιεί ο Warschauer (2003), *ό.π.*, σσ. 92-107.

³⁷ Dourish (2004), *ό.π.*, σελ. 9.

³⁸ Στο ίδιο, σελ. 10.

³⁹ Στο ίδιο, σελ. 18.

Γραφικά: εικονίδιο, παράθυρο, κίνηση, χώρος

Ωστόσο, με την καθιέρωση της πιο συχνής, καθημερινής χρήσης του υπολογιστή, αναδείχθηκαν ορισμένες ανάγκες για μια πιο ολοκληρωμένη και σφαιρική αποτύπωση του νοήματος στη διαδικασία της επικοινωνίας ανθρώπου και υπολογιστή: μια αποτύπωση που να εμπλέκει ακόμη περισσότερα στοιχεία από την πολύπλοκη και πολύπλευρη καθημερινή εμπειρία και τους τρόπους που αυτή προσλαμβάνεται από τα αντιληπτικά σχήματα του ανθρώπου. Η απόλυτη αφαιρετικότητα που χαρακτηρίζει την επικοινωνία αυτή όταν λαμβάνει τη μορφή μιας μοναδικής ροής πληροφορίας (δηλαδή των εντολών της χρήστριας και απαντήσεων του μηχανήματος, με τη μορφή ενός κειμένου που αποτυπώνεται γραμμικά, από το κάτω μέρος της οθόνης προς το επάνω), σταδιακά αποδείχθηκε ανεπαρκής. Περί τα τέλη λοιπόν της δεκαετίας του 1980 άρχισε να αναδύεται η άποψη πως η ΤΠΕ πρέπει να κινηθεί πέρα από τις δυνατότητες της συμβολικής αναπαράστασης και της αφαιρετικής σκέψης και πιο κοντά στα δεδομένα της καθημερινής ανθρώπινης εμπειρίας, και δη της ενσώματης υπόστασης: να αξιοποιήσει δηλαδή και τις προσλαμβάνουσες των αισθήσεων της όρασης, της αφής, της ακοής καθώς και της σωματικής κίνησης και ύπαρξης στο χώρο.

Ήδη μάλιστα από τη δεκαετία του 1970 τα νέα μοντέλα διεπαφών άρχισαν να ανοίγονται και προς αυτές τις κατευθύνσεις με την εισαγωγή των *γραφικών*. Σε αυτή τη λογική αναπτύχθηκε ένα νέο μοντέλο διάδρασης, το οποίο αποτελεί το κατεξοχήν πρότυπο διεπαφής σε υπολογιστές μέχρι και σήμερα⁴⁰. Ο λόγος εδώ γίνεται για το WIMP (Window, Icon, Menu, Pointer), δηλαδή το μοντέλο που απαρτίζεται και συγκροτείται από τις έννοιες του *παραθύρου*, του *εικονιδίου*, του *μενού* και του *δείκτη-κέρσορα*⁴¹. Το νέο αυτό μοντέλο επαναστατικοποίησε πλήρως τον τρόπο επικοινωνίας μεταξύ ανθρώπου και υπολογιστή, καθώς κατέστησε δυνατή την πιο παραγωγική αξιοποίηση των δύο διαστάσεων της οθόνης. Οι νέες λειτουργικότητες που προσφέρει η συσκευή του ποντικιού, το οποίο κινεί έναν κέρσορα (pointer) εντός του περιγράμματος που θέτουν οι – μεγαλύτερων διαστάσεων πλέον – οθόνες, επιτρέπουν στην χρήστρια να περιηγηθεί σε μια εξαιρετικά πιο εύληπτη διάταξη και οργάνωση της πληροφορίας. Η πληροφορία πλέον χωροθετείται, ταξινομείται σε διάφορα επίπεδα μέσω διαφόρων μενού (menu) και μπορεί να μετακινείται σε διάφορα ύψη και πλάτη της επιφάνειας της οθόνης. Η σημαντικότερη εξέλιξη εδώ είναι το ότι η ταξινόμηση των δεδομένων υφίσταται σε μία επιφάνεια στην οποία η χρήστρια

⁴⁰ Το σύστημα του γραφικού περιβάλλοντος διάδρασης (GUI=Graphical User Interface) αναπτύχθηκε από την εταιρία Xerox και το Palo Alto Research Center, ενώ ο πρώτος υπολογιστής που τέθηκε σε λειτουργία αποκλειστικά με τη λογική του GUI ήταν ο Macintosh “Apple Lisa”, το 1984, στη μονόχρωμη εκδοχή του: Manovich (2016), *ό.π.*, σελ.121.

⁴¹ Floridi (2008), *ό.π.*, σελ. 124.

μπορεί να παρέμβει και με την οποία μπορεί να διαδρά· γίνεται δηλαδή αντιληπτή και διαχειρίσιμη από τον άνθρωπο, με τη βοήθεια της οπτικής οργάνωσης που προσφέρουν τα παράθυρα (windows), ενώ την ίδια στιγμή ταξινομείται και ονοματίζεται με τη βοήθεια εικονιδίων (icons).

Με την εισαγωγή αυτών των νέων λειτουργιών φαίνεται πως αναδύθηκε για πρώτη φορά ένας *ψηφιακός χώρος*. Στο χώρο αυτό έγινε δυνατό πλέον να παραχθούν, να φιλοξενηθούν και να οργανωθούν σε επάλληλα επίπεδα πολλαπλές πολύπλοκες διεργασίες και ποικίλα ψηφιακά παράγωγα, για το σχηματισμό και την υλοποίηση των οποίων δεν χρειαζόταν κάποια εκτενής πρότερη εκπαίδευση, αφού ο ίδιος αυτός χώρος αξιοποιούσε αντιληπτικές ικανότητες σύμφυτες με το ανθρώπινο σώμα, την πολυαισθητηριακότητά του, και την ύπαρξη εν χώρω: για παράδειγμα, την περιφερειακή προσοχή (τη ταυτόχρονη αξιοποίηση και επικέντρωση της προσοχής σε διαχυμένη στο χώρο πληροφορία)⁴², την αναγνώριση μοτίβων (δηλαδή διαφόρων τροπικοτήτων οργάνωσης αντικειμένων εντός ενός, τουλάχιστον δισδιάστατου, χώρου)⁴³ και εν γένει χωρικών ιδιοτήτων (την αναγνώριση, δηλαδή, χωρικών διαστάσεων, ή άλλων ιδιοτήτων του χώρου)⁴⁴, την οργάνωση και οπτική αποτύπωση της πυκνότητας της πληροφορίας (όπως στην ικανότητα δημιουργίας και ανάγνωσης γραφημάτων και διαγραμμάτων), καθώς και της αξιοποίησης των οπτικών μεταφορών⁴⁵. Η βασικότερη δε οπτική μεταφορά σε τέτοιου τύπου υπολογιστές, που εξακολουθεί να υφίσταται μέχρι και σήμερα, έγκειται στην αξιοποίηση της έννοιας της *επιφάνειας εργασίας*, που αποδίδεται εμμέσως από την έννοια της «επιφάνειας του γραφείου», δηλαδή του “desktop”⁴⁶. Η μεταφορά αυτή ουσιαστικά έρχεται να δηλώσει τόσο τη λειτουργία αυτού του ιδιόμορφου πλαισίου, όσο και της χωρικής του οργάνωσης. Γενικότερα λοιπόν, μπορούμε να πούμε πως η εισαγωγή γραφικών στοιχείων κατέστησε δυνατή τη διάνοιξη αυτού του εικονικού χώρου, εντός του οποίου γινόταν με αρκετά απλούστερο και πιο εύληπτο τρόπο η διαχείριση της πληροφορίας και η εκτέλεση δράσεων ακόμη και από αρχάριες χρήστριες.

Ένα επίσης θεμελιώδες στοιχείο αυτής της νέας τάσης αξιοποίησης των χωρικών λειτουργιών που διανοίγει η χρήση των γραφικών αποτελεί η εισαγωγή συγκεκριμένων

⁴² Όπως για παράδειγμα ένα παράθυρο εργασίας μιας εφαρμογής όπως το Microsoft Word, στο περίγραμμα του οποίου έχουν κατανεμηθεί τα εργαλεία ρύθμισης και τροποποίησης του εκάστοτε αντικειμένου υπό επεξεργασία, ενώ το ίδιο το αντικείμενο εργασίας βρίσκεται στο κέντρο του οπτικού πεδίου προσοχής.

⁴³ Παραδείγματος χάριν τη διάκριση ανάμεσα σε διάφορους τύπους αρχείων, ή την αναγνώριση της διαφοράς μεταξύ μιας εφαρμογής ή της επιφάνειας εργασίας.

⁴⁴ Όπως η περίκλειση εντός ορίων και η επαλληλία επιπέδων.

⁴⁵ Dourish (2004), *ό.π.*, σελ. 11.

⁴⁶ Στο ίδιο, σσ. 13.

εικονιδίων και συναφών «οντοτήτων» (όπως τις αποκαλεί ο Floridi), που λειτουργούν ως ενδείξεις για το είδος δράσης που μπορεί κάμα να πραγματοποιήσει χρησιμοποιώντας το εκάστοτε πρόγραμμα στο οποίο αντιστοιχούν: για παράδειγμα, ένας μικρός κουβάς αποτελεί το εικονίδιο για τον «κάδο ανακύκλωσης», οι «φάκελοι» στους οποίους οργανώνονται τα αρχεία λαμβάνουν τη μορφή μικρών φακέλων προσομοιάζοντας αυτούς που εμφανίζονται στην υλική πραγματικότητα σε ένα γραφείο, ενώ σε ορισμένες περιπτώσεις οργανώνονται σε ερμάρια ή και συμπίεζονται εντός χαρτοφυλάκων· επιπλέον, τα προγράμματα για καταγραφή σημειώσεων συμβολίζονται με τη μορφή ενός σημειωματάριου ή τα προγράμματα σχεδιασμού ή «ζωγραφικής» με τη μορφή ενός μπλοκ ζωγραφικής. Παράλληλα, στη διαδικασία διάδρασης με αυτά τα εικονίδια, οι λειτουργίες εμφανίζονται με αρκετά εύληπτο (ή και οικείο) τρόπο στον άνθρωπο: κινούμενες εικόνες, ηχητικές αναδράσεις, ενώ σταδιακά εισήχθη και η δυνατότητα αναπαραγωγής οπτικοακουστικής ανάδρασης⁴⁷.

Στο εξής φαίνεται πως η ανάπτυξη της ΤΠΕ πήρε κατά κύριο λόγο την κατεύθυνση της ολοένα μεγαλύτερης ευχρηστίας, αλλά και της καλλιέργειας μιας εγγενούς οικειότητας με τη χρήστρια, καθώς φαινόταν πως αξιοποιούσε τους τρόπους με τους οποίους όλα αυτά τα σημανόμενα (επιφάνεια εργασίας/γραφείο, φάκελος, αρχείο κλπ.) λειτουργούσαν στην καθημερινή εμπειρία του ανθρώπου⁴⁸. Η κίνηση αυτή υποστηρίζουμε πως μαρτυρά μια αναδύομενη ανάγκη αξιοποίησης των πολύπλευρων γνωσιακών ικανοτήτων του ανθρώπου που μέχρι εκείνη τη στιγμή δεν ήταν δυνατό να ενταχθούν στη χρήση των υπολογιστών. Την ίδια στιγμή όμως, φαίνεται πως εμπλουτίζει καθοριστικά την καθημερινή εμπειρία με νέες γνωστικές δυνατότητες που προέρχονται αποκλειστικά από το ψηφιακό πεδίο. Η νέα ικανότητα του υπολογιστή να παράξει «μοντέλα», να σχεδιάσει και να υλοποιήσει εικονικά ψηφιακές «οντότητες», να *εικονοποιήσει*⁴⁹, αποτελεί ένα επαναστατικό ορόσημο στην ιστορία της ΤΠΕ. Με τις τεχνολογικές εξελίξεις να προσφέρουν για πρώτη φορά τους υλικούς όρους δυνατότητας για κάτι τέτοιο, έγινε δυνατή η απεικόνιση σε «συνθετικές οντότητες και φαινόμενα, αντικείμενα που γεννά το λογισμικό και ψηφιακά πλάσματα» των πολύ αντικειμενικών, υλικών «άκρως ρεαλιστικ[ών] πραγματικοτ[ήτων]»⁵⁰ των καθημερινών εργασιών και διεργασιών που χρειαζόταν να υλοποιηθούν με τους υπολογιστές τους οι χρήστριες. Πέραν αυτού, έγινε δυνατή και η αλληλεπίδραση μεταξύ τέτοιων ψηφιακών αντικειμένων – καθώς δημιουργούνται ως

⁴⁷ Chow, K. K. N. (2013), *Animation, Embodiment and Digital Media. Human Experience of Technological Liveliness*, Basingstoke & New York: Palgrave Macmillan, σελ. 13.

⁴⁸ Dourish (2004), *ό.π.*, σελ. 13.

⁴⁹ Floridi (2008), *ό.π.*, σελ. 38.

⁵⁰ Στο ίδιο, σελ. 38.

«[ικανά] ν' ανταποκρίνονται στο περιβάλλον ν' αλληλεπιδρούν με άλλες συνθετικές οντότητες ή εξωτερικές εισροές χωρίς ν' αντιπροσωπεύουν κατ' ανάγκην υπαρκτά ή εμπειρικά όντα του πραγματικού κόσμου»⁵¹.

Φαίνεται λοιπόν πως με το νέο γραφικό περιβάλλον τα σημαίνοντα που εμφανίζονται στον υπολογιστή δεν ανταποκρίνονται κατ' ανάγκην σε σημαίνοντα που εμφανίζονται στον υλικό κόσμο. Το γεγονός αυτό, θεωρούμε πως μαρτυρά την εμφάνιση ενός χώρου εντός του οποίου καθίσταται δυνατή αυτού του είδους η σχετικά αυτόνομη συνύπαρξη τόσο υλικών όσο και συμβολικών «οντοτήτων»⁵².

Στην πραγματικότητα, κάθε περιοχή της ανθρώπινης γνώσης, της οποίας τα μοντέλα και οι οντότητες – αδιάφορα πια αν είναι πραγματικά ή θεωρητικά – μπορούν να μεταφραστούν στην ψηφιακή γλώσσα των δυφίων (bits), εξαρτάται και θα εξαρτάται, αναπόφευκτα, όλο και περισσότερο από την ικανότητα της ΤΠΕ να μας επιτρέπει ν' αντιλαμβανόμαστε και να χειριζόμαστε τα υπό έρευνα αντικείμενα σαν να ήταν πράγματα καθημερινά, πόνια σε μια σκακιέρα που μπορούν αυτόματα να κινούνται, να περιστρέφονται, ν' αντανακλώνται, να μικραίνουν, να μεγαλώνουν, να τροποποιούνται, να συνδυάζονται και να υπόκεινται στους πλέον διαφορετικούς μετασχηματισμούς κι ελέγχους.⁵³

Η γραφική απεικόνιση, αξιοποιώντας πλήρως τις δυνατότητες που προσφέρουν οι τεχνολογικές εξελίξεις της εποχής, προσφέρει για πρώτη φορά αυτήν ακριβώς την ευκολία στη *διαχείριση* τέτοιων σετ πληροφορίας. Η ουσιαστική ριζοσπαστικότητα, δηλαδή, του μοντέλου WIMP, υπό τη σκοπιά που επιλέγουμε εδώ να εξετάσουμε (την εμπειρία της διάδρασης ανθρώπου και υπολογιστή) έγκειται στην παροχή της δυνατότητας *άμεσης διαχείρισης* της πληροφορίας⁵⁴. Με την αξιοποίηση του δισδιάστατου χώρου της οθόνης, και με τη βοήθεια του ποντικιού, οι ελάχιστες κινήσεις του χεριού της χρήστριας μετατίθενται μέσω του κέρσορα με σχεδόν μηδενική χρονοκαθυστερήση στο ψηφιακό περιβάλλον της διεπαφής, εντός του οποίου η χρήστρια μεταχειρίζεται δεδομένα υπό τη μορφή εικόνων, εικονιδίων και παραθύρων, φέρνοντάς το ελαφρώς εγγύτερα στην γενικότερη ενσώματη αίσθηση της κίνησης και μεταχείρισης αντικειμένων.

⁵¹ Στο ίδιο, σελ. 38.

⁵² Χαρακτηριστικά παραδείγματα που αναφέρει ο Floridi ως τέτοιες ψηφιακές αναπαραστάσεις νοηματικών οντοτήτων είναι: μετεωρολογικά φαινόμενα, μοντέλα της πυρηνικής φυσικής ή της υπολογιστικής μοριακής βιολογίας (πχ. η αναπαράσταση του ανθρώπινου γονιδιώματος), αναπαράσταση μαθηματικών μοντέλων κλπ.: Στο ίδιο, σσ. 38-39.

⁵³ Στο ίδιο, σελ. 39.

⁵⁴ Dourish (2004), *ό.π.*, σσ. 15-16.

Συμπερασματικά, φαίνεται πως στα περιβάλλοντα διεπαφών, χαράχθηκε μια πορεία που υπερέβη την αρχική, διαλογική λογική της διάδρασης και της γραμμικής παραγωγής πληροφορίας, δηλαδή μιας διαδικασίας αιτήματος – απάντησης. Αντιθέτως, φαίνεται πως εισήχθησαν στρατηγικά κάποιες λειτουργικότητες που ενθαρρύνουν μια πιο πολυαισθητηριακή προσέγγιση, τόσο της ίδιας της διάδρασης, όσο και της διαχείρισης της πληροφορίας και των παρεπόμενων διαδικασιών, η οποία λειτουργεί αναπόσπαστα από την έννοια του ψηφιακού χώρου. Αυτή η κίνηση, η σειρά των βημάτων που οδήγησαν σε μία τέτοια εξέλιξη – και που έμελλε να ριζοσπαστικοποιηθεί πλήρως λίγα χρόνια αργότερα – φανερώνει μια γενική επιστημολογική μεταβολή ως προς τη λογική της ΤΠΕ, που περιγράφεται με πολύ γλαφυρό τρόπο από τον Floridi:

‘Υστερα από μια μακρά περίοδο κυριαρχίας μιας κατ’ εξοχήν καρτεσιανής αντίληψης της γνώσης και της ορθολογικής σκέψης ως σειράς εποπτειών που απολαμβάνει ένας απενσαρκωμένος νους, κυρίως μέσω μιας ροής αλγεβρικών εξισώσεων και αναλυτικών σταδίων, διαπιστώνουμε τώρα την επανεκτίμηση της αισθητηριακά εμπλουτισμένης (οπτικής, ακτικής και συνθετικής) επιστημολογίας [...] Να βλέπεις σημαίνει να πιστεύεις – και με την ψηφιακή τεχνολογία μπορούμε ν’ αναπαραγάγουμε ή, ακόμα πιο εμφατικά, να δημιουργήσουμε την πραγματικότητα που αντιμετωπίζουμε, πρώτα κωδικοποιώντας τη στη γλώσσα των bits κι έπειτα ξαναμεταφράζοντας ψηφιακά εξαγόμενα σε αναλογικές οντότητες εύκολα διαχειρίσιμες από το νου μας.⁵⁵

«Ζωντάνια»

Τα τελευταία δέκα έως δεκαπέντε χρόνια αυτές οι ποιότητες που χαρακτήρισαν τις διεπαφές για τη διάδραση ανθρώπων και υπολογιστών έχουν λάβει νέα διάσταση, τόσο στο επίπεδο του λογισμικού, όσο και του υλισμικού. Ένα πρώτο, αρκετά χαρακτηριστικό στοιχείο, αποτελεί η μετεξέλιξη του σχεδιασμού των γραφικών· τα εικονίδια και εν γένει τα γραφικά στοιχεία που εμφανίζονταν στην οθόνη άρχισαν να λαμβάνουν ολοένα και πιο ρεαλιστικά χαρακτηριστικά: χρώματα, σκιάσεις, υφές. Παράλληλα, εισήλθε και καθιερώθηκε σταδιακά η ιδιότητα της κινούμενης εικόνας, και δη της κίνησης ως ανάδραση στην δράση της χρήστριας πάνω σε κάποιο εικονικό αντικείμενο. Σταδιακά η μορφή αυτή της κινούμενης εικόνας μετεξελίχθηκε ακόμη περισσότερο, ώστε να προσομοιάζει σε μια πιο αναλογική, «σωματική» κίνηση. Όπως επισημαίνει ο Kenny Chow, σε αυτή τη νέα γενιά διεπαφών η έννοια της κινούμενης εικόνας (δηλαδή του λεγόμενου *animation*) αντιπροσωπεύει εδώ λιγότερο αυτήν την

⁵⁵ Floridi (2008), *ό.π.*, σελ. 40. Η έμφαση προστέθηκε.

«κίνηση της εικόνας», και περισσότερο τη *ζωντανία*⁵⁶. Οι ιδιότητες των διάφορων γραφικών στοιχείων αποκτούν ποιότητες που συνήθως αποδίδονται σε ζωντανούς οργανισμούς: κινήσεις με λείες, ομαλές μεταβάσεις, άμεσες αντιδράσεις σε ερεθίσματα, προσαρμογή στο περιβάλλον, γρήγορες μεταβολές στην εμφάνιση κ.ο.κ.⁵⁷ Με αυτόν τον τρόπο, η επεξεργασία δεδομένων και εν γένει η εκτέλεση διεργασιών από τον υπολογιστή – ιδιαίτερα δε, η αποτύπωση αυτών στην οθόνη – λαμβάνει πλέον, όπως υποστηρίζει ο Chow, τη μορφή του *φαινομένου*, που εκτυλίσσεται με τρόπους δυναμικούς και οικείους στην ανθρώπινη εμπειρία.

[...] με τον όρο ‘ζωντανά φαινόμενα’ εννοώ αυτές τις *τεχνολογικά διαμεσολαβημένες παρουσιάσεις περιεχομένου* που προορίζονται στο να *βιωθούν* από κάποιον, παραπέμποντας στην καθημερινή εμπειρία του κόσμου.⁵⁸

Ένα παράδειγμα τέτοιου «φαινομένου» που παραθέτει ο ίδιος ο Chow, αποτελεί το μενού “dock” στους υπολογιστές Mac⁵⁹: στο dock, τα εικονίδια αντιδρούν άμεσα στην κύλιση του κέρσορα εμπρός τους, μεγαλώνοντας ή μικραίνοντας με σβέλτες αλλά λείες και λεπτεπίλεπτες κινήσεις (με την έννοια ότι παρουσιάζουν τεράστια ευαισθησία στην κάθε μικρή αλλαγή της θέσης του κέρσορα). Επιπλέον, όταν ένα εικονίδιο επιλεγεί από την χρήστρια με το «κλικ» του ποντικιού της, προχωρά σε μια «αναπήδηση» (bouncing), μέχρι να παρουσιαστεί το παράθυρο του επιλεγμένου προγράμματος⁶⁰.

Όπως επισημαίνει και ο Chow, το ενδιαφέρον στην ανάπτυξη τέτοιων «φαινομένων» έγκειται στο γεγονός ότι δεν παρουσιάζουν κάποια αναγκαία λειτουργικότητα⁶¹. Αντ’ αυτού φαίνεται πως τέτοιες κινήσεις χρησιμοποιούνται σχεδόν κατ’ αποκλειστικότητα για τον αισθητικό και αισθητηριακό εμπλουτισμό της εμπειρίας της χρήσης, καθώς και την καλλιέργεια της αίσθησης οικειότητας στη χρήστρια. Στην πραγματικότητα εδώ μιλάμε για μια νέα φάση της ιστορίας των διεπαφών των υπολογιστών, στην οποία, σε αντίθεση με την πρώιμη τάση ενός υπολογιστικοκεντρικού, εσωστρεφούς σχεδιασμού, που, ανάμεσα σε άλλα, απέπνεε και μια λογική καθήλωσης μπροστά από το μηχάνημα, περνάμε σε μια τάση επαύξησης της εμπειρίας⁶². Αυτό καθίσταται δυνατό με την ανάπτυξη τέτοιων στοιχείων που βρίσκονται σε μια αναλογία

⁵⁶ Από το anima-animare (λατ.) = ψυχή-εμψυχώνω, ζωντανεύω: Chow (2013), *ό.π.*, σελ. 1.

⁵⁷ Στο ίδιο, σελ. 15.

⁵⁸ Στο ίδιο, σελ. 10. Η έμφαση βρίσκεται στο πρωτότυπο.

⁵⁹ Διευκρινίζουμε πως το μενού αυτό λειτουργεί ως η βασική γραμμή εργασιών στους υπολογιστές Apple (όπως και η λεγόμενη “task bar” των υπολογιστών με λειτουργικό σύστημα Windows, στην οποία εντοπίζεται και το μενού “Start” [=Εναρξη]).

⁶⁰ Στην πορεία της εργασίας θα αναλυθούν πιο εκτενώς κι άλλα αντίστοιχης ποιότητας «φαινόμενα» στο λογισμικό των ψηφιακών συσκευών.

⁶¹ Chow (2013), *ό.π.*, σελ. 8.

⁶² Chow (2013), *ό.π.*, σελ. 15.

με την υλική, σωματική εμπειρία, εντός ενός μέχρι τότε καθαρά «οπτικού» περιβάλλοντος, που αποτελούταν κατά βάση από στατικά και άκαμπτα στοιχεία.

Φορητότητα και απτικότητα

Μέχρι στιγμής πάντως, έχουμε εστιάσει στο πεδίο της παρουσίασης του περιεχομένου και των διεργασιών του υπολογιστή, δηλαδή στο επίπεδο του λογισμικού. Την ίδια στιγμή ωστόσο, αυτή η επαύξηση της πραγματικότητας υλοποιείται και στην πλευρά της άμεσης, απτής επαφής της χρήστριας με το τεχνολογικό αντικείμενο, της άμεσης διάδρασής της με το υλισμικό του υπολογιστή. Για να προχωρήσουμε στην ανάλυση των τρόπων με τους οποίους η χρήστρια δρα στον υπολογιστή, προϋποτίθεται να αναφέρουμε μια σημαντική στιγμή στην πορεία της εξέλιξης των ψηφιακών τεχνολογικών αντικειμένων. Στην εν λόγω φάση της ανάπτυξης της ΤΠΕ, βρίσκουμε μια άλλη ριζική μετάβαση, αυτή της εισαγωγής σε ευρεία χρήση *φορητών* υπολογιστών, υπό τη μορφή laptops, smartphones και tablets. Αυτές οι συσκευές, όντας μεν ηλεκτρονικοί υπολογιστές – και μάλιστα εξαιρετικά εξελιγμένων τεχνικών προδιαγραφών – ξεπερνούν τη λογική του στατικού κι ακίνητου υπολογιστή γραφείου (“desktop computer”). Η λογική του εσωστρεφούς σχεδιασμού εδώ αντιστρέφεται συλλήβδην: ο υπολογιστής, αντί να προϋποθέτει την προσαρμογή του σώματος της χρήστριας στη δική του στατικότητα, μεταποιείται ως προς τη μορφή του ώστε να δύναται να *ακολουθεί* τη χρήστρια στην καθημερινή της δραστηριότητα. Η «ζωντάνια» του υπολογιστή λαμβάνει πλέον νέες διαστάσεις.

Ακόμη περισσότερο, αυτό ενισχύεται από τους νέους τρόπους με τους οποίους δύναται να πραγματοποιηθεί η εισαγωγή δεδομένων από την πλευρά της χρήστριας. Αν προηγουμένως μιλούσαμε για την αποκλειστικότητα του ελέγχου ενός υπολογιστή μέσω του πληκτρολογίου κι έπειτα και μέσω του ποντικιού, πλέον ο έλεγχος περνάει σε ένα υψηλότερο επίπεδο αμεσότητας. Για πρώτη φορά στους φορητούς υπολογιστές (laptops) εισήχθη η συσκευή εισαγωγής δεδομένων “touchpad”⁶³. Το touchpad αποτελεί ένα ορθογώνιο παραλληλόγραμμο πλαίσιο στην επιφάνεια του laptop, συνήθως κάτω από το χώρο του πληκτρολογίου, το οποίο αντικαθιστά λειτουργικά το ποντίκι. Η χρήστρια, αντί να χρειάζεται να μετακινεί το ποντίκι με ολόκληρο το χέρι της, στη συνέχεια να κεντράρει και να «κλικάρει» πάνω στο σημείο που επιθυμεί, μπορεί να πραγματοποιήσει την ίδια ακριβώς λειτουργία μετακινώντας τα δάχτυλά της απευθείας σε μια επιφάνεια, την οποία στη συνέχεια χρησιμοποιεί επίσης για να κλικάρει πιέζοντας στο σημείο που επιθυμεί. Στην ουσία, το touchpad, πέραν του ότι απαλείφει την ανάγκη του ποντικιού χάριν

⁶³ Εμφανίζεται επίσης και ως “trackpad”.

της φορητότητας του laptop, αποτελεί και μια μετάθεση του περιβάλλοντος της οθόνης σε μικρότερη κλίμακα εντός της οποίας η χρήστρια μπορεί να περιηγηθεί στον εικονικό χώρο αμεσότερα, και δη *απτικά*.

Η σημαντικότερη καινοτομία του μοντέλου αυτού συνίσταται στη διάνοιξη μιας κατεύθυνσης προς την υπέρβαση της αποκλειστικής διάδρασης μέσω «υπόδειξης και επικρότησης» (point-and-click), που ουσιαστικά αποτελεί μια μετεξέλιξη του τύπου «αιτήματος και απάντησης»⁶⁴. Η εισαγωγή συσκευών απτικής εισαγωγής δεδομένων δίνει τη δυνατότητα χρήσης με «πιο συνεχή και διαδραστική μορφή»⁶⁵, που μάλιστα, με την εξέλιξη των τεχνολογικών δυνατοτήτων, πραγματοποιείται και με μηδενική χρονοκαθυστέρηση μεταξύ εισαγωγής και εξαγωγής δεδομένων. Το πλεονέκτημα αυτής της αίσθησης αμεσότητας που προσφέρει ο απτικός έλεγχος γίνεται πλέον καταφανές από την ενσωμάτωσή του στη χρήση των κινητών τηλεφώνων⁶⁶. Τα smartphones αποτελούνται πλέον εξ ολοκλήρου από μια οθόνη αφής⁶⁷, η οποία μάλιστα χρόνο με το χρόνο έχει υποστεί έναν εξαιρετικά γρήγορο ρυθμό τεχνολογικής εξέλιξης. Από το 2007 και την εισαγωγή του πρώτου iPhone από την Apple, έχουμε φτάσει πλέον σε ένα σημείο τεχνολογικής αιχμής, στο οποίο οι οθόνες αφής επιδέχονται τέτοιο επίπεδο ευαισθησίας και ακρίβειας στη λεπτομέρεια, που αναγνωρίζουν διακριτές εντολές ανάλογα με την ταχύτητα και ένταση της κίνησης, του συνδυασμού κινήσεων υπό τη μορφή χειρονομίας⁶⁸, ή και ανάλογα με την πίεση του πατήματος της απτικής επαφής. Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα της ακρίβειας του απτικού ελέγχου, που δίνει ο Chow αποτελούν οι εφαρμογές ανάγνωσης βιβλίων, όπου η χρήστρια μπορεί να γυρίσει τη σελίδα (του εικονικού βιβλίου) με άμεσο, «ρεαλιστικό» τρόπο, σύροντας το δάχτυλό της από την μία άκρη της οθόνης στην άλλη (από δεξιά προς τα αριστερά, όπως θα έκανε με ένα πραγματικό βιβλίο), με την ίδια

⁶⁴ Chow (2013), *ό.π.*, σσ. 65-66.

⁶⁵ Στο ίδιο, σσ. 65-66.

⁶⁶ Αυτή η λειτουργία όπως είναι προφανές αφορά και στα tablets. Εδώ ωστόσο, επικεντρώνουμε τη μελέτη μας πάνω στα κινητά τηλέφωνα, καθώς αποτελούν τα κατεξοχήν (σχεδόν απαραίτητα μάλιστα) ψηφιακά αντικείμενα, ενώ τα tablets χρησιμοποιούνται κατά κύριο λόγο συμπληρωματικά.

⁶⁷ Με την εξαίρεση της συμπερίληψης ενός κεντρικού κουμπιού (αν και τείνει τα τελευταία χρόνια να εξαλειφθεί), καθώς και πλήκτρων ρύθμισης έντασης ήχου και ενεργοποίησης/ απενεργοποίησης στο περίγραμμα της συσκευής. Εδώ φυσικά αναφερόμαστε στο κυρίαρχο μοντέλο σχεδιασμού των smartphones. Προφανώς κρατάμε υπόψιν ότι συνεχίζουν να παράγονται και να παρέχονται στην αγορά και άλλοι τύποι τηλεφώνων όπως και διάφοροι τύποι υπολογιστών, λειτουργικών συστημάτων κτλ. Στην εξέτασή μας επιχειρούμε να εστιάσουμε στους τύπους τεχνολογικών αντικειμένων που παρουσιάζουν τα κυρίαρχα, ιδεοτυπικά χαρακτηριστικά των ευρύτερων τεχνολογικών τάσεων που ορίζουν τη σύγχρονη καθημερινή επαφή με την ψηφιακή τεχνολογία, όπως ελπίζουμε να φανεί και στην πορεία της εργασίας.

⁶⁸ Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα για αυτούς τους συνδυασμούς, είναι η κίνηση με τρία δάχτυλα προς τα κάτω, για την αποτύπωση ενός στιγμιότυπου οθόνης (screenshot), ή και η χρήση του δείκτη και του αντίχειρα σε μια ταυτόχρονη κυκλική κίνηση περιστροφής, που χρησιμοποιείται για την περιστροφή μιας εικόνας αριστερόστροφα ή δεξιόστροφα (ανάλογα με τη φορά της κίνησης των δαχτύλων).

την (εικονική) σελίδα να ακολουθεί το σημείο που αγγίζει με το δάχτυλό της σε κάθε χρονική στιγμή⁶⁹. Ένα άλλο παράδειγμα του «τρισδιάστατου» απτικού ελέγχου αποτελεί ο τρόπος που έχει σχεδιαστεί να «ανοίγει» μια εφαρμογή από την κεντρική οθόνη ενός smartphone στις πιο πρόσφατες εκδοχές των λογισμικών iOS ή Android: πατώντας απαλά και ελαφρώς παρατεταμένα πάνω στην εφαρμογή αναδύονται από το κεντρικό εικονίδιο της εφαρμογής μικρότερα εικονίδια, που αντιπροσωπεύουν κάποιες γρήγορες επιλογές για τη διάδραση με τη συγκεκριμένη εφαρμογή⁷⁰, ενώ πατώντας λίγο δυνατότερα και ταχύτερα, ανοίγει κατευθείαν το κυρίως περιβάλλον (δηλαδή η αρχική σελίδα) της εφαρμογής. Εν ολίγοις, πλέον ο έλεγχος σε κινητά τηλέφωνα και tablets περνάει σε ένα επίπεδο όπου η αφή συναρτάται άμεσα με την κίνηση, όσο και με την ένταση, και τη γενικότερη «αίσθηση» του κινητικού χειρισμού των στοιχείων και «φαινομένων» που εμφανίζονται στην οθόνη⁷¹.

Το γεγονός αυτό σε συνδυασμό με τη φορητότητα αυτών των κινητών συσκευών (smartphones, tablets) συγκροτούν μια εντελώς νέα μορφή εμπειρίας διάδρασης με το τεχνολογικό αντικείμενο και τον «ψηφιακό χώρο» που διανοίγει. Επιπλέον, μικροσυστήματα εντοπισμού (GPS) των συσκευών αυτών, τα οποία επιτρέπουν τον υπολογισμό διάφορων παραμέτρων που έχουν να κάνουν με την φυσική κίνηση της χρήστριας στον τρισδιάστατο, «φυσικό» χώρο, μεταφέρουν αυτή τη συνεχή διάδραση με το τεχνολογικό αντικείμενο στις τρεις («φυσικές») διαστάσεις⁷². Οι χρήστριες τέτοιων τεχνολογιών, αντί για «διαλόγους» στους οποίους εναλλάσσονται δράση και αντίδραση, εμπλέκονται πια σε μια συνέχεια κινητικών δράσεων και πρόσληψης των ακαριαίων αναδράσεων από το σύστημα⁷³.

Μια προσέγγιση στο σώμα

Μια κοινή τάση σε όλα αυτά τα επιμέρους, σταδιακά εισαγόμενα στοιχεία στην διαδικασία της διάδρασης με την ψηφιακή τεχνολογία, αποτελεί η ολοένα αυξανόμενη ένταξη λειτουργιών που αξιοποιούν την ενσώματη διάσταση της δράσης ενός υποκειμένου στο πλαίσιο ενός χώρου. Φαίνεται πως πλέον η χρήστρια αντιλαμβάνεται το ψηφιακό περιεχόμενο όχι μόνο ως μια θεάτρια, αποκλειστικά δηλαδή με την οπτική επαφή, αλλά καλείται να αξιοποιήσει με ευρύτερο

⁶⁹ Στο ίδιο, σελ. 65.

⁷⁰ Τέτοιες επιλογές είναι, μεταξύ άλλων, το άνοιγμα πληροφοριών για την εφαρμογή, η διαγραφή της εφαρμογής, κ.α.

⁷¹ Η αίσθηση αυτή ενισχύεται μάλιστα από την απτικές αναδράσεις (haptic feedback), δηλαδή δονήσεις που παράγει η συσκευή ως ανταπάντηση ή και αναγνώριση της επαφής με την οθόνη.

⁷² Στο ίδιο, σελ. 66.

⁷³ Στο ίδιο, σελ. 66.

τρόπο τη σωματική της συγκρότηση, εμπλέκοντας σε αυτή τη διάδραση τόσο την πολυαισθητηριακότητά της, όσο και την κιναισθητική της τοποθέτηση στον κόσμο⁷⁴.

Μια τέτοια κίνηση θεωρούμε πως αναδεικνύει ένα διττό συμπέρασμα. Αφενός, από την πλευρά της ίδιας της μηχανής, υποστηρίζεται πως αυτή η πορεία διαχωρίζει εννοιολογικά και λειτουργικά τον υπολογιστή από οποιοδήποτε άλλο «νέο μέσο». Ο υπολογιστής δεν μπορεί να εννοηθεί ως μια μηχανή «αναπαράστασης» νοημάτων· φαίνεται, αντιθέτως, πως αποτελεί μια μηχανή *πραγμάτωσης* νοημάτων, που γίνεται μάλιστα «καλύτερα κατανοητ[ή] με όρους πρακτικής ή ενός συνόλου εκτελεστέων ή ενεργειών σε σχέση με τον κόσμο»⁷⁵. Φαίνεται δηλαδή σαφώς πως η λειτουργία του εξαρτάται πάντοτε από το ανθρώπινο *πράττειν*, εκφραζόμενη με τον ένα ή τον άλλο τρόπο ως μια «σχέση διατύπωσης εντολών»⁷⁶: «ο υπολογιστής [δηλαδή] λαμβάνει τη δική μας εκτέλεση του κόσμου ως τη συνθήκη έκφρασης του κόσμου», και άρα δεν αποτελεί απλά ένα απλό μέσο αναπαράστασης, αλλά ένα οιονεί πεδίο δράσης.

Μέσα από αυτήν ακριβώς την πρακτική αντίληψη του της λειτουργίας του υπολογιστή, αφετέρου, μπορούμε να διαυγάσουμε ότι μια νοησιαρχική σύλληψη της ανθρώπινης αντίληψης και δράσης δεν αρκεί. Λαμβάνοντας υπόψιν την αρχική μας υπόθεση, πως οι σχεδιαστικές επιλογές για την ανάπτυξη μιας τόσο βασικής και διάχυτης στην καθημερινότητα τεχνολογίας, δεν υπόκεινται σε τυχαιότητα, αλλά πραγματοποιούνται μέσα από εκτενή διερεύνηση των βέλτιστων μοντέλων για την ανθρώπινη κατανόηση και δράση, θεωρούμε πως η τάση αυτή που σκιαγραφήσαμε με την παραπάνω ιστορική ανασκόπηση μαρτυρά πως για το στόχο της κατανόησης του ρόλου της ψηφιακότητας στην σύγχρονη καθημερινότητα, υπάρχει μια σημαντική ανάγκη «επιστροφής» σε μια ενσώματη αντίληψη για την δράση στο ψηφιακό. Προχωρώντας λοιπόν, θα προσπαθήσουμε να αναδείξουμε ένα θεωρητικό μοντέλο περιγραφής της ανθρώπινης δράσης, το οποίο θεωρούμε πως δύναται να συνεισφέρει στην κατανόηση των τρόπων μέσα από τους οποίους η ενσώματη δράση της χρήστριας μπορεί να πραγματοποιηθεί στο πλαίσιο της εμπειρίας της ψηφιακής τεχνολογίας.

⁷⁴ Στο ίδιο, σελ. 23.

⁷⁵ Galloway, A. (2020), «Η αντι-γλώσσα των νέων μέσων», μτφρ. Λεάνδρος Κυριακόπουλος, στο *Ουτοπία. Αφιέρωμα: Ψηφιακότητα-Αισθητικοποίηση-Αυτονομία Συναισθήματος*, τ.133, Αθήνα: Εκδόσεις Τόπος, σελ. 23.

⁷⁶ Στο ίδιο, σελ. 23.

Κεφάλαιο 2: Το σώμα σε διάδραση

Στο προηγούμενο κεφάλαιο παρουσιάστηκε συνοπτικά η ιστορική πορεία της εξέλιξης των διεπαφών ως προς την διάδραση μεταξύ ανθρώπου και υπολογιστή. Σε αυτήν επιχειρήθηκε να αναδειχθεί μια τάση κατά την οποία το σώμα φαίνεται πως αρχίζει να αποκτά ένα πιο ενεργό ρόλο σε αυτή τη διαδικασία. Επιστρέφοντας ωστόσο σε αυτήν την εμπειρία διάδρασης, φαίνεται πως εν πρώτοις μπορεί ξεκάθαρα να υποστηριχθεί πως, παρά την εισαγωγή διάφορων στοιχείων όπως η χρήση της αφής, τα εξελιγμένα γραφικά ή οι κινήσεις που αναδίδουν μια αίσθηση «ζωντανίας», η επικοινωνία με τον υπολογιστή εξακολουθεί να πραγματοποιείται σε ένα πεδίο καθαρά οπτικό· η δε πληροφορία ή οποιαδήποτε διεργασία αποτυπώνεται σε ένα περιβάλλον στατικό και δισδιάστατο, σε μια επίπεδη οθόνη.

Στη συνέχεια της εργασίας θα προσπαθήσουμε λοιπόν να αναδείξουμε ορισμένα επιχειρήματα, ώστε να υποστηρίξουμε πως η άποψη αυτή θα μπορούσε να θεωρηθεί μονοδιάστατη. Αφενός μια τέτοια άποψη παραβλέπει εντελώς την ίδια τη διαδικασία διερεύνησης των βέλτιστων μοντέλων διάδρασης ανθρώπου και υπολογιστή και εξέλιξης της έρευνας για το σχεδιασμό των διεπαφών, η οποία, όπως επιχειρήσαμε να δείξουμε, φαίνεται πως διαγράφει μια πορεία προς μια περισσότερο πολυδιάστατη αντίληψη της διάδρασης. Αφετέρου, και σημαντικότερα, η παράβλεψη αυτής της σταδιακής ένταξης της πολυαισθητηριακότητας στους τρόπους διάδρασης με τον υπολογιστή, φαίνεται πως παραβλέπει και την ίδια τη δυναμικότητα και την ενδεχομενικότητα της ενσώματης δράσης και γνώσης, υπό την έννοια πως δεν αρκεί η θεώρηση του σώματος και των αισθήσεων ως απλή διάσταση μιας υλικότητας που *αντιπαραβάλλεται* με την νόηση και εν γένει την παραγωγή γνώσης⁷⁷. Λαμβάνοντας μάλιστα υπόψιν πως οι δύο συνήθειες γενικώς αποδεκτές αξιολογήσεις της προόδου της ψηφιακής τεχνολογίας αφορούν, είτε την άποψη πως αυτή απλώς καθλώνει και απονεκρώνει το σώμα, είτε πως αποτελεί τη δίοδο για μια διά παντός υπέρβαση της περατότητας της ανθρώπινης ζωής με το «ανέβασμα» της ανθρώπινης συνείδησης σε μια μηχανή, εδώ θα υποστηρίξουμε πως αντί και της μίας και της άλλης άποψης, το σώμα, ως η ίδια η βάση της υποκειμενικότητας, φαίνεται

⁷⁷ Είναι γνωστό πως υπάρχει μια ολόκληρη τάση που αναπτύσσεται σε όλο το εύρος των κοινωνικών και ανθρωπιστικών επιστημών, αυτό της «ενσώματης γνώσης» (embodied cognition), που εστιάζει στο να αποκαλύψει το σώμα ως το κέντρο της ανθρώπινης γνωσιακότητας και δράσης. Για μια περιεκτική και πλούσια ανασκόπηση των θεωριών περί σώματος, ιδιαίτερα από τη δεκαετία του 1980 κι έπειτα βλ. Μακρυγιάννη, Δ. (2004), 'Εισαγωγή. Το σώμα στην ύστερη νεωτερικότητα', στο Μακρυγιάννη, Δ. (επιμ.), *Τα όρια του σώματος. Διεπιστημονικές προσεγγίσεις*, μτφρ. Κώστας Αθανασίου, Κική Καψαμπέλη, Μαριάννα Κονδύλη, Θόδωρος Παρασκευόπουλος, Αθήνα: Νήσος, καθώς και το σύνολο του αναφερθέντος συλλογικού τόμου.

πως καλείται να «επιστρέψει» στη νέα πραγματικότητα, όπου η ψηφιακότητα αποτελεί μια πανταχού παρούσα συνθήκη.

Το σώμα-υποκείμενο στη φαινομενολογία του Maurice Merleau-Ponty

Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα θεώρησης του σώματος ως κάτι παραπάνω από μια υλική υπόσταση του πνεύματος, αποτελεί η προσέγγιση της φαινομενολογικής παράδοσης. Για να μπορέσουμε να διακρίνουμε ορισμένες προοπτικές ενσώματης δράσης στη χρήση των ψηφιακών αντικειμένων και εν γένει στη δράση στο ψηφιακό περιβάλλον, θα επιχειρήσουμε εδώ να αξιοποιήσουμε για την εξέταση του σώματος το φαινομενολογικό πρίσμα και, πιο συγκεκριμένα, αυτό που παρουσιάζει ο Maurice Merleau-Ponty. Ο Merleau-Ponty στην κεφαλαιώδη του πραγματεύση, τη *Φαινομενολογία της Αντίληψης*, πραγματοποιεί μια εκτενή φαινομενολογική εξέταση των τρόπων που συγκροτείται, ακριβώς, η αντίληψη, έχοντας ως βασικό του διακύβευμα την υπέρβαση των επί αιώνες εγκατεστημένων στη δυτική φιλοσοφική σκέψη δισμίων μεταξύ σώματος και πνεύματος. Ιδιαίτερα, στόχος του φαίνεται πως είναι να καταρρίψει τη συγκρότηση αυτού του βασικού διπόλου από την καρτεσιανή φιλοσοφία, η οποία θεωρεί τον άνθρωπο ως ένα νοήμον ον, ένα υποκείμενο ελεύθερης βούλησης το οποίο όμως φυλακίζεται από το σαρκίο του σώματός του και εξαπατάται από τις αισθήσεις του⁷⁸, ενώ δύναται να «γνωρίσει» πραγματικά τον κόσμο και τα αντικείμενα εντός του μόνο μέσω της εσωτερικής του λογικής, της ενεργοποίησης του νου, και της επιστήμης.

Ο Merleau-Ponty, διατηρώντας το διακύβευμα της επιστημονικότητας⁷⁹, μάς καλεί να επανεξετάσουμε τη διχοτόμηση που διακατέχει μια τέτοια σύλληψη, η οποία συνεπάγεται την επιβολή στο σώμα της ιδιότητας του «βαριδίου», που χρειάζεται να καταστεί μια καλά ρυθμισμένη «μηχανή»⁸⁰ ώστε να εξυπηρετεί την καλύτερη δυνατή απόδοση της νόησης. Βασιζόμενος σε μια σειρά εμπειρικών μελετών πάνω σε νευρολογικές διαταραχές και ασθένειες, συγκροτεί μια θεωρία περί της αντίληψης, που θέτει ως κέντρο της το σώμα. Για τον Merleau-

⁷⁸ Μακρυνιώτη (2004), ό.π., σελ. 12-13.

⁷⁹ Σύμφωνα με τον Merleau-Ponty η θεώρηση του σώματος μπορεί να είναι διττή: από τη μία υπάρχει το «αντικειμενικό» σώμα, που αποτελεί το σώμα ως αντικείμενο μελέτης και μετρήσεων, όπως για παράδειγμα όταν το σώμα ζυγίζεται ή εξετάζεται η φυσική του κατάσταση· από την άλλη υπάρχει η σύλληψη του *ιδιοσώματος*, όπως θα την αναπτύξουμε περαιτέρω στην πορεία του κεφαλαίου αυτού. Για το επίπεδο του «αντικειμενικού» σώματος, που ιδώνεται ως *partes extra partes* (δηλαδή ως αντικείμενο ανάμεσα σε άλλα, το οποίο ωστόσο – όπως επίσης θα δούμε – πάντοτε κατέχει μια διαφορετική υφή και ποιότητα που μάλιστα αναδεικνύεται στην διυποκειμενική εμπειρία) αποδέχεται την ανάγκη να βασιζόμαστε σε επιστημονικές, εμπειρικές μελέτες, όπως αυτές που ο ίδιος εξετάζει, σχετικά με διάφορες νευρολογικές διαταραχές: Merleau-Ponty, M. (2016), *Η φαινομενολογία της αντίληψης*, μτφρ. Κική Καψαμπέλη, Αθήνα: Νήσος, σσ.149-153.

⁸⁰ Στο ίδιο, σελ. 153.

Ponty η αντίληψη δεν συντελείται ως μια διαδικασία ανασυγκρότησης ορισμένων a priori μορφών στο εμπειρικό επίπεδο, αλλά σε μια ενεργητική αναγνώριση του περιβάλλοντος και των αντικειμένων εντός του μέσα από τις αισθήσεις. Στη διαδικασία αυτή σώμα και πνεύμα βρίσκονται σε μια απόλυτη εσωτερική ενότητα, ενώ την ίδια στιγμή, μέσω της (διαφορετικής ποιοτικά, όπως θα δούμε παρακάτω) ενότητας που διέπει το σώμα και το περιβάλλον του, καθίσταται δυνατή η γνώση των αντικειμένων. Ο Merleau-Ponty δηλαδή δεν θεωρεί ότι υφίσταται κάποια αντικειμενική ή προ-εμπειρική κατάσταση των πραγμάτων, την οποία καλούμαστε σταδιακά να ανασυγκροτήσουμε ή να ανακαλύψουμε χρησιμοποιώντας τον ορθό λόγο στη συνείδησή μας, αλλά αντ' αυτού καλούμαστε να γνωρίσουμε τον κόσμο μέσα από το σώμα μας, *όντας δηλαδή οι ίδιες το σώμα μας*. Για τον Merleau-Ponty, η ανάγκη της απόστασης από το αντικείμενο με σκοπό την απόκτηση της γνώσης επ' αυτού, η «[αναπαράσταση της εκδίπλωσης μιας δομής] σε τρίτο πρόσωπο – μετάδοση κίνησης ή καθορισμό[ς] της μιας μεταβλητής από την άλλη»⁸¹, ακυρώνεται, καθώς:

Δεν μπορώ να λάβω γνώση της [δομής] από μακριά. Για να μαντέψω τι μπορεί να είναι, πρέπει να αφήσω κατά μέρος το σώμα αντικείμενο, *partes extra partes*, και να ανατρέξω στο σώμα την εμπειρία του οποίου έχω την παρούσα στιγμή [το ιδίόσωμα], για παράδειγμα τον τρόπο με τον οποίο το χέρι μου κυκλώνει ένα αντικείμενο που αγγίζει [...].⁸²

Το σώμα λοιπόν δεν υπάρχει απλά ως δοχείο μιας νόησης, αλλά διαδραματίζει τον κρισιμότερο ρόλο στην αντίληψη του υποκειμένου, καθώς το ίδιο το υποκείμενο δεν νοείται διαχωρισμένο σε σώμα και πνεύμα, αλλά πνεύμα και σώμα ενώνονται και συνεργούν στην αντίληψη και τη δράση του εντός του κόσμου, στον οποίο δεν είναι απλά τοποθετημένο, αλλά τον οποίο *κατοικεί*⁸³. Υπό αυτήν την έννοια ο άνθρωπος δεν υφίσταται ακριβώς ως ένα υποκείμενο απέναντι στον αντικειμενικό κόσμο, αλλά είναι «δεμένος» με τον κόσμο⁸⁴, μοιραζόμενος μαζί του την βασικότερη των δομών, κατά τον Merleau-Ponty, την *παρουσία*⁸⁵.

⁸¹ Στο ίδιο, σελ. 152.

⁸² Στο ίδιο, σελ. 152. Η δεύτερη επισήμανση προστέθηκε.

⁸³ Στο ίδιο, σελ. 166.

⁸⁴ «Είμαι σώμα σημαίνει, όπως είδαμε, είμαι δεμένος με έναν ορισμένο κόσμο, και το σώμα μας δεν είναι κατ' αρχάς εντός του χώρου: είναι στο χώρο, είναι του χώρου»: Merleau-Ponty (2016), *ό.π.*, σελ. 267.

⁸⁵ Η παρουσία για τον Merleau-Ponty αποτελεί την κεντρικότερη των δομών, όπως επίσης και τον ίδιο τον όρο δυνατότητας για τη συγκρότηση αντιληπτικής δραστηριότητας, την οποία αντιπαραβάλλει με την έννοια της αναπαράστασης. Η βάση της αντίθεσης που προβάλλει αφορά το γεγονός ότι ο στοχαστής δεν θεωρεί, όπως είδαμε, ότι υπάρχει κάποια προ-αντικειμενική πραγματικότητα όπου συντίθενται τα νοήματα, τα οποία συνέχεια το υποκείμενο προβάλλει στον εξωτερικό, εμπειρικό κόσμο, αλλά αντ' αυτού συντίθεται πάντα με την επαφή με τον κόσμο, και σε σχέση με τον κόσμο, με την ίδια την εμπειρία: «Δεν μπορεί πια να υπάρχει αντικειμενικό πνεύμα, η νοητική ζωή αποσύρεται σε συνειδήσεις απομονωμένες και παραδομένες στην ενδοσκόπηση και μόνο αντί να εκτυλίσσεται, όπως το κάνει φαινομενικά, στον ανθρώπινο χώρο τον οποίο συνθέτουν εκείνοι με τους οποίους

Εφόσον λοιπόν ο άνθρωπος καθίσταται παρών μέσω του σώματος, καθίσταται ένα *σώμα-υποκείμενο*, δηλαδή είναι (ή κατέχει) ένα *ιδιόσωμα*, ήτοι τη «θέση [εντός του χώρου, που παίρνει το] σώμα, μια αρχέγονη χωρικότητα, [...] που συνταυτίζεται με το ίδιο το είναι του σώματος» δηλαδή με τον ίδιο τον εαυτό⁸⁶. Με αυτό ως δεδομένο, το σώμα αποτελεί τόσο την πραγμάτωση του είναι, όσο και έναν ιδιαίτερο, πρωτογενή και κεντρικό χώρο της υποκειμενικότητας, ο οποίος είναι αδιάσπαστος από τον κόσμο και δεν μπορεί να εννοηθεί εκτός του:

[...] αν αληθεύει ότι έχω συνείδηση του σώματός μου διαμέσου του κόσμου, ότι το σώμα μου είναι ο απαραίτητος όρος, στο κέντρο του κόσμου, προς τον οποίο στρέφουν το πρόσωπό τους όλα τα αντικείμενα, αληθεύει για τον ίδιο λόγο που το σώμα μου είναι ο κεντρικός άξονας του κόσμου: ξέρω ότι τα αντικείμενα έχουν πολλές πλευρές, επειδή θα μπορούσα να κάνω το γύρο τους εξερευνώντας τα, και υπ' αυτή την έννοια έχω συνείδηση του κόσμου με μέσο το σώμα μου.⁸⁷

Με άλλα λόγια, ο άνθρωπος νοείται ως «ενσαρκωμένο ον»⁸⁸, στον οποίο τα πράγματα δίνονται «μέσω μιας πρακτικής-αντιληπτικής εμπίωσης»⁸⁹ στον «βιωμένο» του κόσμο. Το σώμα-υποκείμενο αντιλαμβάνεται τον κόσμο και τα πράγματα όντας, ακριβώς, μέρος μιας ενότητας και αποτελώντας εξαρχής μέρος μιας σχέσης με αυτά, μέσω της συμπεριφοράς του⁹⁰. Το άτομο λοιπόν, κατέχει ένα ιδιόσωμα που χαρακτηρίζεται από μια «μονιμότητα»⁹¹, υπό την

συζητώ ή εκείνοι με τους οποίους ζω, ο τόπος της εργασίας μου ή της ευτυχίας μου. [...] Το αντιλαμβανόμενο υποκείμενο παύει να είναι ένα 'ακοσμικό' σκεπτόμενο υποκείμενο, και η ενέργεια, το αίσθημα, η βούληση θα πρέπει πια να εξερευνηθούν ως πρωτογενείς τρόποι να τεθεί ένα αντικείμενο [...] Άρα θα πρέπει να επανακαλύψουμε επίσης τον φυσικό κόσμο και τον τρόπο του να υπάρχει, που δεν συγγέεται με τον τρόπο ύπαρξης του επιστημονικού αντικειμένου. Ότι το φόντο συνεχίζεται κάτω από το σχήμα, ότι το βλέπουμε κάτω από το σχήμα, αν και το σχήμα το καλύπτει, αυτό το φαινόμενο που εμπερικλείει το όλο πρόβλημα της παρουσίας του αντικειμένου το κρύβει επίσης η εμπειριστική φιλοσοφία, η οποία αντιμετωπίζει το καλυμμένο μέρος του φόντου ως αόρατο, δυνάμει ενός φυσιολογικού ορισμού της όρασης, και το επανάγει στη συνθήκη μιας απλής αισθητής ποιότητας, υποθέτοντας ότι η ποιότητα αυτή δίνεται από μια εικόνα, δηλαδή από μια εξασθενημένη αισθητηριακή εντύπωση»: Merleau-Ponty (2016), σελ. 72-75.

⁸⁶ Στο ίδιο, σελ. 268. Ένας άλλος τρόπος που περιγράφει ο Merleau-Ponty την ύπαρξη σε ένα σώμα, ή το είναι-σώμα είναι με την έννοια του «σωματικού σχήματος», που δηλώνει την «αδιάσπαστη, ενοποιημένη κατοχή της αντίληψης του σώματος υπό τον εαυτό, δηλαδή το γεγονός ότι η χωρικότητα του συλλαμβάνεται ως οργανική ολότητα και όχι ως άθροισμα των μερών ή τοποθεσιών στον 'συνήθη' χώρο.»: Τερζόγλου, Ν. Ι. (2009), *Ιδέες του χώρου στον εικοστό αιώνα*, Αθήνα: Νήσος, σελ. 279.

⁸⁷ Merleau-Ponty (2016), *ό.π.*, σελ. 161. Η έμφαση προστέθηκε.

⁸⁸ Τερζόγλου (2009), *ό.π.*, σελ. 278.

⁸⁹ Στο ίδιο, σελ. 279.

⁹⁰ Συγκεκριμένα η έννοια της «συμπεριφοράς» ορίζεται από τον Merleau-Ponty ως «μια μορφή όπου τα 'οπτικά περιεχόμενα' και τα 'απτικά περιεχόμενα', η αισθητικότητα και η κινητικότητα εμφανίζονται μόνο ως στιγμές αδιαχώριστες μεταξύ τους», και περιγράφει τον ιδιαίτερο τρόπο της αντίληψης του σώματος-υποκειμένου, που αναπτύσσεται στη διαδικασία επαφής του με τον κόσμο· επομένως ο ορισμός της προεκτείνεται και ως το σύνολο των πράξεών του που πραγματώνουν τη διαδικασία αυτή της αντίληψης: Merleau-Ponty (2016), *ό.π.*, σελ. 218.

⁹¹ Στο ίδιο, σελ. 179.

έννοια πως το σώμα του είναι σε κάθε περίπτωση και σε κάθε στιγμή αντιληπτό από το άτομο⁹². Επιπλέον η ιδιότητα της «μονιμότητας» του ιδιοσώματος αποτελεί τον όρο δυνατότητας ώστε το άτομο να μπορεί να λαμβάνει μια «πλευρά» σε σχέση με τα πράγματα⁹³. Αυτό σύμφωνα με τον Merleau-Ponty δεν αποτελεί απλά μια σχέση «προοπτικής», «αλλά η ίδια η προοπτική παρουσίαση των αντικειμένων κατανοείται αποκλειστικά μέσω της αντίστασης του σώματός μου σε κάθε προοπτική παραλλαγή»⁹⁴. Με τον τρόπο αυτό γίνεται δυνατή η διαμόρφωση μιας σχέσης με τα αντικείμενα, κρισιμότερος παράγοντας της οποίας είναι αυτός της ικανότητας *κίνησης*. Μέσω της κίνησης το άτομο περιδιαβαίνει τον κόσμο στον οποίο υπάρχει *μαζί* με τα υπόλοιπα άτομα ή αντικείμενα. Ταυτόχρονα, αξιοποιώντας και τις αισθήσεις του, το σώμα-υποκείμενο έρχεται σε επαφή με τον κόσμο *κιναισθητικά*: με αυτήν την έννοια, η αντίληψη (και η παραγωγή νοήματος και γνώσης) επιτελείται ενεργητικά μέσω της αξιοποίησης των κινητικών και αισθητηριακών ικανοτήτων του σώματος, οι οποίες ενεργοποιούνται πάντοτε *με αναφορά* στον κόσμο, ή πιο συγκεκριμένα, με αναφορά σε άλλα αντικείμενα. Όπως δηλαδή εξηγεί ο Merleau-Ponty:

Αν είμαι όρθιος και κρατώ στη χούφτα την πίπα μου, η θέση του χεριού μου δεν προσδιορίζεται συλλογιστικά από τη γωνία που σχηματίζει το χέρι μου με τον πήχη μου, ο πήχης μου με το βραχίονά μου, ο βραχίονάς μου με τον κορμό μου και τέλος ο κορμός μου με το πάτωμα. Ξέρω πού είναι η πίπα μου με μια απόλυτη γνώση, και *ως εκ τούτου* ξέρω πού είναι το χέρι μου και πού είναι το σώμα μου [...]. Η λέξη 'εδώ', όταν εφαρμόζεται στο σώμα μου, δεν δηλώνει μια θέση προσδιορισμένη ως προς άλλες θέσεις ή ως προς κάποιες εξωτερικές συντεταγμένες, αλλά την εγκατάσταση των πρώτων συντεταγμένων, την *αγκυροβόληση του ενεργητικού σώματος μέσα σε ένα αντικείμενο, την κατάσταση του σώματος απέναντι στα προς επίτευση έργα του*.⁹⁵

Στο συγκεκριμένο απόσπασμα ο Merleau-Ponty συνοψίζει με γλαφυρή σαφήνεια αυτήν την ιδιόμορφη σχέση *αποβλεπτικότητας* που ενώνει το σώμα-υποκείμενο με τα αντικείμενα που το περιβάλλουν. Η ίδια η κιναισθητική του συγκρότηση αποτελεί την τροπικότητα με την οποία πραγματώνεται αυτή η αποβλεπτική σχέση με τα αντικείμενα· μέσω της κίνησης και των αισθήσεών του το σώμα-υποκείμενο υποστασιοποιείται «ως στάση ενόψει κάποιου ενεργού ή δυνατού έργου προς επίτευση»⁹⁶. Αυτή η αποβλεπτική στάση επομένως καθορίζει και την

⁹² Οφείλουμε εδώ, παραμένοντας πιστές στο περιεχόμενο των μελετών του Merleau-Ponty, να προσθέσουμε τη διευκρίνιση πως αυτή η δήλωση ενδυναμώνεται και επιβεβαιώνεται και από την περίπτωση που αυτή η ιδιότητα δεν υφίσταται, δηλαδή όταν το άτομο πάσχει από κάποια νευρολογική ή ψυχική διαταραχή (βλ. τα παραδείγματα των μελών-φαντασμάτων ή της περίπτωσης της ανοσογνωσίας): Στο ίδιο, σελ. 153-154.

⁹³ Στο ίδιο, σελ. 176.

⁹⁴ Στο ίδιο, σελ. 178.

⁹⁵ Στο ίδιο, σελ. 190-191. Η δεύτερη επισήμανση προστέθηκε.

⁹⁶ Στο ίδιο, σελ. 190.

ιδιαίτερη χωρικότητα που χαρακτηρίζει το σώμα, η οποία «δεν είναι χωρικότητα θέσης, όπως των εξωτερικών αντικειμένων ή των ‘χωρικών αισθητηριακών εντυπώσεων’, αλλά χωρικότητα κατάστασης»⁹⁷, η οποία επιτρέπει, στη συνάντηση του υποκειμένου με το εκάστοτε αντικείμενο να παραχθεί κάποιου είδους νόημα μέσα από τη διαδικασία της αντίληψης. Σε αυτή τη συνάντηση δηλαδή το σώμα-υποκείμενο νοηματοδοτεί το τυχόν αντικείμενο μέσω μιας δυναμικής αποβλεπτικότητας που ενυπάρχει σε κάθε κίνησή του στον κόσμο. Μέσω των αισθητηριακών οδών του αναγνωρίζει ποιότητες που συνθέτουν το αντικείμενο όχι ως ένα άθροισμα ιδιοτήτων (όπως π.χ. το μήκος, το βάρος, το χρώμα, η υφή κλπ.), όπως θα το ήθελε μια καρτεσιανή, αιτιοκρατική οπτική, αλλά ως μια ομοιογενή σύνθεση αυτών των ιδιοτήτων, τις οποίες αντιλαμβάνεται και συνθέτει «αυθόρμητα» μέσω των εσωτερικών διεργασιών οργάνωσης των ερεθισμάτων του κι εν τέλει μέσω της συμπεριφοράς του⁹⁸. Και πάλι με τα λόγια του Merleau-Ponty, αυτή η δυναμικότητα συνοψίζεται ως εξής:

Μπορώ λοιπόν, με το σώμα μου ως δύναμη ενός ορισμένου αριθμού οικείων ενεργειών, να εγκατασταθώ στον περίγυρό μου ως ένα σύνολο από *manipulanda*, χωρίς να σκοπεύω ούτε το σώμα μου ούτε τον περίγυρό μου ως αντικείμενα με την καντιανή έννοια, δηλαδή ως συστήματα ποιότητας συνδεδεμένων μέσω ενός νοητού νόμου, ως διαφανείς οντότητες, ελεύθερες από κάθε τοπική ή χρονική προσχώρηση και έτοιμες για ονοματοθεσία ή τουλάχιστον για μια χειρονομία δείξης. Υπάρχει ο βραχιονάς μου ως υποστήριγμα αυτών των ενεργημάτων τα οποία γνωρίζω καλά, το σώμα μου ως δύναμη περιορισμένης δράσης που το πεδίο ή την εμβέλειά του ξέρω εκ των προτέρων, υπάρχει ο περίγυρός μου ως το σύνολο των δυνατών σημείων εφαρμογής αυτής της δύναμης [...].⁹⁹

Όντας πάντοτε αποβλεπτικά, τα ενεργήματα στα οποία επιδίδεται ένα σώμα-υποκείμενο ενδύονται μια ιδιαίτερη χρονικότητα, καθώς υπό μία έννοια είναι πάντα στραμμένα στο μέλλον¹⁰⁰, με άλλα λόγια κάθε φορά που το σώμα-υποκείμενο δρα προς και σε σχέση με τον κόσμο ή με ένα αντικείμενο, έχει ήδη αποβλέψει την κατάληξη της δράσης του. Με αυτόν τον τρόπο, μέσα στο χρόνο, το σώμα-υποκείμενο εγκαθιστά στη σχέση του με τον κόσμο (αλλά και με τα επιμέρους αντικείμενά του ειδικότερα) αυτό που ο Merleau-Ponty ονομάζει «αποβλεπτικό τόξο»: στην ουσία «μια αδιαχώριστη σχέση ανάμεσα στην κίνηση, την όραση και την κατανόηση»¹⁰¹. Πιο συγκεκριμένα, το αποβλεπτικό τόξο του σώματος-υποκειμένου αποτελεί

⁹⁷ Στο ίδιο, σελ. 190.

⁹⁸ Στο ίδιο, σελ. 151.

⁹⁹ Στο ίδιο, σελ. 197-198. Η επισήμανση προστέθηκε.

¹⁰⁰ Στο ίδιο, σελ. 165.

¹⁰¹ Reuter, M. (1999), “Merleau-Ponty's Notion of Pre-Reflective Intentionality”, στο *Synthese*, 118:1, σσ. 69-88, σελ. 74.

ένα σύστημα αφομοιωμένων και ιζηματογενών πρακτικών, ή και έξεων¹⁰², που σωρεύει μέσα από την επαναληπτικότητα της επαφής του με τα αντικείμενα. Η σωρεύση αυτή ουσιαστικά καταλήγει στην ανάπτυξη ικανοτήτων ως προς την απόκριση σε διάφορες καταστάσεις, μέσα από την επαφή με ποικίλα αντικείμενα του κόσμου του¹⁰³. Έχοντας χτίσει μια τέτοια σχέση με το αντικείμενο το «υποκείμενο διεισδύει στο αντικείμενο μέσω της αντίληψης, αφομοιώνει τη δομή του, και διαμέσου του σώματός του το αντικείμενο ρυθμίζει άμεσα τις κινήσεις του»¹⁰⁴. Επομένως, το σώμα-υποκείμενο δύναται να εγκαθιδρύσει μια σχέση με το αντικείμενο κατά την οποία το τελευταίο αποτελεί ταυτόχρονα μια προέκταση αλλά και έναν καταλύτη για την κιναισθητική του λειτουργία, και κατ' επέκταση για την αντίληψή του και την παραγωγή νοήματος εν συνόλω· με τον ίδιο τρόπο που το σώμα διαμορφώνει τον κόσμο γύρω του, διαμορφώνεται κι αυτό από τον κόσμο και τα αντικείμενα που εμπερικλείει¹⁰⁵.

Έτσι, ο Merleau-Ponty καταφέρνει να γειώσει τη θεωρία του περί αποβλεπτικής σχέσης κοινωνικοϊστορικά, καθώς εξηγεί πως ο σχηματισμός αυτός των διαθέσεων τελούν πάντα ως αντικείμενα προσαρμογής στις *συνθήκες του εκάστοτε περιβάλλοντος* του σώματος-υποκειμένου. Η λογική αυτή του αποβλεπτικού τόξου βρίσκεται ριζωμένη στην ευρύτερη θεώρηση του Merleau-Ponty σχετικά με το σώμα-υποκείμενο, όπως αυτό τοποθετείται στον κόσμο και στο πώς επηρεάζει και επηρεάζεται από αυτόν: το αποβλεπτικό τόξο εν τέλει είναι αυτό

[...] που προβάλλει γύρω μας το παρελθόν μας, το μέλλον μας, το ανθρώπινο περιβάλλον μας, τη σωματική, ιδεολογική και ηθική μας κατάσταση ή μάλλον που έχει αποτέλεσμα να είμαστε *τοποθετημένοι* σε μια κατάσταση από όλες αυτές τις απόψεις. Ακριβώς το αποβλεπτικό τόξο είναι που φτιάχνει την ενότητα των αισθήσεων, την ενότητα των αισθήσεων και της νοημοσύνης, την ενότητα της αισθητικότητας και της κινητικότητας.¹⁰⁶

¹⁰² Dreyfus, H. (2002), “Intelligence without representation – Merleau-Ponty’s critique of mental representation. The relevance of phenomenology to scientific explanation”, στο *Phenomenology and the Cognitive Sciences*, 1, σελ. 367. Στο άρθρο του αυτό ο H. Dreyfus χρησιμοποιεί τον όρο *dispositions* (= διάθεση), που εδώ επιλέγουμε να αποδώσουμε ως «έξη», ακολουθώντας τον Τερζόγλου (2009), *ό.π.*, σσ. 278-279.

¹⁰³ Merleau-Ponty (2016), *ό.π.*, σελ. 367.

¹⁰⁴ Στο ίδιο, σελ. 234.

¹⁰⁵ Στο ίδιο, σσ. 254-255.

¹⁰⁶ Στο ίδιο, σσ. 239-240. Η έμφαση προστέθηκε.

Η ενσώματη δράση στην ψηφιακότητα

Λαμβάνοντας υπόψιν, λοιπόν, την ερμηνεία του Merleau-Ponty σχετικά με το σώμα, θα επιχειρήσουμε στη συνέχεια να διερευνήσουμε με μια νέα ματιά τους τρόπους με τους οποίους το σώμα, ως σώμα-υποκείμενο, εμπλέκεται στη διαδικασία διάδρασης με την ψηφιακότητα. Σε αυτήν τη διερεύνηση, χρησιμοποιώντας τα εννοιολογικά σχήματα του Merleau-Ponty γύρω από την ιδιαίτερη χωρικότητα του σώματος και του «βιωμένου» κόσμου, καθώς και τη σχέση κιναισθησίας και αποβλεπτικότητας, θα προσπαθήσουμε να περιγράψουμε τρόπους μέσα από τους οποίους διαφαίνεται η ενσώματη δράση στο ψηφιακό περιβάλλον.

Στην πορεία της παρούσας εργασίας, για να μπορέσουμε να αδράξουμε μια όσο το δυνατόν πληρέστερη εικόνα της ενσώματης εμπειρίας της ψηφιακότητας, θα την εξετάσουμε σε δύο επίπεδα: αφενός σε αυτό της διάδρασης με το τεχνολογικό αντικείμενο, κι αφετέρου, σε μια από τις βασικότερες λειτουργίες του (ιδιαίτερα μετά την ευρεία διάδοση της χρήσης του διαδικτύου) αυτή της ψηφιακής διαπροσωπικής επικοινωνίας. Στο παρόν κεφάλαιο θα εστιάσουμε στους τρόπους που η ενσώματη δράση «επιστρέφει» στο ψηφιακό περιβάλλον, περιγράφοντάς την υπό το θεωρητικό πρίσμα που παρουσιάστηκε παραπάνω.

Ήδη έχουμε αφιερώσει ένα εκτενές κεφάλαιο στην περιγραφή της ιστορικής πορείας και των τρόπων μέσα από τους οποίους έχει διαμορφωθεί η σύγχρονη διεπαφή με τον υπολογιστή. Όπως προαναφέρθηκε, αυτή η διεπαφή συντίθεται από δύο διαφορετικά – αλλά όχι και τόσο διακριτά στην εμπειρία τους – επίπεδα: σε αυτό της διάδρασης με το υλισμικό, και σε αυτό της διάδρασης με το λογισμικό του υπολογιστή. Προς τον στόχο μιας περιεκτικής περιγραφής του συνόλου αυτής της εμπειρίας, θα χαράξουμε μια πορεία εμπνευσμένη από το σχήμα της παραγωγής του σωματικού χώρου, σύμφωνα με τον Merleau-Ponty: εκκινώντας από το σώμα-υποκείμενο, προχωρώντας διαμέσου της κιναισθητικής του επαφής με το τεχνολογικό αντικείμενο και καταλήγοντας στην επιτέλεση των εκάστοτε αποβλεπτικών δράσεων, όπως αυτές αποτυπώνονται στο περιβάλλον εργασίας, εντός της οθόνης.

Οθόνη και κριτική στην οπτικότητα

Για να προχωρήσουμε ωστόσο στην (αρκετά επίμαχη) εφαρμογή μας των όρων της ενσώματης υποκειμενικότητας στο ψηφιακό περιβάλλον, θεωρούμε πως σε αυτό το σημείο θα ήταν σημαντικό να γίνει μια συνοπτική αναφορά στην έννοια της οθόνης, και του θεωρητικού φορτίου που φέρει ως μέσο αναπαράστασης εννοιών και αποκρυστάλλωσης της παντοδυναμίας της όρασης και του βλέμματος στη δυτική διανοητική παράδοση. Η οθόνη αποτελεί ένα σύγχρονο στάδιο στην ιστορία της αναπαράστασης και των «διοπτρικών μέσων» όπως τα

περιγράφει ο Roland Barthes¹⁰⁷, τα οποία ουσιαστικά συγκρότησαν μια εικόνα του υποκειμένου – θεάτριας, που μπορεί, κατευθύνοντας το βλέμμα της, να περικόψει και να ελέγξει το θέαμα. Με αυτόν τον τρόπο, όπως επισημαίνει ο Manovich, «η πραγματικότητα ορίζεται από το ορθογώνιο πλαίσιο της οθόνης [...] με σαφή όρια, ανεπίστρεπτο, αδιάφθορο, που απωθεί στην ανυπαρξία όλο του τον περίγυρο»¹⁰⁸. Σύμφωνα με τον Manovich αυτή η παράδοση οπτικών μέσων έχει καλλιεργήσει στη δυτική σκέψη μια λογική «εγκλωβισμού» του σώματος κι εν γένει του υποκειμένου, ενώ ο ίδιος δεν διστάζει να αποκαλέσει τις κινηματογραφικές αίθουσες «φυλακές»¹⁰⁹. Η μετεξέλιξη αυτής της σύλληψης, που λαμβάνει υπόσταση στην οθόνη του υπολογιστή, κατά την άποψη του Manovich μπορεί μεν να παρέχει κάποιες επιλογές ευελιξίας επί του χώρου της, καθώς «ο εικονικός χώρος περιστρέφεται, αλλάζει κλίμακα και ζουμ, προκειμένου να προσφέρει στον θεατή την καλύτερη οπτική γωνία»¹¹⁰, ωστόσο αντί αυτό να αποτελεί κάτι απελευθερωτικό για τη σωματική διάσταση του ατόμου, οδηγεί στον εγκλωβισμό του σε ακόμα μεγαλύτερο βαθμό. Όσο περισσότερες «ρεαλιστικές εικόνες» τού προσφέρονται, τόσο περισσότερο καθλώνεται το υποκείμενο στη στάση μιας παθητικής θεάτριας¹¹¹.

Αυτή η επιχειρηματολογία αποτελεί μέρος μιας ευρύτερης τάσης που αναπτύχθηκε κατά τα μέσα έως τα τέλη του 20^{ου} αιώνα και που ανέπτυξε αρκετά δριμεία κριτική απέναντι στη νοησιарχία της δυτικής διανόησης, έμβλημα της οποίας αποτέλεσε ανέκαθεν η όραση και εν γένει η παντοδυναμία του οπτικού στοιχείου ως οργάνου του ορθολογικού νου¹¹². Σύμφωνα με την κριτική αυτή η παντοδυναμία του βλέμματος αποτέλεσε ένα μέσο ελέγχου και άσκησης εξουσίας επάνω στα υποκείμενα και, στην ακραία έκφρασή της (κριτικής αυτής) – την οποία θεωρούμε πως αντιπροσωπεύσει και ο Manovich – μπορεί ως αποτέλεσμα να έχει μια ακραία, δυστοπικής χροιάς θεώρηση περί παντελούς κυριάρχησης επάνω στην ενσώματη ύπαρξη του ανθρώπου¹¹³. Παρότι αναγνωρίζουμε φυσικά την αξία αυτής της κριτικής, θεωρούμε πως δεν

¹⁰⁷ Barthes, R. (1997), “Ντιντερό, Μπρεχτ, Αϊζενστάιν”, στο *Εικόνα/Μουσική/Κείμενο*, μτφρ. Γ. Σπανός, Αθήνα: Πλέθρον, σσ. 83-84.

¹⁰⁸ Manovich (2016), *ό.π.*, σελ. 170.

¹⁰⁹ Στο ίδιο, σελ. 174.

¹¹⁰ Στο ίδιο, σελ. 175.

¹¹¹ Στο ίδιο, σσ. 175-176.

¹¹² Μια χαρακτηριστική τέτοια προβληματική αναπτύσσει ο Michel Foucault μέσα από την πραγμάτευσή του για το Πανοπτικό, όπου εξετάζει τους τρόπους που το «βλέμμα» αποτυπώνει την εξουσία επάνω στα σώματα. Για περισσότερα σχετικά με το διανοητικό ρεύμα που αναφέρουμε, βλ. Jay, M. (1986), “In the Empire of the Gaze: Foucault and the Denigration of Vision in Twentieth-century French Thought” στο Hoy, D.C.(επιμ.), *Foucault: A Critical Reader*, Blackwell, σσ. 175-204.

¹¹³ Ο Manovich, μιλώντας για το ρόλο της πρώιμης φωτογραφίας σε αυτό το αφήγημα κυριάρχησης μάλιστα, αναφέρει: «[...] όταν η φωτογραφία αποτόλμησε να απεικονίσει ζωντανά πλάσματα, εκείνα έπρεπε να ακινητοποιηθούν. Έτσι τα στούντιο σε όλο τον κόσμο χρησιμοποιούσαν διάφορα είδη μέγγενης για να διασφαλίσουν ότι ο απεικονιζόμενος θα παρέμενε σταθερός καθ’ όλη τη μακρά διάρκεια της έκθεσης. Η σιδερένια

αποτελεί μονόδρομο η υπαγωγή αυτής της διαλεκτικής μεταξύ νου και σώματος, και κατ' αναλογία, όρασης και πολυαισθητηριακότητας, σε αλληλοαποκλειόμενα μέρη, ή σε ένα αυστηρό δίπολο. Αναγνωρίζοντας φυσικά τις εξουσιαστικές δυναμικές αυτής της θεωρούμενης παντοδυναμίας του βλέμματος, στο μοντέλο του Πανοπτικού του Michel Foucault¹¹⁴, επιθυμούμε να προχωρήσουμε – στο πνεύμα του Foucault, αλλά κυρίως σε μια φαινομενολογική λογική – πέραν αυτού του διπόλου, το οποίο φαίνεται πως εμμένει στη διττή θεώρηση της ανθρώπινης υπόστασης, όπως καθιερώθηκε από την επιρροή της καρτεσιανής σύλληψης του cogito. Θεωρούμε πως η φιλοσοφία του Merleau-Ponty μάς επιτρέπει να προχωρήσουμε πέραν αυτής της διχοτόμησης, και να δούμε το υποκείμενο όχι διαχωρισμένο σε πνεύμα και σώμα, αλλά ως ένα σκεπτόμενο σώμα, αποκαθιστώντας την ενότητα της ύπαρξης και την χωρικότητα της γνώσης του – καθώς πάντα η γνώση εξαρτάται από την τοποθέτηση του σώματος στις εκάστοτε αφενός μακρο-ιστορικές και αφετέρου συγκεκριμένες μικρο-κοινωνικές συνθήκες.

Η ενσώματη διάδραση με τον υπολογιστή ως αντικείμενο

Σε αυτό το πνεύμα, λοιπόν, θα προχωρήσουμε σε μια περιγραφή του σύγχρονου σταδίου στο σχεδιασμό των τεχνολογικών αντικειμένων, αναδεικνύοντας τους τρόπους με τους οποίους αυτός διαμορφώνεται έτσι ώστε να εμπλέκει σε μεγαλύτερο βαθμό την «ενσώματη διάδραση»¹¹⁵ μαζί του. Αυτή η μελέτη θα πραγματοποιηθεί κατά έναν τρόπο δειγματοληπτικά: εφόσον προφανώς δεν είναι δυνατό να εξεταστεί κάθε τύπος ψηφιακής συσκευής και η κάθε επιμέρους περίπτωση, θα επιλέξουμε συγκεκριμένα αντικείμενα που κρίνουμε πως αποτελούν τους ιδεότυπους των δημοφιλέστερων και πιο ευρείας χρήσης τεχνολογικών αντικειμένων σήμερα¹¹⁶. Αυτά θα είναι ο φορητός υπολογιστής (laptop) και το κινητό τηλέφωνο (smartphone). Στα αντικείμενα αυτά, σε μια διαδικασία αφαίρεσης, θα εντοπίσουμε εν πρώτοις ορισμένες «κοινές

μέγγενη, που θυμίζει εργαλείο βασανισμού κρατούσε το υποκείμενο σταθερό στη θέση του· το υποκείμενο γινόταν αυτοβούλως κρατούμενος της μηχανής προκειμένου να δει την εικόνα του». Βλ. Manovich (2016), *ό.π.*, σελ. 173.

¹¹⁴ Foucault, M. (2011), *Επιτήρηση και τιμωρία*, μτφρ. Τάσος Μπέτζελος, σσ. 223-258.

¹¹⁵ Η έννοια της «ενσώματης διάδρασης» με τα αντικείμενα που εξετάζουμε εδώ εισάγεται από τον Paul Dourish στο έργο του *Where the Action Is. The Foundations of Embodied Interaction* (2004), ο οποίος αναπτύσσει εκτενώς τη συγκεκριμένη προβληματική. Βλ. ιδιαίτερα το δεύτερο κεφάλαιο 4 “Being-in-the-World: Embodied Interaction”: Dourish (2004), *ό.π.*, σσ. 99-126.

¹¹⁶ Θεωρούμε πως μπορούμε να μιλάμε με ασφάλεια για τα τελευταία πέντε χρόνια τουλάχιστον, όταν θεωρούμε τις περισσότερο δημοφιλείς συσκευές τα laptops και τα smartphones. Τέτοιες διαπιστώσεις επίσης συμφωνούν με ορισμένες κοινωνικές έρευνες σχετικά με τη χρήση και την αγορά τέτοιων συσκευών, βλ. για παράδειγμα τις έρευνες στις Η.Π.Α. από το Pew Research Center (<https://www.pewresearch.org/internet/fact-sheet/mobile/#who-is-smartphone-dependent> [Τελευταία πρόσβαση: 14/02/2021]).

γραμμές» σε ιδιότητες που συγκεντρώνουν ως προς τις διόδους που παρέχουν εξαρχής από το σχεδιασμό τους για διάδραση με τη χρήστρια.

Φορητότητα

Το βασικότερο και πιο προφανές από τα στοιχεία που συνέχει τη λογική και των δύο αυτών ειδών αντικειμένων αποτελεί η φορητότητά τους. Το ζήτημα της φορητότητας των τεχνολογικών αντικειμένων έχει αποτελέσει έναν από τους βασικότερους προβληματισμούς στον τομέα του σχεδιασμού τους. Η έννοια του “ubiquitous computing”, δηλαδή της «πανταχού παρουσίας» των υπολογιστών, έκανε την εμφάνισή της ήδη από την δεκαετία του 1990. Στο πλαίσιο αυτής της προβληματικής αναζητήθηκαν ρητά τρόποι ώστε να εντάσσονται υπολογιστές κάθε μορφής στο περιβάλλον του ανθρώπου: στο χώρο εργασίας, στο σχολικό χώρο, στον οικιακό χώρο, ακόμη και στο ευρύτερο αστικό τοπίο¹¹⁷. Αυτή η προβληματική σκόπευε στη διερεύνηση τρόπων μέσα από τους οποίους η τεχνολογία θα μπορούσε να «διαχέεται» τρόπον τινά στο χώρο και διαμορφώθηκε με κυρίαρχο στόχο την απαλλαγή από την ιδέα του στατικού desktop υπολογιστή, που απαιτούσε την καθήλωση της χρήστριας μπροστά του, «απελευθερώνοντας» κατ’ αυτόν τον τρόπο το σώμα της χρήστριας¹¹⁸. Προς το σκοπό αυτό, αναπτύχθηκε η αντίληψη ενός υπολογιστικού - τεχνολογικού «περιβάλλοντος», που θα περιελάμβανε ποικίλων ειδών μικροϋπολογιστές και ψηφιακές «επιφάνειες» (όπως για παράδειγμα, διαδραστικούς τοίχους ή τραπέζια), που θα διευκόλυναν διάφορες ψηφιακές διεργασίες στο συγκεκριμένο χώρο, απαλείφοντας την ανάγκη ενός προσωπικού υπολογιστή, στη λογική δηλαδή του PC. Μια τέτοια θεωρητική γραμμή στην έρευνα του σχεδιασμού αναπτύχθηκε σχεδόν αυτούσια μέχρι και

¹¹⁷ Η προβληματική του “ubiquitous computing” αναπτύχθηκε για πρώτη φορά από τον μηχανικό Mark Weiser στο ερευνητικό εργαστήριο Xerox PARC, όπου, όπως επισημαίνει ο Dourish, σχεδιάστηκε και το πρωτότυπο του desktop προσωπικού υπολογιστή (PC): Dourish (2004), *ό.π.*, σσ. 28-30.

¹¹⁸ Αυτήν την αντίφαση που προκύπτει από τα μοντέλα του σταθερού υπολογιστή (και ακόμη και από τις εφαρμογές της εικονικής πραγματικότητας), σύμφωνα με την οποία τα μοντέλα αυτά δεν ακολουθούν ακριβώς την πρακτική καθημερινότητα των χρηστών, αλλά αντιθέτως τους περιορίζουν, αναπτύσσεται εκτενώς και από τους Shaer και Homecker στο εκτενές δοκίμιο “Tangible User Interfaces: Past, Present, and Future Directions” (2009), στο *Foundations and Trends in Human-Computer Interaction*, 3:1-2, σσ. 1-137. Ιδιαίτερα αναφέρονται και στο τεύχος του περιοδικού *Communications* του ACM (Association for Computing Machinery), με τον τίτλο “Back to the Real World” (1993) στο οποίο γίνεται λόγος για την «αποξένωση» από το «φυσικό περιβάλλον» που δημιουργεί στους ανθρώπους η λογική του στατικού (desktop) υπολογιστή: Wellner, P., Mackay, W., Gold, R. (1993), “Computer Augmented Environments. Back to the real world”, στο *Communications of the ACM*, 36:7, σσ. 24-26.

σήμερα¹¹⁹, ιδιαίτερα με την αναζήτηση εφαρμογών όπως αυτές της «έξυπνης» οικίας¹²⁰, ή της «έξυπνης» τάξης¹²¹.

Ωστόσο αυτή η λογική της πανταχού παρουσίας της ψηφιακής τεχνολογίας και της απαλλαγής από την στατικότητα του υπολογιστή παρατηρούμε ότι σήμερα έχει πάρει μια διαφορετική τροπή: αντί να εφαρμόζεται στη διάχυση πολλών μικρών αντικειμένων στο χώρο, ουσιαστικά μετουσιώνεται στην ανάπτυξη και ευρεία χρήση προσωπικών ηλεκτρονικών υπολογιστών που διαθέτουν ένα επίπεδο φορητότητας, το οποίο διευκολύνει τη μεταφορά και τη χρήση τους σε οποιοδήποτε περιβάλλον. Αυτή η διαφορετική τροπή δεν θεωρούμε πως έχει ακολουθηθεί λόγω ελλιπούς τεχνικής προόδου – άλλωστε είναι γνωστό πως τέτοιες τεχνολογίες διάχυσης σε χώρο έχουν αναπτυχθεί ήδη, εδώ και χρόνια. Μολονότι έχουν γίνει τέτοιες εφαρμογές αδιόρατου υπολογιστικού περιβάλλοντος, οι οποίες έχουν πράγματι διαχυθεί σε κάθε χώρο κι έχουν φυσικοποιηθεί σε τέτοιο βαθμό που δεν γίνονται πλέον αντιληπτές¹²², είναι ενδεικτικό ότι το βασικό σχεδιαστικό παράδειγμα που έχει επικρατήσει ιδιαίτερα σε ευρεία κατανάλωση, αποτελώντας μάλιστα μια βασική πλέον πλευρά της καθημερινότητας, είναι αυτό των φορητών *προσωπικών* υπολογιστών. Το γεγονός αυτό δεν θεωρούμε πως είναι τυχαίο¹²³.

¹¹⁹ Στο ευρύτερο ερευνητικό πλαίσιο σχετικά με το λεγόμενο “ubiquitous computing” κινείται μέχρι και σήμερα η ανάπτυξη εφαρμογών «έξυπνου σπιτιού», «έξυπνης τάξης» και άλλων αντίστοιχων ψηφιακά επαυξημένων περιβαλλόντων. Παραδειγματικό ερευνητικό πρόγραμμα για τη συγκεκριμένη θεματική αποτελεί μέχρι και σήμερα το *Tangible Bits* στο MIT, με υπεύθυνο τον Hiroshi Ishii, που «επικεντρώθηκε στο να μετατρέψει τον υλικό χώρο σε μια διεπαφή, διασυνδέοντας αντικείμενα και επιφάνειες με ψηφιακά δεδομένα»: Shaer, Hornecker (2009), *ό.π.*, σελ. 7. Για μια εκτενή παράθεση τέτοιων ερευνητικών προγραμμάτων, βλ. Dourish (2004), *ό.π.*, σελ. 25-53.

¹²⁰ Τέτοιες εφαρμογές περιλαμβάνουν για παράδειγμα τον έλεγχο ηλεκτρικών συσκευών, φωτισμού, θερμοστάτη, κι άλλων επιμέρους λειτουργιών με διάφορες συσκευές ή διαδραστικές επιφάνειες, ή (όπως είναι ακόμη πιο διαδεδομένο σήμερα) και με το κινητό τηλέφωνο, το tablet ή τον προσωπικό υπολογιστή.

¹²¹ Συνήθως αυτές οι εφαρμογές περιλαμβάνουν αντικείμενα όπως οι διαδραστικοί πίνακες, διαδραστικά θρανία και άλλες συναφείς πολυλειτουργικές επιφάνειες.

¹²² Για παραδείγματα τέτοιων εφαρμογών αξίζει καμιά να δει το άρθρο της Viseu, A. (2003), “Simulation and Augmentation: Issues of Wearable Computers” στο *Ethics and Information Technology*, 5, σσ. 17-26. Η ίδια παραθέτει στο κείμενό της ένα κομμάτι από την έρευνα του J. Mitchell, *City of Bits* (1995): «Αρχικά, το υλικό ‘πιέστηκε’ ώστε να χωρέσει στο ψηφιακό, αναδεικνύοντας ψηφιακά τεχνουργήματα που έμοιαζαν με τα υλικά τους ομόλογα (πχ. τα εικονίδια της επιφάνειας εργασίας του γραφείου [desktop icons]). Τώρα, κινούμαστε προς μια φάση ‘λειτουργικότητας άνευ εικονικότητας’ [functionality without virtuality] [...] όπου το ψηφιακό ‘πιέζεται’ στο υλικό, δημιουργώντας τεχνουργήματα των οποίων η ψηφιακότητα είναι κρυμμένη. Ένας αριθμός από τέτοια τεχνουργήματα είναι παραδειγματικός: υπολογιστές που μπορούν να φορεθούν [wearable computers], αγωγίμα υφάσματα που λειτουργούν σαν οθόνες αφής, τίτλοι σε εφημερίδες που σαρώνονται και παραπέμπουν απευθείας σε σελίδες στο διαδίκτυο, κλιματιστικά που έχουν δυνατότητες επικοινωνίας, και τεχνουργήματα που μετρούν την απώλεια βάρους ασθενών [...]»: Mitchell, J. (1995), *City of Bits: Space, Place, and the InfoBahn*, Cambridge, Massachusetts, London: MIT Press, σσ. 17-18.

¹²³ Στο σημείο αυτό έχει επίσης σημασία να επισημάνουμε ότι αυτή η διερεύνηση στην έρευνα για το σχεδιασμό των ψηφιακών αντικειμένων τέθηκε ρητά. Πράγματι αναζητήθηκαν τρόποι μέσα από τους οποίους να καθίστανται πιο «ρευστές [οι] μεταβάσεις μεταξύ του ‘ψηφιακού’ και του ‘ψηφιακού’», απομακρύνοντας τον προβληματισμό από το βασικό desktop υπολογιστή αλλά διατηρώντας την λογική του «προσωπικού» (personal): Shaer, Hornecker (2009), *ό.π.*, σελ. 16.

Φυσικά, οι λόγοι για τους οποίους ένα προϊόν καθίσταται πιο δημοφιλές και υψηλότερο σε ζήτηση από κάποιο άλλο αποτελούν απόρροια μιας τεράστιας ποικιλίας παραγόντων. Επιπλέον, πρέπει την ίδια στιγμή να σημειώσουμε πως βασικός όρος δυνατότητας για την ανάπτυξη των φορητών ψηφιακών αντικειμένων αποτέλεσε η διάδοση της χρήσης του διαδικτύου, που επιτρέπει την απομακρυσμένη πρόσβαση σε εφαρμογές και δεδομένα. Σε κάθε περίπτωση, μπορούμε να εξάγουμε με κάποια ασφάλεια το συμπέρασμα ότι η τεράστια προσφορά και η ζήτηση τέτοιων προϊόντων αποτελεί αδιαμφισβήτητα μια συνιστώσα που μας αφορά ως προς το επιχείρημά μας, καθώς εδώ και τουλάχιστον δεκαπέντε χρόνια έχει επηρεάσει καθοριστικά το πώς διαμορφώνεται η καθημερινότητά μας.

Εξετάζοντας λοιπόν το ζήτημα της φορητότητας από μια φαινομενολογική οπτική περισωματικότητας, όπως αυτή έχει περιγραφεί μέχρι στιγμής, το «φορητό» του ηλεκτρονικού υπολογιστή, και δη στη μορφή του laptop ή του smartphone, επιτρέπει στις χρήστριες να φέρουν μαζί τους, στο δικό τους βιωμένο χώρο τα ψηφιακά τους εργαλεία υπό τη μορφή ενός αντικειμένου. Αντί, λοιπόν, η ψηφιακότητα να διαχέεται στο χώρο, καταλήγοντας πλήρως αδιόρατη και εντασόμενη στο ίδιο το πλαίσιο εντός του οποίου κινούνται οι άνθρωποι, συγκεντρώνεται σε ένα ή περισσότερα αντικείμενα¹²⁴. Τα αντικείμενα αυτά αποτελούν μεν μέρος του «αντικειμενικού χώρου» ως *partes extra partes*, αλλά την ίδια στιγμή, μετακινούμενα συνήθως από και μαζί με τη χρήστρια, μοιράζονται κάτι από την ιδιαίτερη μονιμότητα του ιδιοσώματος που περιγράψαμε παραπάνω. Όπως είδαμε, ακριβώς επειδή η ύπαρξη του υποκειμένου σε χώρο ταυτίζεται με την ύπαρξή του σε σώμα, ο μόνος τρόπος αντίληψης και παραγωγής γνώσης, και κατ' επέκταση σχηματισμού σχέσεων με τα αντικείμενα υφίσταται αποκλειστικά και μόνο μέσω του σώματος: το σώμα είναι άλλωστε αυτό που γίνεται σε κάθε στιγμή και πάντοτε αντιληπτό από το υποκείμενο. Σύμφωνα δηλαδή με τον Merleau-Ponty, το ενσώματο υποκείμενο δεν χρειάζεται «να ψάξει» για να βρει το σώμα του ή οποιοδήποτε μέρος του για να το ενεργοποιήσει¹²⁵: όταν λόγου χάρη ξεκινήσει καμιά να πιάσει ένα ποτήρι για να πει νερό, δεν χρειάζεται να αναζητήσει πρώτα το χέρι της ώστε να ξεκινήσει την κίνηση τού να αδράξει το ποτήρι. Η μονιμότητα του ιδιοσώματος, συνεπώς, περιγράφει τόσο τη σχέση με το χώρο, όσο και τη σχέση του με τα υπόλοιπα αντικείμενα (και σώματα). Επομένως, αν και θα μπορούσε καμιά να υποστηρίξει ότι η λογική της διάχυσης του “ubiquitous computing” εκφράζει μια μέριμνα για πιο «φυσική» ένταξη των αντικειμένων στο χώρο των δραστηριοτήτων του

¹²⁴ Όπως είδαμε, κατά κύριο λόγο σε laptops, smartphones, ενώ συχνά χρησιμοποιούνται (συνήθως συμπληρωματικά) και τα tablets.

¹²⁵ Merleau-Ponty (2016), *ό.π.*, σελ. 181.

ανθρώπου – λαμβάνοντας μάλιστα υπόψιν την «κανονική» και συνήθη κίνησή του¹²⁶ – εδώ υποστηρίζουμε πως αντιθέτως, η λογική του σχεδιασμού *προσωπικών* αντικειμένων έρχεται πιο κοντά στους τρόπους που διαμορφώνεται η ενσώματη ένθεση στο χώρο, δηλαδή «ως στάση ενόψει κάποιου ενεργού ή δυνατού έργου προς επιτέλεση»¹²⁷, με ένα λόγο με μια αποβλεπτική σχέση προς ένα αντικείμενο. Η ενσώματη κατάσταση και κίνηση δηλαδή παρουσιάζεται, όπως είδαμε, *πάντοτε* με κεντρικό άξονα το ίδιο το σώμα, και σε σχέση με τη χρήση κάποιου αντικειμένου καθώς «το ‘εδώ’ [...] δηλώνει [...] την αγκυροβόληση του ενεργητικού σώματος μέσα σε ένα αντικείμενο»¹²⁸.

Επιπλέον, η μετακίνηση και η μεταφορά ενός αντικειμένου μαζί και στη «φυσική» κίνηση του ιδιοσώματος, χρησιμοποιείται πλέον λειτουργικά, ιδιαίτερα από την τεχνολογία που συνοδεύει τα smartphones. Όπως αναφέρθηκε στο προηγούμενο κεφάλαιο, οι συσκευές αυτές, όντας εξοπλισμένες με μικρο-συστήματα γεωγραφικού αλλά και κινητικού εντοπισμού, ανάλογα με την εκάστοτε λειτουργικότητα της εφαρμογής που τίθεται σε χρήση, δύνανται να αξιοποιήσουν ακριβώς την ίδια την σωματική μετακίνηση ή οποιαδήποτε συγκεκριμένη κίνηση των χεριών κι εν γένει του σώματος. Ορισμένες εφαρμογές άλλωστε – ιδιαίτερα τα παιχνίδια, αλλά όχι μόνο – μας καλούν να «ανακινήσουμε» το κινητό μας ώστε να παραχθεί ένα αποτέλεσμα, να διαγράψουμε σχήματα στον αέρα με αυτό, ή ακόμη και να το μετακινήσουμε για να στοχεύσουμε απέναντι σε κάτι στον «φυσικό» χώρο γύρω μας για να το επιλέξουμε, χρησιμοποιώντας την ενσωματωμένη κάμερα του smartphone και την τεχνολογία της επαυξημένης παραγματικότητας (Augmented Reality, ή AR)¹²⁹.

Υποστηρίζουμε λοιπόν εδώ πως η φορητότητα των αντικειμένων αυτών, τόσο του laptop, αλλά ιδιαίτερα του smartphone, επιτρέποντας τόσο την μετακίνησή τους, όσο και τη συμπερίληψή τους στις καθημερινές κινήσεις του σώματος-υποκειμένου, οδηγεί στην ένταξή τους στην καθημερινότητα του υποκειμένου αλλά και στην καλλιέργεια μιας «οικειότητας» μαζί τους. Η καθημερινή χρήση εδώ είναι καθοριστική: με τα λόγια του Merleau-Ponty, «οι ενέργειες

¹²⁶ Shaer, Hornecker (2009), *ό.π.*, σελ. 6-7.

¹²⁷ Merleau-Ponty (2016), *ό.π.*, σελ. 190.

¹²⁸ Στο ίδιο, σελ. 190.

¹²⁹ Για την χρήση του ίδιου του αντικειμένου των smartphones ως διεπαφών, υπό την έννοια ότι μέσω της διαχείρισης (της κίνησης, της ανακίνησης, της περιστροφής κ.α.) βλ. Fishkin, K. P., Gujar, A., Harrison, B.L., Moran, T.P., Want, R. (2000), “Embodied user interfaces for *really* direct manipulation” στο *Communications of the ACM*, 43:9, σσ. 74-80. Επιπλέον, για τη ρητή σύνδεση μιας φαινομενολογικής θεωρητικής θεμελίωσης γύρω από το σχεδιασμό των αντικειμένων με τρόπο που να «ακολουθούν» το σώμα των χρηστών και να επιδέχονται τέτοιου είδους κινητικές πράξεις (ειδικότερα σε συνθήκες εργασίας σε βιομηχανικές εγκαταστάσεις), βλ. και Fallman, D. (2002), “Wear, point and tilt. Designing Support for Mobile Service and Maintenance Industrial Settings” στο *Proceedings of the Conference on Designing Interactive Systems Processes, Practices, Methods and Techniques – DIS’02*, σσ. 293-302.

στις οποίες εμπλέκομαι από συνήθεια ενσωματώνουν τα εργαλεία τους και τα βάζουν να συμμετέχουν στην πρωτογενή δομή του ιδιοσώματος»¹³⁰. Αντλώντας μάλιστα από το ακραίο παράδειγμα της σχέσης ενός τυφλού ανθρώπου με το μαστούνι του, ο Merleau-Ponty εξηγεί τη διαδικασία μέσα από την οποία το σώμα προσαρμόζεται σε (και καθορίζεται από) ένα εξωτερικό σε αυτό αντικείμενο, καθιστώντας το με κάποιον τρόπο μια προέκταση των αισθήσεών του, όπως το μαστούνι αποτελεί υποκατάστατο της όρασης και προέκταση της αφής του τυφλού¹³¹. Επομένως, μπορούμε να πούμε πως υπό τη φαινομενολογική οπτική του σώματος, σύμφωνα με τον Merleau-Ponty, όταν ένα αντικείμενο αποτελεί μέρος μιας συνήθειας, ιδιαίτερα δε, στο βαθμό που αποτελεί αναπόσπαστο μέρος της καθημερινότητάς μας και που μας «ακολουθεί» στις δραστηριότητές μας μέσω της κίνησής μας, καθίσταται κατά κάποιο τρόπο «μέρος» ή «παράρτημα»¹³² του σώματός μας, όχι μόνο εντασσόμενο στην «αυθόρμητη μέθοδο της αντίληψής» μας¹³³ αλλά και λειτουργώντας καταλυτικά στην επαφή μας με τον κόσμο¹³⁴.

Κίνηση και αφή

Στο ευρύτερο πλαίσιο της προβληματικής του σχεδιασμού περί “ubiquitous computing”, αναπτύχθηκε και το ζήτημα του “tangible computing”, δηλαδή της «απτικής πληροφορικής»¹³⁵. Απόρροια αυτής της διερεύνησης αποτέλεσε μια ακόμη κοινή λειτουργία που μοιράζονται laptops και smartphones, και που ξεκινήσαμε να παρουσιάζουμε στο προηγούμενο κεφάλαιο: η διάδραση μέσω της αφής. Η αφή στα συγκεκριμένα αντικείμενα αποτελεί το βασικότερο τρόπο εισαγωγής δεδομένων, καθώς και διαχείρισης των στοιχείων που εμφανίζονται στις οθόνες, μέσω του touchpad στην περίπτωση του laptop και μέσω του συνόλου της οθόνης στα smartphones. Για να μπορέσουμε να κατανοήσουμε τη σημασία της απτικής χρήσης, οφείλουμε να διερευνήσουμε την ιδιαίτερη σχέση που αυτή παρουσιάζει σύμφωνα με τον Merleau-Ponty, ως προς την κιναισθητική δράση του σώματος-υποκειμένου.

¹³⁰ Merleau-Ponty (2016), *ό.π.*, σελ. 176.

¹³¹ Στο ίδιο, σελ. 233.

¹³² Στο ίδιο, σελ. 273.

¹³³ Στο ίδιο, σελ. 233.

¹³⁴ Στην περίπτωση που μιλάμε για ψηφιακά αντικείμενα, ωστόσο, δεν ξεχνάμε φυσικά να λάβουμε υπόψιν μέσα από τη χρήση των συγκεκριμένων αντικειμένων, δεν ερχόμαστε μόνο σε επαφή με τον υλικό κόσμο, αλλά και με έναν άλλο χώρο, αυτόν της ψηφιακότητας, για τον οποίο θα μιλήσουμε εκτενέστερα παρακάτω.

¹³⁵ Χαρακτηριστικό είναι ότι η πρωτόλεια μορφή ανάπτυξης αυτού του ζητήματος, της απτικής πληροφορικής, αναπτύχθηκε στο πλαίσιο των διερευνήσεων γύρω από την εξάπλωση και εφαρμογή της πανταχού παρουσίας, του ubiquitous computing, όπως αναφέρουν οι Shaer και Hornecker (2009), *ό.π.*, σελ. 6.

Η βασική διαφορά που εμφανίζεται με την εισαγωγή της χρήσης των touchpads ή των οθονών αφής δεν αφορά αποκλειστικά την εισαγωγή της αφής στη διάδραση με τα τεχνολογικά αντικείμενα. Άλλωστε, και στο παλαιότερο μοντέλο «εντολής-απάντησης» προφανώς η αφή προϋποτίθεται για τη χρήση, για παράδειγμα, του πληκτρολογίου. Παράλληλα, είναι αυτονόητο ότι για τη χρήση οποιουδήποτε αντικειμένου, βασική προϋπόθεση αποτελεί η δυνατότητα κίνησης – όπως φαίνεται και από το ίδιο παράδειγμα, της πληκτρολόγησης. Ωστόσο στην προκειμένη περίπτωση των σύγχρονων τεχνολογικών αντικειμένων, τα οποία παρέχουν διόδους απτικής διάδρασης, η επαναστατικότητα ως προς το ενσώματο της χρήσης τους συνίσταται σε αυτήν η δυνατότητα *σύνθεσης* των κινητικών, των απτικών, αλλά και των οπτικών λειτουργιών. Στην ουσία, αυτό που παρέχεται με τη μορφή των touchpads και των οθονών αφής είναι ένα περίγραμμα χώρου που προσφέρεται για *κιναισθητική* δράση.

Όπως είδαμε, η κιναισθησία είναι για τον Merleau-Ponty ο τρόπος μέσα από τον οποίο ένα σώμα-υποκείμενο μπορεί να πραγματώσει την αποβλεπτικότητα που το συνδέει γενικά με τον κόσμο, και ειδικότερα με τα αντικείμενα. Στη διαδικασία της κιναισθησίας η αφή αποτελεί μία εξαιρετικά σημαντική συνιστώσα. Αυτό το γεγονός διαφαίνεται καθαρότερα αν εξετάσουμε το διαχωρισμό που πραγματοποιεί ο στοχαστής μεταξύ *συγκεκριμένης* και *αφηρημένης* κίνησης (*Greifen* και *Zeigen*). Η συγκεκριμένη κίνηση, το *Greifen* (δηλαδή «πιάνω»), αποτελεί μια δράση που πραγματοποιείται «φυσικά» καθώς έχει αποτυπωθεί στη συνήθεια του υποκειμένου, όπως για παράδειγμα το περπάτημα, ή η χρήση ενός ποτηριού για να πει καμιά νερό. Στην αφηρημένη κίνηση, το *Zeigen* (δηλαδή «δείχνω») μιλάμε εν γένει για μια χειρονομία δείξης, ή για κάποια κίνηση η οποία έχει υποδειχθεί στο υποκείμενο και αυτό με τη σειρά του την εκτελεί – ο Merleau-Ponty χαρακτηριστικά αναφέρει ως παράδειγμα την περίπτωση που έχει ζητηθεί από έναν ασθενή να δείξει ένα μέρος του σώματός του¹³⁶. Η σχέση που παρουσιάζουν αυτά τα δύο είδη δράσεων είναι για τον Merleau-Ponty σαφής: μέσα από σειρά *αφηρημένων* κινήσεων, καθίσταται δυνατή η απόκτηση «έξεων»¹³⁷, η εκμάθηση δηλαδή τυπολογιών δυνατών ή και

¹³⁶ Merleau-Ponty (2016), *ό.π.*, σελ. 195.

¹³⁷ Ακολουθώντας την ανάλυση του Τερζόγλου για το πώς διαμορφώνεται ο σωματικός χώρος στη θεωρία του Merleau-Ponty, χρησιμοποιούμε εδώ την έννοια της «έξης» όπως αυτή ορίζεται – ως *habitus* – από τον Pierre Bourdieu (έχοντας μάλιστα πλήρως υπόψιν αλλά και εκμεταλλευόμενες το γεγονός ότι η πραγμάτευση του Bourdieu δεν αφορά στη φιλοσοφική πραγμάτευση των γνωσιακών συνιστωσών του υποκειμένου, αλλά γειώνεται καθαρά κοινωνιολογικά, καθώς – όπως και ο Merleau-Ponty – δεν θεωρούμε αυτές τις διαδικασίες εν κενώ, αλλά ριζωμένες στο ιστορικο-κοινωνικό πλαίσιο στο οποίο εντάσσονται) δηλαδή ως «συστήματα διαρκών και μεταθέσιμων προδιαθέσεων [...] γενεσιουργές και οργανωτικές δηλαδή αρχές των πρακτικών και των αναπαραστάσεων, οι οποίες μπορούν να προσαρμόζονται αντικειμενικά στον σκοπό τους δίχως να χρειάζεται να στοχεύουν συνειδητά σε αυτούς και να ελέγχουν ρητά τις αναγκαίες για την επίτευξή τους ενέργειες»: Bourdieu, P. (2006), *Η αίσθηση της πρακτικής*, μτφρ. Θ. Παραδέλλης, Αθήνα: Αλεξάνδρεια, σελ. 88.

ταιριαστών δράσεων που αρμόζουν για εφαρμογή στο εκάστοτε περιβάλλον και σε σχέση με τα εκάστοτε αντικείμενα· έτσι λοιπόν καταλήγουν ορισμένες κινήσεις να αποκρυσταλλώνονται στη συνήθεια και να επιτελούνται ως φυσικές δράσεις στο πλαίσιο της ευρύτερης συμπεριφοράς του υποκειμένου. Ιδιαίτερα τώρα στην πρώτη περίπτωση, των *συγκεκριμένων* ενεργημάτων, η αφή επιτελεί καθοριστικό ρόλο. Εξαρχής μέσω της αφής (του αγγίγματος ή και αδράγματος) η απόσταση μεταξύ αντικειμένου και υποκειμένου μηδενίζεται, καθιστώντας δυνατή αυτήν τη «συμμετοχή στην πρωτογενή δομή του ιδιοσώματος», όπως την περιγράφει ο Merleau-Ponty. Όταν δηλαδή, στη διαδικασία της κιναισθησίας, το σώμα-υποκείμενο ενεργοποιεί την απτική του λειτουργία, καθίσταται δυνατή η εγκατάσταση μιας άμεσης, υλικής σχέσης: με άλλα λόγια μια υλική «αγκυροβόληση» στο εκάστοτε αντικείμενο, μια υλική εγκατάσταση του άλλου άκρου της απόβλεψης που πυροδοτεί τη δράση του υποκειμένου.

Συγκεκριμένα τώρα στην επαφή με ένα σύγχρονο τεχνολογικό αντικείμενο όπως το laptop ή το smartphone, το καθοριστικό σημείο είναι ότι παρέχεται στην χρήστρια ένα πλαίσιο (δηλαδή ένα touchpad ή η οθόνη αφής με την οποία ταυτίζεται το ίδιο το smartphone) εντός του οποίου μπορεί όχι μόνο να αγγίξει, αλλά και να *κινηθεί αγγίζοντας* (μια επιφάνεια), ώστε να πραγματοποιήσει οποιαδήποτε λειτουργία ή να δώσει οποιαδήποτε εντολή στη διεπαφή. Η σχέση δηλαδή με το φυσικό αντικείμενο καθίσταται ολωσδιόλου κιναισθητική, και άρα, σύμφωνα με τη φαινομενολογική θεώρηση του Merleau-Ponty, ενσώματη. Στη συνέχεια, η αποτύπωση του οποιουδήποτε ενεργήματος της χρήστριας επιτελείται με τρόπο εικονικό, γεγονός που θα αναπτύξουμε περισσότερο αμέσως μετά. Το βασικό σημείο στο οποίο επιθυμούμε τώρα να σταθούμε είναι το γεγονός ότι μέσω της συγκεκριμένης σχεδιαστικής επιλογής, της παροχής του συγκεκριμένου τρόπου διάδρασης (και της ανάλογης αποτύπωσης στη διεπαφή λογισμικού, για την οποία θα μιλήσουμε παρακάτω) η χρήση των τεχνολογικών αντικειμένων κατέστη εξαιρετικά ευκολότερη και πιο δημοφιλής¹³⁸. Το γεγονός αυτό δεν θεωρούμε ότι είναι τυχαίο: θα μπορούσε καμιά να πει πως η καθιέρωση μιας κιναισθητικής επαφής με το αντικείμενο κατέστησε δυνατή ακριβώς την ανάπτυξη ενεργημάτων που αποτυπώνονται ευκολότερα στη συνήθεια, με αποτέλεσμα η χρήση των αντικειμένων αυτών να γίνεται εξαιρετικά ευκολότερη και πιο «φυσική», καθώς τα ενεργήματα στα οποία εμπλέκεται η χρήστρια θυμίζουν πολύ περισσότερο (σε σχέση, για παράδειγμα, με την πληκτρολόγηση εντολών), αυτά στα οποία εμπλέκονται στον καθημερινό, μη ψηφιακό κόσμο¹³⁹.

¹³⁸ Dourish (2004), *ό.π.*, σελ. 17.

¹³⁹ Στο ίδιο, σελ. 19, καθώς και Shaer, Hornecker (2009), *ό.π.*, σελ. 4.

Αν θέλουμε να εξετάσουμε αυτή την υπόθεση πιο συγκεκριμένα, είναι καλό να κοιτάξουμε ειδικότερα πώς αποτυπώνονται τέτοια ενεργήματα στη συνήθεια, σύμφωνα με τη θεώρηση των αφηρημένων κινήσεων από τον Merleau-Ponty. Μέσω του ενεργήματος του *Zeigen* καθίσταται δυνατή μια διερεύνηση των δυνατικών πράξεων και κινήσεων, μια διαδικασία δοκιμασιών μέσω των οποίων το σώμα-υποκείμενο μπορεί να αντιληφθεί την εμβέλεια και τις τροπικότητες που μπορεί να λάβει η δράση του. Μέσω δηλαδή αφηρημένων κινήσεων και δοκιμασιών των ορίων τους καθίσταται δυνατός ο σχηματισμός του *ειδικού* στο αντικείμενο *αποβλεπτικού τόξου*, τόσο ως προς το ίδιο το φυσικό αντικείμενο, όσο και ως προς τον ιδιαίτερο χώρο που διανοίγεται διά της αφής μέσα από αυτό, στη διεπαφή λογισμικού με τον υπολογιστή. Η ταυτόχρονα απτική αλλά και κινητική επαφή τροφοδοτεί μια διαδικασία σταδιακής και εφάπαξ αφομοίωσης του συνόλου των επιτρεπτών ή αρμοζουσών κινήσεων που παράγουν το εκάστοτε αποτέλεσμα στο ψηφιακό περιβάλλον. Μέσω δηλαδή δοκιμασιών και σφαλμάτων (μιας διαδικασίας “*trial and error*”) επιτρέπεται να αφομοιωθούν σταδιακά νέοι τρόποι που χρησιμοποιούμε τόσο τις αισθητικές, όσο και τις κινητικές μας λειτουργίες επάνω στο εκάστοτε τεχνολογικό αντικείμενο και το περιβάλλον που αυτό σχηματίζει. Ο Merleau-Ponty προβλέπει μια τέτοια αφομοίωση των χαρακτηριστικών του περιβάλλοντος στις «έξεις» των κινήσεων και των αισθήσεων, όταν μιλά ακόμη και για απόκτηση «ύφους» σε αυτές: για παράδειγμα,

[μ]αθαίνω να βλέπω τα χρώματα σημαίνει αποκτώ ένα ορισμένο *ύφος* όρασης, μια *νέα χρήση* του ιδιοσώματος, σημαίνει εμπλουτίζω και αναδιοργανώνω το σωματικό σχήμα. Ως σύστημα κινητικών ή αντιληπτικών δυνάμεων, το σώμα δεν είναι ένα αντικείμενο για ένα «εγώ σκέφτομαι»: είναι ένα σύνολο *βιωμένων σημασιών* που οδεύει προς την ισορροπία του. Καμιά φορά σχηματίζεται ένας νέος κόμβος σημασιών: οι παλιές μας κινήσεις εντάσσονται σε μια νέα κινητική οντότητα, τα πρώτα δεδομένα της όρασης σε μια νέα αισθητηριακή οντότητα, οι φυσικές μας δυνάμεις βρίσκουν ξαφνικά μια πλουσιότερη σημασία [...]¹⁴⁰

Επομένως, με αντίστοιχο τρόπο, μέσα από τη χρήση αφηρημένων κινήσεων δείξης ή προσανατολισμού στο touchpad ή σε μια οθόνη αφής, η χρήστρια καταφέρνει σταδιακά να αναπτύξει ένα σύνολο ταιριαστών και αρμοζουσών κινήσεων ώστε να διαδρά αποτελεσματικά με το τεχνολογικό αντικείμενο.

Τέλος, είναι φανερό ότι υπό τη φαινομενολογική ερμηνεία που εκθέτουμε εδώ, ο ρόλος της αφής δεν θεωρείται καθαρά λειτουργικός. Πέραν λοιπόν από τη χρηστική διάσταση της απτικής επαφής στην αναγνώριση και τον προσανατολισμό εντός του βιωμένου χώρου, η αφή φέρει τη δυναμική ανάπτυξης μιας περισσότερο προσωπικής και ενσώματης επικοινωνίας με το

¹⁴⁰ Merleau-Ponty (2016), *ό.π.*, σελ. 275. Οι επισημάνσεις προστέθηκαν.

εκάστοτε αντικείμενο, όχι σε κάποιο μεταφυσικό επίπεδο, αλλά στο βαθμό που τροφοδοτεί μια οικειότητα μαζί του κι επαναφέρει υλικά την αίσθηση της ενότητας με τον κόσμο¹⁴¹. Το επιχείρημα αυτό, θεωρούμε πως ενισχύει και την θεώρηση της φορητότητας των ψηφιακών αντικειμένων που πραγματευόμαστε ως μια συνιστώσα ενσώματης διάδρασης και επαφής με αυτά: κρατώντας και μεταφέροντας μαζί με το σώμα μας ορισμένα αντικείμενα, ενισχύεται η αίσθηση οικειότητας με αυτά και εγκαθιδρύεται μία ιδιαίτερη προσωπική σχέση μαζί τους¹⁴². Σε αυτήν την ιδιαίτερη οικειότητα άλλωστε θεμελιώνει ο Merleau-Ponty τη θεώρησή του για το σώμα-υποκείμενο.

Η ενσώματη διάδραση στις διεπαφές λογισμικού

Το επίπεδο του λογισμικού θεωρούμε πως είναι το σημείο στο οποίο αυτή η δυναμική της κιναισθητικής επαφής ριζοσπαστικοποιείται. Στη σύντομη ιστορική μας ανασκόπηση (του πρώτου κεφαλαίου) αναφέραμε ορισμένα παραδείγματα στα οποία καταδεικνύεται πως η τεχνολογική πρόοδος έχει φτάσει σε ένα σημείο στο οποίο η κιναισθητική διάδραση με το touchpad ή μια οθόνη αφής σε υλικό επίπεδο, μπορεί να αποτυπώνεται εικονικά σε ένα δισδιάστατο χώρο με τρόπο άμεσο και με καμία χρονοκαθυστέρηση μεταξύ της εισαγωγής και

¹⁴¹ Μάλιστα αυτή ακριβώς η διάσταση της αφής, αντλώντας από μια φεμινιστική κριτική, διαβλέπουμε πως λαμβάνει σημαντικές πολιτικές διαστάσεις – δεν είναι τυχαία άλλωστε η παραδοσιακή σύνδεση της αφής με την πιο πρωτόγονη (ή και θηλυκή) πλευρά του ανθρώπου, και συγκεκριμένα με τη σύνδεση της αφής ως χαρακτηριστικής αισθητικής ιδιότητας της ενσώματης υποκειμενικότητας της γυναίκας. Όπως αναφέρει η Cranny-Francis, η «ενσώματη θεώρηση των γυναικών χρησιμοποιήθηκε κατεξοχήν για να τις ταυτοποιήσει όχι μόνο ως ουσιοκρατικά ‘φροντιστικές’ αλλά κι επίσης ως πιο αδύναμες από τους άντρες, λιγότερο ευφυείς, λιγότερο ικανές, λιγότερο αυτόνομες· η θηλυκότητα ταυτίστηκε με το σώμα και η αρρενωπότητα με το νου». Αναφέρει επίσης πολύ εύστοχα τις παγιωμένες αντιθέσεις που απορρέουν από αυτού του τύπου τον δυισμό και που αναλύονται ως «σημειωτικές αλυσίδες» από την Hélène Cixous στο ποίημα *Where is She?* (1980). Παραθέτουμε μέρος τους εδώ: [άνδρας/γυναίκα], ενεργητικότητα/παθητικότητα, ήλιος/φεγγάρι, πολιτισμός/φύση, κεφάλι/καρδιά, διανοητικό/αισθητικό-ευαίσθητο. Σε αυτές τις αντιθέσεις φυσικά εντάσσεται και ο δυισμός πνεύμα-νους/σώμα, αλλά και όραση-βλέμμα/αφή: Cranny-Francis, A. (2013), *Technology and Touch. The Biopolitics of Emerging Technologies*, Houndsmills, Basingstoke, Hampshire, New York: Pallgrave Macmillan, σελ. 48.

¹⁴² Αυτή η ιδιαίτερη, οικεία σχέση με το αντικείμενο αφορά σε μια έκφραση της συμπεριφοράς που σύμφωνα με τον Merleau-Ponty καταλαμβάνει τεράστιο ρόλο στην επιτέλεση των καθημερινών πράξεων, αυτή του συναισθήματος. Περισσότερο ωστόσο θα αναπτύξουμε το συγκεκριμένο κομμάτι παρακάτω, στο τέταρτο κεφάλαιο της εργασίας. Τις ιδιαίτερες θυμικές συνδηλώσεις της απτικότητας πραγματεύεται επίσης και η Cranny-Francis, η οποία όμως όπως είδαμε δίνει ιδιαίτερη έμφαση στην προβληματοποίηση από φεμινίστριες θεωρητικούς ως προς τις πολιτικές της προεκτάσεις, επιχειρώντας να φέρουν στην επιφάνεια το γεγονός ότι αυτές οι ιδιαίτερες σχέσεις οικειότητας που σχηματίζει η απτική επαφή πάντα ορίζονται και καθορίζονται από τη θέση (ή καλύτερα, από την κατάσταση) του υποκειμένου και του αντικειμένου της αφής, και από τις επιβολές ή τις απαγορεύσεις που ορίζονται από τις κοινωνικοπολιτικές συνθήκες, και τις ευρύτερες εξουσιαστικές σχέσεις. Σε τελική ανάλυση αυτές οι ιδιαίτερες οικειότητες (και απολαύσεις) καθίστανται κατεξοχήν πολιτικές, ιδιαίτερα δε, όπως επισημαίνει η Haraway, καθώς αποκαλύπτουν και φέρνουν στο προσκήνιο τι λαμβάνει την κατηγορία του ανθρώπινου, του μη ανθρώπινου και του υπο-ανθρώπινου: Haraway (1991), *ό.π.*

της εξαγωγής δεδομένων. Αυτή λοιπόν η δυνατότητα «άμεσης διαχείρισης» καθιστά δυνατή την προέκταση της σωματικής κίνησης στο εικονικό περιβάλλον, σε αυτό που ονομάσαμε «ψηφιακό χώρο». Σε αυτό το σημείο οφείλουμε να παρατηρήσουμε μια απόκλιση ανάμεσα στον τρόπο που αυτή λαμβάνει χώρα στη χρήση του laptop και στη χρήση του smartphone. Στην πρώτη περίπτωση η κίνηση που πραγματοποιείται αγγίζοντας το touchpad «μετουσιώνεται» στην κίνηση του κέρσορα πάνω στην οθόνη – μετουσιώνοντας θα λέγαμε το υλικό αποβλεπτικό άκρο της κιναισθητικής δράσης του χεριού και των δαχτύλων μας σε ένα σημείο-εικονίδιο δύο διαστάσεων, σε ένα εικονικό υποκατάστατο (τον κέρσορα). Στη δεύτερη περίπτωση η κίνηση αυτή πραγματοποιείται απευθείας πάνω σε εικονικά αντικείμενα, που αποτελούν τα ίδια – παρά την εικονική και εφήμερη σύστασή τους από εικονοστοιχεία (pixels) – τα υλικά αποβλεπτικά άκρα της κίνησής μας, καθώς αγγίζουμε *άμεσα* την επιφάνεια στην οποία εμφανίζονται. Μέσα και από τις δύο περιπτώσεις μπορούμε να εξαγάγουμε δύο σαφή συμπεράσματα: πρώτον ότι, σε αντιδιαστολή με την πρότερη χρήση απλών γραμματικών εντολών¹⁴³, η ένταξη της κίνησης (ακόμη και μέσω ενός ποντικιού αλλά πόσω μάλλον) στην απτική διάδραση, αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι στον προσανατολισμό και στη διάδραση, και δεύτερον ότι ακριβώς αυτή η ανάγκη της *κίνησης* (και δη με την ένταξη της απτικότητας στη διαδικασία) μας αποκαλύπτει ένα συγκεκριμένο *χώρο*.

Κιναισθητικός έλεγχος και «ζωντανά» αντικείμενα

Εγκαθιστώντας, λοιπόν, μέσω της απτικής επαφής ένα συγκεκριμένο αποβλεπτικό άκρο καθίσταται δυνατή στη συνέχεια η ανάπτυξη ορισμένων ενεργημάτων που έχουν, όπως είπαμε, το χαρακτήρα είτε συγκεκριμένων, είτε αφηρημένων δράσεων. Σε κάθε περίπτωση, είναι σαφές ότι η απτική διαχείριση των εικονικών στοιχείων στα αντικείμενα αυτά ενεργοποιεί μια προέκταση της κιναισθητικής μας δράσης. Μέσω απλών κινήσεων που εγκαθίστανται στις κοινές συνήθειες της χρήστριας (σταδιακά, μέσα από μια διαδικασία εκμάθησης με αφηρημένες κινήσεις), αυτή μπορεί να διαχειριστεί στοιχεία μέσα σε ένα συγκεκριμένο χώρο, μετακινώντας τα, αρπάζοντάς τα, αγγίζοντάς τα, πατώντας τα, ωσάν να βρίσκονταν ως υλικά αντικείμενα εμπρός της, στο «φυσικό» χώρο. Εντούτοις, δεν μπορούμε να ξεχάσουμε ότι αυτό λαμβάνει χώρα σε έναν *εικονικό* χώρο, έναν χώρο που έχει αποτελέσει αντικείμενο έρευνας και θεώρησης ως πεδίο καθαρά *οπτικό* (virtual/ visual). Και πάλι όμως μια κριτική που θα ερχόταν να ισοπεδώσει αυτή τη διάδραση ως εν γένει καθαρά οπτικοκεντρική, ακριβώς επειδή συνήθως μιλάμε για μια οπτική «αναπαράσταση» των *αντικειμένων*, παραβλέπει να εξετάσει μια πιο ευρεία, ενσώματη

¹⁴³ Αναφερόμαστε εδώ στο παράδειγμα εντολής και απάντησης, σε λογισμικά όπως το MS DOS.

συγκρότηση των *υποκειμένων*. Πιο συγκεκριμένα, θεωρώντας το υποκείμενο ως σώμα-υποκείμενο, ως μια ύπαρξη που υφίσταται όχι διχοτομημένη, αλλά εξαρχής ενσώματη, μπορούμε τα οπτικά και τα απτικά δεδομένα να υφίστανται ως δύο είδη ερεθισμάτων, αλλά στη διαδικασία της αντίληψης – τουτέστιν, σε όποια επαφή με τον κόσμο – και πολύ περισσότερο στην επιτέλεση μιας δράσης, τα δύο διαφορετικά είδη ερεθισμάτων δεν διαχωρίζονται, «δεν παρατάσσονται απλώς τα μεν δίπλα στα δε»¹⁴⁴, αλλά λειτουργούν *σε συνέχεια*:

Η απτική εμπειρία δεν είναι μια ξεχωριστή συνθήκη, την οποία θα μπορούσαμε να διατηρήσουμε σταθερή ενόσω θα παραλλάζαμε την «οπτική» εμπειρία, ούτως ώστε να εξακριβώσουμε την προσίδια αιτιότητα της καθεμίας, η δε συμπεριφορά δεν είναι συνάρτηση των μεταβλητών αλλά προϋποτίθεται στον ορισμό τους, όπως η καθεμία προϋποτίθεται στον ορισμό της άλλης.¹⁴⁵

Η συμπεριφορά, λοιπόν, θεμελιώνεται και πραγματώνεται σε μια συνεχή ενότητα μεταξύ «οπτικών αναπαραστάσεων», «απτικών δεδομένων» και της «κινητικότητας» εντός του βιωμένου χώρου¹⁴⁶, η οποία, όπως είδαμε, δύναται να προσαρμοστεί στα εκάστοτε δεδομένα πλαίσια. Εφόσον λοιπόν πληρούνται οι προϋποθέσεις της απτικής, της οπτικής, και της κινητικής δράσης, μπορούμε να μιλήσουμε για μια ενσώματη δράση που προεκτείνει τα αποβλεπτικά της άκρα σε έναν εικονικό χώρο. Η αποτύπωση σε οπτικές «αναπαραστάσεις» εδώ δεν ακυρώνει την απτική – και κατ' επέκταση ενσώματη – διάσταση της πράξης· αντιθέτως «το ενέργημα της οπτικής αναπαραστάσεως [...] προϋποθέτει ήδη την ίδια προβλητική δύναμη που εκδηλώνεται επίσης στην αφηρημένη κίνηση και στη χειρονομία δείξης»¹⁴⁷. Συμπερασματικά, στην ίδια την κίνηση αποτυπώνεται εν συνόλω η δυναμική και συνθετική λειτουργία των αισθήσεων της όρασης και της αφής του σώματος-υποκειμένου.

Έτσι, όταν μιλάμε για διαχείριση εικονικών στοιχείων (ή των λεγόμενων «ψηφιακών οντοτήτων» όπως τις ονομάσαμε παραπάνω, ακολουθώντας τον Floridi) θεωρούμε πως στο πλαίσιο αυτής της ενσώματης διάδρασης μπορούμε να μιλάμε για διαχείριση εικονικών *αντικειμένων*, αντίστοιχων με αυτά που εντοπίζονται στον υλικό χώρο. Στην απτική διαχείριση λοιπόν, η οποία με τη σειρά της δύναται πλέον να αποτυπωθεί εικονικά με μηδενική χρονοκαθυστέρηση, η χρήστρια μπορεί να παρακολουθήσει με άμεσο (ή, θα μπορούσε καμιά να πει, με «φυσικό»¹⁴⁸) τρόπο, μια αναλογική κίνηση στα ίδια τα εικονικά αντικείμενα που κάθε

¹⁴⁴ Merleau-Ponty, σελ. 216.

¹⁴⁵ Στο ίδιο, σελ. 217.

¹⁴⁶ Στο ίδιο, σελ. 217.

¹⁴⁷ Στο ίδιο, σελ. 217.

¹⁴⁸ Βλ. και πάλι οι Shaer και Hornecker (2009), ό.π., σελ. 6, όπου μιλάνε για «φυσικό περιβάλλον» των ανθρώπων. Μέσω αυτής της αναλογίας χτίζουν επίσης και τη σύνδεση με το «βιωμένο χώρο», τον κόσμο ως τον «τόπο κατοικίας» [habitat] του ενσώματου υποκειμένου: Στο ίδιο, σελ. 65. Ας μην ξεχνάμε ωστόσο τους ιστορικούς και

φορά χειρίζεται στο ψηφιακό περιβάλλον. Για παράδειγμα όταν μία χρήστρια επιλέξει με τον αντίχειρα ένα οποιοδήποτε εικονίδιο στην αρχική οθόνη του smartphone και στη συνέχεια μάλιστα πιέσει ελαφρώς παραπάνω για να δηλώσει ότι θέλει να το «κρατήσει», ξεκινώντας να το μετακινεί στο πλαίσιο της οθόνης, προσδοκά ότι το εικονίδιο θα ακολουθήσει απόλυτα και ομαλά την κίνησή της – κάτι το οποίο, σε περίπτωση που το σύστημα δεν παρουσιάσει κάποιο σφάλμα, όντως συμβαίνει. Μια τέτοια λειτουργία επιβεβαιώνει με ευθύ τρόπο το επιχείρημά μας· κοιτώντας τη μάλιστα αντίστροφα, είναι χαρακτηριστικό το παράδειγμα του ότι, ιδιαίτερα στην περίπτωση της γενιάς χρηστών που ονομάζονται «ψηφιακές ιθαγενείς» (“digital natives”)¹⁴⁹, όταν ένα αντικείμενο σταματήσει να ακολουθεί την κίνηση που του επιβάλλει η χρήστρια, ή αποτύχει μια οποιαδήποτε λειτουργία για την οποία έχει δοθεί άμεση – και δη απτική – εντολή στη διεπαφή, η διακοπή της επαφής ανάμεσα στο σώμα της χρήστριας και το εικονικό στοιχείο-αντικείμενο, βιώνεται ως μια κατάσταση πλήρους απώλειας ελέγχου, που θα μπορούσε να περιγραφεί ως αίσθηση ανικανότητας¹⁵⁰.

Την ίδια στιγμή στις σύγχρονες διεπαφές λογισμικού η κίνηση εντάσσεται και με έναν επιπλέον τρόπο, που εξετάσαμε στο πρώτο κεφάλαιο της εργασίας. Η έννοια της «ζωντανίας» των στοιχείων που εμφανίζονται στην εκάστοτε διεπαφή, περιγράφει ακριβώς τις κινήσεις που, αν και δεν παρουσιάζουν καμία λειτουργική αξία, εντάσσονται στο περιβάλλον γιατί ακριβώς συμβάλλουν στο στόχο της επίτευξης ενός βιώματος – μιας διάχυτης «αίσθησης» – που χαρακτηρίζεται ως ενσώματο¹⁵¹. Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι αυτό του μενού του dock στα λειτουργικά συστήματα των υπολογιστών Apple, που αναφέραμε στο πρώτο κεφάλαιο,

κοινωνικούς όρους αυτής της «φυσικότητας», στο πνεύμα της πραγμάτευσης της κιναισθητικής λειτουργίας των σωμάτων από τον Merleau-Ponty.

¹⁴⁹ Ως «ψηφιακές ιθαγενείς» θεωρούνται τα άτομα τα οποία έχουν γεννηθεί σε περίοδο που η ψηφιακή τεχνολογία είχε ήδη διαδοθεί ευρέως, με αποτέλεσμα να κάνουν χρήση ψηφιακών αντικειμένων και του διαδικτύου από πολύ μικρή ηλικία. Πάνω στο ζήτημα αυτό έχουν γίνει κάποιες έρευνες στις οποίες εξετάζονται οι ιδιαιτερότητες της γενιάς αυτής ως προς τη χρήση των ψηφιακών αντικειμένων. Βλ. για μια συνοπτική μελέτη Wang, E., Myers, M.D., Sundaram, D. (2012), “Digital Natives and Digital Immigrants: Towards a Model of Digital Fluency”, *European Conference on Information Systems (ECIS)*, Πρακτικά Συνεδρίου, 39.

¹⁵⁰ Η συναισθηματική διάσταση της χρήσης του υπολογιστή και γενικότερα οι θυμικές αποκρίσεις που παρουσιάζονται στο πλαίσιο της χρήσης του, αποκαλύπτει πράγματι πορίσματα με τεράστιο ενδιαφέρον. Είναι χαρακτηριστικό το ζήτημα του “lag rage” (του θυμού της χρήστριας όταν ο υπολογιστής «κολλάει», αργεί δηλαδή να αποκρίθει στην όποια εντολή του δίνει η χρήστριά του), καθώς και εν γένει του “computer rage” (του θυμού που σχετίζεται με τη χρήση του υπολογιστή εν γένει). Και οι δύο αυτοί όροι καλύπτουν και αναφέρονται συνήθως στη διαδικασία κατά την οποία έχει διακοπεί η επικοινωνία του ανθρώπου με τον υπολογιστή, κυρίως γιατί ο υπολογιστής δεν ανταποκρίνεται καθόλου, ή δεν ανταποκρίνεται με τον τρόπο που προσδοκά η χρήστρια. Βλ. σχετικά Partala, T., Surakka, V. (2004), “The effects of affective interventions in human–computer interaction”, στο *Interacting with Computers*, 16, σσ. 295-309, καθώς και Charlton, J.P. (2009), “The determinants and expression of computer-related anger”, στο *Computers in Human Behavior*, 25:6, σσ. 1213–1221.

¹⁵¹ Η σύνδεση αυτή μεταξύ της «ζωντανίας» των αντικειμένων του ψηφιακού περιβάλλοντος και της ενσώματης διάστασης της εμπειρίας που προσφέρουν αποτελεί το κεντρικό επιχείρημα του Chow (2013), *ό.π.*

καθώς επίσης και ο τρόπος που πλέον μεγιστοποιείται ή ελαχιστοποιείται ένα παράθυρο στην πλειονότητα των σύγχρονων λειτουργικών συστημάτων των υπολογιστών αλλά και των smartphones: λόγου χάρη, συνήθως σε έναν οποιοδήποτε υπολογιστή με σύγχρονο λειτουργικό σύστημα, όταν ένα παράθυρο προγράμματος είναι ελαχιστοποιημένο στο οριζόντιο μενού ενεργειών στο κάτω μέρος της οθόνης¹⁵², πατώντας το αντίστοιχο εικονίδιο του, το παράθυρο φαίνεται να εμφανίζεται με μια κίνηση λείας και ομαλής εκδίπλωσης που εκκινά από το σημείο του εικονιδίου και καταλήγει στο «άνοιγμα» ολόκληρου του παραθύρου. Αντίστοιχα, όταν καμιά επιχειρήσει να πλοηγηθεί μεταξύ των πολλαπλών αρχικών «οθονών»¹⁵³ εντός των οποίων αναπτύσσεται το πλήθος των εφαρμογών σε ένα smartphone, πραγματοποιώντας την κίνηση του αντίχειρα προς αριστερά ή προς δεξιά (που στην τεχνολογική «αιδιόλεκτο» ονομάζεται “swipe”), η εναλλαγή μεταξύ των «οθονών» αυτών γίνεται και πάλι με πολύ λείο τρόπο, και όχι με ξαφνική, απότομη εμφάνιση της νέας εικόνας. Γενικότερα φαίνεται σαν τα αντικείμενα αυτά να αποκτούν την ικανότητα, προεκτείνοντας την δική μας κινητικότητα, να κινούνται τα ίδια σε έναν χώρο¹⁵⁴.

Διακρίνουμε λοιπόν ότι η ενσώματη κίνηση επιστρατεύεται, πέραν από τη λειτουργική της αξία, στο πλαίσιο της χρήσης του αντικειμένου, και εντασσόμενη ενεργητικά, μέσω της απτικής διαχείρισης του υλισμικού, μέσα στον εικονικό χώρο με την εισαγωγή των λεγόμενων «ζωντανών» φαινομένων. Βρισκόμαστε λοιπόν να διαδρούμε με ένα περιβάλλον το οποίο προσομοιάζει ή και θυμίζει όλο και περισσότερο το βιωμένο χώρο του σώματος. Στο περιβάλλον αυτό, τον λεγόμενο «ψηφιακό χώρο» όπως επιλέγουμε να τον αποκαλέσουμε εδώ, οι χρήστριες εκμεταλλεύονται τις αναρίθμητες δυνατότητες που προσφέρει η τεχνολογική πρόοδος και συγκεκριμένα πια η διαπλανητική διασύνδεση μέσω του Παγκόσμιου Ιστού.

Επιστρέφοντας ωστόσο στην αρχική μας θέση, αυτήν της καθολικής (σχεδόν) διάχυσης της «ψηφιακότητας» σε κάθε πλευρά της καθημερινότητας, οφείλουμε να εξετάσουμε τι συνέπειες μπορεί να έχει αυτή η ιδιαίτερη ενσώματη σχέση που διαβλέπουμε εδώ στους τρόπους

¹⁵² Αυτό που συνήθως ονομάζεται «γραμμή εργασιών» (taskbar) στα περιβάλλοντα Windows ή το μενού dock, που αναφέραμε παραπάνω, στα macOS των υπολογιστών Apple.

¹⁵³ Χάριν της συγκεκριμένης περιγραφής κάνουμε εδώ μια διάκριση ανάμεσα στη φυσική οθόνη της συσκευής, και της «οθόνης» ως μοναδικό στιγμιότυπο ή συγκεκριμένο πλαίσιο το οποίο εμφανίζεται κάθε φορά στη φυσική οθόνη, που καθορίζεται από το αν βρισκόμαστε ή όχι στην επιφάνεια εργασίας και κατ' επέκταση από το ποιο πρόγραμμα είναι ανοιχτό τη δεδομένη χρονική στιγμή.

¹⁵⁴ Αυτό εννοούμε πως αποτελεί μια ιδιαίτερη προέκταση της απόβλεψης των υποκειμένων σε ένα εικονικό περιβάλλον, αλλά όχι αναπαράσταση της δράσης του, ευελπιστώντας πως αυτό καθίσταται σαφές από την θεμελίωση που πραγματοποιούμε για το γεγονός ότι οι ενσώματες δράσεις πράγματι αγκυροβολούνται σε αυτό το περιβάλλον. Ιδιαίτερη όμως διερεύνηση αξίζει να πραγματοποιηθεί για το ζήτημα της εικονικότητας του περιβάλλοντος: αυτή θα πραγματοποιηθεί εκτενέστερα στο δεύτερο μέρος αυτής της εργασίας.

που διαμορφώνεται η κοινωνικότητα εντός της. Για το στόχο αυτό, θα χρειαστεί να εξετάσουμε περαιτέρω τη διάδραση χρήστριας και ψηφιακού περιβάλλοντος, όχι μόνο από τη μεριά των ενεργημάτων της πρώτης, αλλά και αναζητώντας τους ιδιαίτερους καθορισμούς και περιορισμούς που επιβάλλει το ίδιο το ψηφιακό περιβάλλον, ως *πλαίσιο* αυτών των ενεργημάτων.

ΜΕΡΟΣ ΔΕΥΤΕΡΟ:
ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΧΩΡΟΣ ΚΑΙ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟΤΗΤΑ

Κεφάλαιο 3: Ο ψηφιακός χώρος

Εικονικός χώρος και κυβερνοχώρος

Είδαμε λοιπόν πως ο σχεδιασμός αυτών των σύγχρονων τεχνολογικών αντικειμένων κινείται προς μία πορεία κατά την οποία φαίνεται πως προσκαλείται η ενσώματη δράση της χρήστριας στη διαδικασία της διάδρασης με αυτά. Ακόμη και ο σχεδιασμός των διεπαφών επιτρέπει την απόδοση της αίσθησης της κιναισθητικής δράσης του σώματος-υποκειμένου και στο περιβάλλον του λογισμικού, αποτυπωμένο σε μια οθόνη. Ιδιαίτερα όσον αφορά αυτό το πεδίο, του λογισμικού, αναφερθήκαμε επανειλημμένα σε μια «εικονική» αποτύπωση των δράσεων σε έναν «εικονικό» ψηφιακό χώρο. Αυτό θα μπορούσε εν πρώτοις να εμφανίζεται ως μια αντίφαση απέναντι στο αρχικό επιχείρημα της εργασίας, καθώς η έννοια της εικονικότητας (virtuality) έχει κατεξοχήν χρησιμοποιηθεί για να σημάνει «το αντίθετο ή την έλλειψη της ‘πραγματικότητας’»: μια κατάσταση μη-πραγματικότητας ή απουσίας¹⁵⁵ και, σε κάθε περίπτωση, μια έλλειψη υλικότητας.

Πέραν όμως αυτής της αρνητικής χρήσης και ερμηνείας της έννοιας, η «εικονικότητα» έχει ιδωθεί κι υπό ένα θετικό, παραγωγικό πρίσμα, που θα μπορούσαμε να πούμε πως συνάδει και συμπληρώνει την ιδέα της ενσώματης δράσης του Merleau-Ponty, όπως παρουσιάστηκε μέχρι στιγμής. Πιο συγκεκριμένα η Anne Friedberg καταδεικνύει πως το εικονικό σαν κατηγορία που περιγράφει κοινωνικοπολιτισμικά φαινόμενα υφίσταται ιστορικά πολύ πριν από την ψηφιακότητα: στη ζωγραφική, στη φωτογραφία, στην τηλεόραση και σε άλλα αντίστοιχα πολιτισμικά αντικείμενα. Θεωρεί πως η εικονικότητα απαρτίζεται από

[...] μια υλικότητα και μια πραγματικότητα διαφορετικού είδους, μια δεύτερης-τάξης, μεταιχμιακή υλικότητα. Οι όροι ‘πρωτότυπο’ και ‘αντίγραφο’ δεν εφαρμόζονται εδώ, καθώς η εικονικότητα δεν συνεπάγεται άμεση μίμηση, αλλά μια μεταφορά [...] από το ένα πεδίο νοήματος στο άλλο.¹⁵⁶

Ιδιαίτερα εστιάζοντας στην περίπτωση των υπολογιστών, έχει σημασία να κοιτάξουμε λίγο πιο προσεκτικά τη λειτουργία του ως μια «εικονική» μηχανή πραγμάτωσης νοημάτων και δράσεων, όπως αυτή άρχισε να διαφαίνεται από την περιγραφή της διάδρασης μεταξύ ανθρώπου και υπολογιστή. Ως προς αυτά της τα χαρακτηριστικά, η λειτουργία αυτή δεν συνάδει απόλυτα

¹⁵⁵ Van Doorn, N. (2011), “Digital spaces, material traces: How matter comes to matter in online performances of gender, sexuality and embodiment”, στο *Media, Culture & Society*, 33:4, σελ. 533.

¹⁵⁶ Friedberg, A. (2006), *The Virtual Window: From Alberti to Microsoft*, Cambridge, Massachusetts: MIT Press, σελ. 11.

με αυτές άλλων μέσων όπως ο κινηματογράφος ή η τηλεόραση. Πάνω σε αυτό, ο Alexander Galloway επισημαίνει πως σε αντίθεση με τον κινηματογράφο, ο υπολογιστής δεν επιτελεί λειτουργίες αναπαράστασης· υπό αυτήν την άποψη, δεν μπορούμε να τον θεωρήσουμε ακριβώς ως μέσο:

Ο κινηματογράφος κατέλαβε σε τέτοιον βαθμό τη φαντασία του 20^{ου} αιώνα που είναι σύνηθες να πιστεύουμε ότι και τα άλλα μέσα είναι κατά βάση κινηματογραφικά. Και από τη στιγμή που ο κινηματογράφος είναι, γενικά, μια οντολογία [...], φαίνεται λογικό να υποθέσουμε ότι και τα άλλα μέσα είναι με τον ίδιο τρόπο οντολογικά. Ο υπολογιστής, όμως, δεν είναι προϊόν μιας οντολογικής συνθήκης, βρίσκεται στη θέση αυτής της συνθήκης. Δεν διευκολύνει ούτε αναφέρεται σε μια διάταξη του είναι, αναμεσολαβεί στις ίδιες τις συνθήκες του είναι καθεαυτού.¹⁵⁷

Με αυτή την έννοια θα μπορούσαμε να πούμε ότι στον εικονικό χώρο του υπολογιστή δεν αναπαρίστανται οι πράξεις, αλλά παρέχεται ένα πεδίο, μια «ουσιωτική συνθήκη» εντός της οποίας *πραγματώνονται* οι πράξεις¹⁵⁸. Επομένως όταν μιλάμε για την αγκυροβόληση του αποβλεπτικού άκρου της ενσώματης δράσης σε ψηφιακό περιβάλλον, δεν είναι απαραίτητο να μιλάμε για μια αντικατάσταση, μια μίμηση κάποιων αντίστοιχων υλικών αποβλεπτικών άκρων μιας δράσης του σώματος-υποκειμένου, όπως αυτή θα συνέβαινε στον υλικό κόσμο. Αντιθέτως, λέγοντας ότι το υποκείμενο διαδρά με ενσώματο τρόπο με το τεχνολογικό αντικείμενο, εννοούμε πως η απόβλεψή του, κι έτσι και το νόημα που παράγει στη διαδικασία της αντίληψης και δράσης του, συντελείται και λαμβάνει υπόσταση στο ψηφιακό πεδίο που συγκροτεί ο υπολογιστής. Ως εκ τούτου, εάν δεχθούμε πως τα αποβλεπτικά άκρα της δράσης του σώματος «φθάνουν» σε αυτό το ψηφιακό περιβάλλον, ορίζοντας το χώρο δια της κιναισθητικής του δράσης, μπορούμε να μιλήσουμε για έναν ιδιαίτερο *ψηφιακό χώρο*, εντός του οποίου εκδιπλώνεται με έναν ιδιαίτερο τρόπο η ενσώματη δράση.

Φυσικά, η ιδέα του ψηφιακού χώρου δεν αποτελεί κάτι νέο· εκτενής άλλωστε είναι η βιβλιογραφία για τη θεματική του «κυβερνοχώρου» (cyberspace)¹⁵⁹. Ξεκινώντας από την λογοτεχνία επιστημονικής φαντασίας¹⁶⁰ και γενόμενη αντικείμενο εκτενούς ακαδημαϊκής πραγμάτευσης, η έννοια του «κυβερνοχώρου» έρχεται να περιγράψει το ιδιόμορφο πλαίσιο των

¹⁵⁷ Galloway, A. (2020), *ό.π.*, σελ. 22.

¹⁵⁸ Στο ίδιο, σελ. 22.

¹⁵⁹ Μια εκτενή κριτική εισαγωγή στη θεωρητική πραγμάτευση της έννοιας του κυβερνοχώρου πραγματοποιεί η Julie Cohen στο δοκίμιο της “Cyberspace as/and Space”, στο *Columbia Law Review*, 107:210, σσ. 210-256.

¹⁶⁰ Η έννοια του κυβερνοχώρου συγκεκριμένα εισήχθη στο μυθιστόρημα του William Gibson, *Neuromancer* (1984), στο οποίο ο ίδιος χαρακτηρίζει την εμπειρία του κυβερνοχώρου ως μια «συναινετική ψευδαίσθηση»: Gibson, W. (1984), *Neuromancer*, New York: Ace Book, σελ. 69.

δικτύων που απαρτίζουν τις λειτουργίες και δράσεις στις οποίες επιδιόμαστε χρησιμοποιώντας τις ψηφιακές τεχνολογίες. Ιδιαίτερα η χρήση της μεταφοράς του χώρου για την περιγραφή αυτού του πλαισίου, μαρτυρά μια συγκεκριμένη γνωσιολογική τάση που περιγράφει τον χώρο ως την κατεξοχήν οργανωτική βάση στη διαδικασία παραγωγής νοήματος, της τοποθέτησης του εαυτού και κατ' επέκταση της συγκρότησης της υποκειμενικότητας¹⁶¹. Αυτή η θεωρητική παραγωγή περί κυβερνοχώρου προσανατολίζεται στη διερεύνηση των ιδιαίτερων ιδιοτήτων και λειτουργιών του στις σύγχρονες κοινωνίες, καθώς και των τρόπων με τους οποίους διαπλέκονται εντός του ζητήματα γύρω από την ταυτότητα, γύρω από το δίπολο μεταξύ υποκειμενικότητας και κοινωνίας, καθώς και των εντάσεων μεταξύ ιδιωτικού και δημοσίου χώρου και ευρύτερα γύρω από τη διαμόρφωση και τη διάχυση των σχέσεων εξουσίας στην ψηφιακά διασυνδεδεμένη παγκόσμια κοινωνία¹⁶². Πέραν αυτού όμως, κι επιστρέφοντας στην εξέταση της άμεσης εμπειρίας, οι χωρικές ορίζουσες της καθημερινής εμπειρίας υποδηλώνουν και οργανώνουν, εκτός από τη «συγκρότηση και την νοηματοδότηση του κόσμου των εξωτερικών, υλικών αντικειμένων» και το «συνολικό τρόπο ζωής του ανθρώπου στα πλαίσια του πολιτισμού»¹⁶³.

Μια από τις βασικότερες συνιστώσες του καθημερινού «τρόπου ζωής» αποτελεί φυσικά η διαπροσωπική επικοινωνία και η ανάπτυξη κοινωνικών σχέσεων¹⁶⁴ διαφόρων τύπων. Είναι δε γνωστό ότι, με την διάδοση της χρήσης του διαδικτύου – και δη της λειτουργίας του Παγκόσμιου Ιστού¹⁶⁵ – διανοίχθηκε σταδιακά μια πληθώρα επικοινωνιακών οδών για τους σκοπούς της κοινωνικής αλληλεπίδρασης: από το email και τα ανοιχτά forums, μέχρι την πανταχού διαδεδομένη πλέον, άμεση ανταλλαγή μηνυμάτων, του λεγόμενου instant messaging (IM)¹⁶⁶.

¹⁶¹ Τερζόγλου (2009), *ό.π.*, σελ. 200.

¹⁶² Βλ. σχετικά με αυτό τις αναφορές της Cohen στο έργο του Manuel Castells, Cohen (2007), *ό.π.*, σελ. 238-239. Ευρύτερα το έργο του Manuel Castells έχει συντελέσει καθοριστικά στη θεώρηση της ψηφιακής συνθήκης υπό το πρίσμα του παγκόσμιου καπιταλισμού. Βλ. ενδεικτικά το Castells, M. (1996), *The rise of the network society*, Cambridge, Massachusetts, Oxford: Blackwell.

¹⁶³ Τερζόγλου (2009), *ό.π.*, σελ. 26.

¹⁶⁴ Εδώ χρησιμοποιούμε την έννοια «κοινωνική σχέση» ως την «συμπεριφορά πολλών ατόμων, η οποία ως προς το νοηματικό της περιεχόμενο είναι προσαρμοσμένη αμοιβαίως προς αλλήλους και είναι έτσι αντιστοίχως προσανατολισμένη». Σημαντικότερος παράγοντας στην προκειμένη θεώρηση αποτελεί ακριβώς η ίδια η προθετικότητα της αμοιβαιότητας: Weber, M. (2005), *Οικονομία και Κοινωνία. Α' τόμος: Κοινωνιολογικές Έννοιες*, μτφρ.-εισ.-επιμ. Θανάσης Γκιούρας, Αθήνα: Σαββάλας, σελ. 27.

¹⁶⁵ Οφείλουμε εδώ να πραγματοποιήσουμε μια διασάφηση των όρων «διαδίκτυο» και «Παγκόσμιος Ιστός». Σύμφωνα με τον Floridi, «Η λέξη “Internet” [=Διαδίκτυο] αναφέρεται στο διεθνές δίκτυο (INTERNational NETwork) ψηφιακής επικοινωνίας, το οποίο προκύπτει από τη συνένωση χιλιάδων δικτύων [ενδεχομένως σήμερα αυτή η τάξη μεγέθους να έχει αλλάξει, δεδομένου της χρονολογίας έκδοσης του βιβλίου του Floridi (1999)]. Η έννοια του «Παγκόσμιου Ιστού» αφορά ένα συγκεκριμένο πρωτόκολλο διαμετακόμισης των πληροφοριών, και συγκεκριμένα το επίπεδο της διεπαφής, της μετάδοσης της πληροφορίας με τρόπο που να είναι ευανάγνωστη και ευπρόσληπτη από την χρήστρια: Floridi (2008), *ό.π.*, σσ. 135-138.

¹⁶⁶ Ο όρος IM (instant messaging) περιγράφει την άμεση ανταλλαγή γραπτών μηνυμάτων μεταξύ χρηστών, στο πλαίσιο ορισμένων πλατφορμών και με βασική διαφορά σε σχέση με τα «παραδοσιακά» γραπτά μηνύματα (SMS)

Μετεξελίσσοντας ριζοσπαστικά μια μίξη μεταξύ του email και γραπτού μηνύματος SMS, δεν θα υπερβάλουμε αν ισχυριστούμε ότι το IM αποτελεί μία από τις βασικότερες μεθόδους επικοινωνίας σήμερα, ιδιαίτερα ανάμεσα σε άτομα νεότερων γενεών. Μάλιστα, η πλειοψηφία των χρηστών των συσκευών τις οποίες πραγματευόμαστε, τις χρησιμοποιούν σε μεγάλο βαθμό (και) για την πραγματοποίηση της διαπροσωπικής τους επικοινωνίας με τον κοινωνικό τους περίγυρο, τόσο για λόγους εργασίας όσο και διατήρησης (ή και δημιουργίας) προσωπικών σχέσεων¹⁶⁷.

Στην προκειμένη πραγμάτευση θα επιχειρήσουμε να προσεγγίσουμε την έννοια του ψηφιακού χώρου και τις διαδικτυακές διεπαφές διαπροσωπικής επικοινωνίας (συγκεκριμένα μέσω IM), ως ένα παράδειγμα περιγράμματος εντός του οποίου συγκροτούνται τέτοιες σχέσεις στην ψηφιακότητα. Χρησιμοποιώντας το χώρο ως ένα βασικό εννοιολογικό άξονα, θα εξετάσουμε τους ιδιαίτερους τρόπους με τους οποίους συγκροτούνται οι κοινωνικές αλληλεπιδράσεις (και κατ' επέκταση οι διαπροσωπικές σχέσεις) μέσω της ψηφιακής επικοινωνίας· με άλλα λόγια, αυτές που πραγματοποιούνται με τη χρήση των ψηφιακών τεχνολογικών αντικειμένων και μέσω των διεπαφών άμεσης ανταλλαγής μηνυμάτων. Υπό το φως της ανάλυσης μας σχετικά με την ενσώματη διάδραση με τα τεχνολογικά αντικείμενα, θα προσπαθήσουμε να δούμε με ποιους τρόπους, αυτή η ιδιαίτερη επέκταση του σωματικού χώρου στο ψηφιακό περιβάλλον επηρεάζει τη διαμόρφωση αυτών των σχέσεων, αλλά και διαμορφώνεται από το χώρο που τις φιλοξενεί. Η επιρροή και ο επικαθορισμός των κοινωνικών σχέσεων από το χώρο αποτελεί άλλωστε μια κεντρική θεματική της κοινωνικής θεωρίας¹⁶⁸. Θεμελιώδες έργο πάνω σε αυτή έχει επιτελέσει ο κοινωνιολόγος Georg Simmel.

Η κοινωνιολογία του χώρου του Georg Simmel

Για να μπορέσουμε να διαυγάσουμε ορισμένες κοινωνικές λειτουργίες του ψηφιακού χώρου, θα ξεκινήσουμε από μια προσπάθεια εφαρμογής των όρων του Simmel, που εμφανίζονται στο έργο του *Κοινωνιολογία του Χώρου* στο ψηφιακό περιβάλλον. Βρίσκουμε πως

συνίσταται στο ότι βασίζονται στη σύνδεση στο διαδίκτυο και άρα είναι α/ δωρεάν και β/ η αποστολή και η παραλαβή πραγματοποιείται στιγμιαία, καθώς απαλλάσσονται από τις καθυστερήσεις των τηλεφωνικών δικτύων. Μια εκτενής περιγραφή της σχέσης μεταξύ IM και SMS πραγματοποιείται στο Church, K., de Oliveira, R. (2013), “What’s up with WhatsApp? Comparing Mobile Instant Messaging Behaviors with Traditional SMS”, στο *MobileHCI. 15th International Conference on Human-computer interaction with mobile devices and services*, σσ. 352-361.

¹⁶⁷ Ορισμένα στατιστικά στοιχεία σχετικά με τη χρήση τέτοιων πλατφορμών συγκεντρώνονται συνοπτικά εδώ: <https://kommandotech.com/statistics/messaging-apps-statistics/> [Τελευταία πρόσβαση: 14/02/2021].

¹⁶⁸ Lechner, F. J. (1991), “Simmel on Social Space”, στο *Theory, Culture, Society*, 8, σελ. 195.

χρησιμοποιώντας ως θεωρητικό πρότυπο την κοινωνιολογία του χώρου του Simmel, μπορούμε να διακρίνουμε κάποια μορφολογικά χαρακτηριστικά του περιγράμματος εντός του οποίου δομείται η εμπειρία της ψηφιακής τεχνολογίας και δη η εμπειρία του *εκκοινωνισμού*¹⁶⁹, όπως την ονομάζει ο ίδιος ο Simmel, εντός του ψηφιακού πλαισίου. Δεδομένου του πνεύματος και της σκόπευσης αυτής της εργασίας, που είναι κατά βάση η περιγραφή της ενσώματης εμπειρίας της ψηφιακότητας, η επιλογή αυτή θεωρούμε πως μας παρέχει ορισμένα ερευνητικά πλεονεκτήματα, στην κατεύθυνση της σφαιρικότερης ανάλυσης αυτού του είδους της εμπειρίας υπό μια κοινωνιολογική σκοπιά. Με αυτόν τον τρόπο μπορούμε να διερευνήσουμε και πιο συγκεκριμένα πώς αυτή η εμπειρία συμβάλλει στη συγκρότηση υποκειμενικότητας, εφόσον «[ο] χώρος για τον Simmel, είναι ένα πεδίο δυνατότητας ή περιορισμού, εκδίπλωσης ή αποτροπής τύπων κοινωνικών σχέσεων, το οποίο γεννά ανάλογους τύπους υποκειμένων»¹⁷⁰. Φυσικά δεν στοχεύουμε σε μια ευθεία εφαρμογή των ιδεών του Simmel πάνω στην ψηφιακή κοινωνικότητα· άλλωστε η «κοινωνικότητα των κοινωνικών μέσων δεν μπορεί να κατανοηθεί όταν παραγνωρίζουμε την τεχνολογική διαμεσολάβηση του υποκειμένου με την ‘κυριολεξία’ της εικονικής του παρουσίας»¹⁷¹. Θεωρώντας εδώ το ρόλο της τεχνολογίας των υπολογιστών, όπως είδαμε, ως κάτι παραπάνω από απλή «διαμεσολάβηση» και λαμβάνοντας πάντοτε υπόψιν τις διαφορές στον τρόπο που ο ίδιος ο Simmel συνελάμβανε τη διαδικασία του εκκοινωνισμού, θα

¹⁶⁹ Σχετικά με την έννοια του «εκκοινωνισμού» οφείλουμε να παραθέσουμε εδώ τον τρόπο που την παρουσιάζει ο Simmel, ώστε να φανερωθεί και ο λόγος που επιλέγουμε να την εντάξουμε εδώ στην πραγμάτευσή μας: «Όλα εκείνα τα μεγάλα συστήματα και οι υπερατομικές οργανώσεις που σκέφτεται κανείς συνήθως σε συνάρτηση προς την έννοια της κοινωνίας δεν είναι τίποτε άλλο παρά οι αποκρυσταλλώσεις – μέσα σε διαρκή πλαίσια και σε αυτόνομα μορφώματα – των άμεσων αλληλεπιδράσεων που σημειώνονται προς κάθε κατεύθυνση, ανά πάσα στιγμή, μεταξύ των ατόμων, σ’ όλη τη διάρκεια της ζωής τους. Έτσι, τούτες οι αποκρυσταλλώσεις αποκτούν βέβαια τη δική τους υπόσταση και τη δική τους νομοτέλεια, βάσει των οποίων μπορούν να αντιτάσσονται και να αντιπαραβάλλονται προς αυτές τις αλληλοκαθοριζόμενες οντότητες. Κοινωνία όμως, που συνεχώς πραγματώνεται μέσα στη ζωή, σημαίνει πάντα ότι τα μεμονωμένα άτομα συνδέονται μεταξύ τους χάρη σ’ έναν αμοιβαίο επηρεασμό και προσδιορισμό. Συνεπώς η κοινωνία συνιστά κατά βάθος κάτι λειτουργικό, κάτι που πράττουν και που υφίστανται τα άτομα, σύμφωνα δε με τον θεμελιώδη χαρακτήρα της δεν θα έπρεπε να κάνει λόγο κανείς για κοινωνία αλλά για εκκοινωνισμό (*Vergesellschaftung*)». Όπως φαίνεται από το απόσπασμα αυτό, ο Simmel αντιλαμβάνεται τη διαδικασία του εκκοινωνισμού ως μια σταδιακή «αποκρυστάλλωση» των αλληλεπιδραστικών «συμβάντων» σε ένα ευρύτερο λειτουργικό σύστημα που επηρεάζουν και από τον οποίο επηρεάζονται τα υποκείμενα. Μια τέτοια αντίληψη καθίσταται καθοριστική για το δικό μας εγχείρημα εδώ, καθότι επιχειρούμε να υποστηρίξουμε πως το μικροεπίπεδο των αλληλεπιδράσεων μπορεί να έχει σημαντικές αποτυπώσεις και να ενέχει θεμελιώδεις μετασχηματισμούς για το μακροεπίπεδο των κοινωνικών δομών: Simmel, G. (2004), «Ο τομέας της κοινωνιολογίας», στο Simmel, G., *Περιπλάνηση στη Νεωτερικότητα. Κοινωνιολογικά, φιλοσοφικά και αισθητικά κείμενα*, επιμ. Σπ. Γάγγας, Κ.Θ. Καλφόπουλος, μτφρ. Γιώργος Σαγκριώτης, Όλγα Σταθάτου, Αθήνα: Αλεξάνδρεια, σελ. 93.

¹⁷⁰ Τερζόγλου (2009), *ό.π.*, σελ. 200.

¹⁷¹ Κυριακόπουλος, Λ. (2020), «Ψηφιακότητα – Αισθητικοποίηση – Αυτονομία Συναισθήματος (Προλεγόμενα)», στο *Ουτοπία. Αφιέρωμα: Ψηφιακότητα-Αισθητικοποίηση-Αυτονομία Συναισθήματος*, τ. 133, Αθήνα: Εκδόσεις Τόπος, σελ. 14.

προσπαθήσουμε να μεταφέρουμε το φορμαλιστικό πλαίσιο πάνω στο οποίο βασίζει την ανάλυσή του για το χώρο, ώστε να διερευνήσουμε τους τρόπους που ο χώρος επηρεάζει την κοινωνικοποίηση στο ψηφιακό πλαίσιο. Πιο συγκεκριμένα, όπως ακριβώς ο Simmel θεωρεί τη «μητρόπολη, και όχι [την] εκβιομηχάνιση της παραγωγής (Marx) ή [την] ορθολογική οργάνωση (Weber)» ως τον καθοριστικότερο παράγοντα που «προσδιορίζει ουσιαστικά τη νεωτερικότητα»¹⁷², έτσι κι εδώ θέλουμε να πραγματευτούμε τον ίδιο το χώρο της ψηφιακότητας ως έναν *όρο εκ των ων ουκ άνευ* ο οποίος μορφοποιεί τις κοινωνικές σχέσεις μεταξύ ενσώματων υποκειμένων εντός της ψηφιακής συνθήκης. Με τον τρόπο αυτό επιχειρούμε μια κοινωνιολογικής υφής γείωση των ποιοτήτων που αναπτύσσονται από και για τον ενσώματο εαυτό στην ψηφιακή εποχή, εκκινώντας από το πλαίσιο των διαπροσωπικών αλληλεπιδράσεων που σχηματίζονται εντός της και αποσκοπώντας στην αποκάλυψη των τρόπων που αυτές αποκρυσταλλώνονται σχηματίζοντας την ευρύτερη «αίσθηση» της καθημερινής εμπειρίας.

Η φορμαλιστική αυτή περιγραφή, που αποτελεί τη βάση για την ανάπτυξη της ζιμμελιανής κοινωνιολογίας του χώρου, συγκροτείται από το βασικό διαχωρισμό μεταξύ μορφής και περιεχομένου ως αντικείμενα ανάλυσης. Ο διαχωρισμός αυτός μας επιτρέπει να παραβλέψουμε τα εκάστοτε περιεχόμενα και να εστιάσουμε στην «ραχοκοκαλιά» του κοινωνικού φαινομένου, καθιστώντας δυνατή την εξέτασή του ως μια συγκεκριμένη κοινωνιολογική *μορφή*¹⁷³. Πιο συγκεκριμένα:

[ο] Ζίμμελ αφορμάται από τη θεμελιώδη [...] διάκριση μεταξύ τυπικής μορφής και ουσιαστικού περιεχομένου αναγορεύοντας σε προτεραιότητα της κοινωνιολογικής ανάλυσης την μελέτη των μορφών ή 'τύπων' υπό τους οποίους εκδηλώνεται η κοινωνική ζωή. Στο προκείμενο, τούτο σημαίνει ότι καλούμαστε να υιοθετήσουμε μια ιδεοτυπική, σχεδόν 'ακτινολογική', αντίληψη[...]¹⁷⁴

Ξεχωρίζοντας λοιπόν το συγκεκριμένο, σταθερό πλαίσιο εντός του οποίου συντελείται το κοινωνικό φαινόμενο γίνεται δυνατό να εξετάσουμε τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του, όχι ως ένα ξεχωριστό, εσωστρεφές και κλειστό σύστημα, αλλά ως μια κοινωνική μορφή που διαμορφώνεται παράλληλα με άλλες· η φορμαλιστική εξέταση λοιπόν αναδεικνύει τέτοιες μορφές, ως φαινόμενα ριζωμένα στην κοινωνία εντός της οποίας γεννώνται. Έτσι λοιπόν μπορούμε να εξετάσουμε την ψηφιακή τεχνολογία ως ένα «οποιοδήποτε τεχνούργημα» που «προσφέρει μια

¹⁷² Καλφόπουλος, Κ. Θ. (2004), 'Πρόλογος', στο Simmel, *ό.π.*, σελ. σελ.21.

¹⁷³ Λέκκας, Π. (2012), *Αφαίρεση και εμπειρία. Μια φορμαλιστική θεώρηση του ιδεολογικού φαινομένου*, Αθήνα: Εκδόσεις Τόπος, σελ. 12.

¹⁷⁴ Στο ίδιο, σελ. 12.

μορφή έκφρασης και υποστασιοποίησης μιας συγκεκριμένης ζωτικής ροής της κοινωνίας»¹⁷⁵. Ξεκινώντας λοιπόν από αυτό το μικροεπίπεδο και χωρίς να αξιολογούμε μια αξιολόγηση της ψηφιακής τεχνολογίας ως «καλή» ή «κακή», θα επιχειρήσουμε μια φορμαλιστική περιγραφή της ως ενός κοινωνικού φαινομένου, στοχεύοντας στην «κατανόηση και την ερμηνεία της νέας ποιότητας ζωής»¹⁷⁶ που αυτή συγκροτεί. Με τον τρόπο αυτό ουσιαστικά πραγματοποιείται μια απόπειρα κατανόησης του πλαισίου που μορφοποιεί και επικαθορίζει τον τρόπο με τον οποίο εκφράζεται η ιδιαίτερη κοινωνικότητα που αναπτύσσεται εντός του, στοχεύοντας στην εξαγωγή ορισμένων συμπερασμάτων γύρω από το τι συνεπάγεται η εμπειρία του ψηφιακού χώρου για την εμπειρία του κόσμου στον οποίο διαβιούμε σήμερα. Αποφεύγοντας οποιαδήποτε κρίση σχετικά με το κατά πόσο ο ψηφιακός χώρος προσφέρει «αληθινές» ή «πλαστές» εμπειρίες ή κατά πόσο υφίσταται ως μια μαζική «συναινετική ψευδαίσθηση» ή όχι¹⁷⁷, επιθυμούμε να εξετάσουμε – παραφράζοντας την Julie Cohen – όχι ακριβώς το «τι είδους χώρος είναι ο ψηφιακός χώρος», αλλά «τι είδους χώρος είναι και θα γίνει ένας κόσμος που τον εμπειρικλείει»¹⁷⁸ και πόσω μάλλον, τι είδους ενσώματες υποκειμενικότητες συγκροτούνται στον κόσμο αυτό.

Ο χώρος ως *conditio sine qua non*

Είναι χαρακτηριστικό ότι για τον Simmel ο χώρος δεν υφίσταται εν κενώ, αλλά συγκροτείται μέσω των κοινωνικών αλληλεπιδράσεων, για τις οποίες μάλιστα δεν αποτελεί κάποια γενεσιουργό αιτία, αλλά τις οποίες μορφοποιεί, παρέχοντάς τους ένα πλαίσιο¹⁷⁹. Πραγματεύεται τον χώρο ως έναν όρο εκ των ων ουκ άνευ, ή αλλιώς, μία *conditio sine qua non*. Αυτό σημαίνει πως ο χώρος αποτελεί το βασικό όρο δυνατότητας για να υπάρξουν τα πράγματα, αλλά δεν «συνιστά την ειδική ουσία τους ή τον γενεσιουργό παράγοντά τους»¹⁸⁰. Ως εκ τούτου,

¹⁷⁵ «Μιλάμε για πολιτισμό όταν ο δημιουργικός δυναμισμός της ζωής παράγει συγκεκριμένα τεχνουργήματα που της παρέχουν μορφές έκφρασης και πραγμάτωσης, και που με τη σειρά τους απορροφούν τη διαρκή ζωτική ροή της»: Weinstein, D., Weinstein M.A. (1990), “Simmel and the Theory of Postmodern Society”, στο Turner, B.S. (επιμ.), *Theories of Modernity and Postmodernity*, London, Thousand Oaks, New Delhi: Sage, σελ. 82.

¹⁷⁶ «[...] η προσπάθειά του [Simmel] επικεντρώνεται στην κατανόηση και την ερμηνεία της νέας ποιότητας ζωής (που προέρχεται από τις νέες τεχνολογίες της εποχής και τις μορφές της εκβιομηχάνισης), καθώς και της υλικής, πνευματικής και ψυχικής ‘ανανέωσης’, μετά το συνακόλουθο ‘σοκ’ που επιφέρουν οι καινούργιες συνθήκες»: Καλφόπουλος (2004), στο Simmel, *ό.π.*, σελ. 21.

¹⁷⁷ Αναφερόμαστε εδώ και πάλι στον ορισμό του Gibson για τον κυβερνοχώρο, ο οποίος θεωρούμε πως αποτελεί ενδεικτικός της χροιάς που εν γένει έχει θεωρητικά αντιμετωπιστεί η έννοια του κυβερνοχώρου.

¹⁷⁸ Cohen (2007), *ό.π.*, σελ. 213.

¹⁷⁹ Feldman, Z. (2012), “Simmel in Cyberspace”, στο *Information, Communication & Society*, 15:2, σελ. 311.

¹⁸⁰ Simmel (2004), *ό.π.*, σελ. 143.

οι αλληλεπιδράσεις είναι αυτές που «τον γεμίζουν»¹⁸¹ κι εν τέλει τον νοηματοδοτούν¹⁸². Η σημασία μιας τέτοιας θεώρησης έγκειται ακριβώς στο γεγονός ότι εστιάζει όχι σε κάποιες αντικειμενικές χωρικές ποιότητες, αλλά στα ιδιαίτερα κοινωνικά νοήματα που ενδύεται η εκάστοτε χωρική μορφή από τις κοινωνικές σχέσεις τις οποίες φιλοξενεί. Αυτό, σύμφωνα με τον Simmel, σημαίνει πως διάφορα χαρακτηριστικά του χώρου και οι αξίες ή οι ιδιότητες που του αποδίδονται, δεν αποτελούν κάποια αντικειμενική εξωτερική πραγματικότητα, αλλά «ψυχικά περιεχόμενα» που αναφέρονται σε αυτόν¹⁸³. Για παράδειγμα,

[δεν] είναι η μορφή της εγγύτητας ή της απόστασης του χώρου που δημιουργεί τα ιδιαίτερα φαινόμενα της γειτονίας ή της ξένωσης, όσο κι αν κάτι τέτοιο φαίνεται να είναι αναπότρεπτο. Πρόκειται μάλλον για γεγονότα καθαρά ψυχικών περιεχομένων, η πορεία των οποίων δεν έχει καμία σχέση προς τη μορφή του χώρου τους, όπως δεν έχει καμία σχέση μια μάχη ή μια τηλεφωνική συνομιλία με τη μορφή του δικού της χώρου – όσο κι αν είναι αναμφισβήτητο ότι και αυτά τα συμβάντα δεν μπορούν να πραγματοποιηθούν παρά μόνο κάτω από εντελώς συγκεκριμένες συνθήκες χώρου.¹⁸⁴

Ο Simmel μάλιστα εντοπίζει πως ορισμένες μορφές αλληλεπίδρασης «πραγματώνονται με τέτοιο τρόπο ώστε η μορφή του χώρου [...] αποκτά ιδιαίτερη σημασία»¹⁸⁵. δηλαδή αντιστρόφως, «υπάρχουν κάποια θεμελιώδη χαρακτηριστικά της μορφής του χώρου, που λαμβάνονται υπ' όψη στη διαμόρφωση της ζωής στην κοινότητα»¹⁸⁶. Επομένως, αν μπορούμε να διαυγάσουμε κάποιες βασικές ιδιότητες του ψηφιακού χώρου, θα μπορούσαμε να βγάλουμε ορισμένα συμπεράσματα γύρω από τη συγκρότηση και τις ποιότητες αυτών των κοινωνικών σχέσεων, ακριβώς επειδή οι χωρικές αυτές ιδιότητες παρέχουν τα απαραίτητα στοιχεία, χωρίς τα οποία δεν θα μπορούσαν να τοποθετηθούν οι συγκεκριμένες κοινωνικές εκφράσεις.

Ο ψηφιακός χώρος ως βιωμένος και ως κοινωνικός χώρος

Ιδιαίτερα στο πλαίσιο της ψηφιακά διαμεσολαβημένης επικοινωνίας, εφόσον δεχτούμε πως οι χρήστριες διαδρούν με το ψηφιακό αντικείμενο – σε υλισμικό και λογισμικό επίπεδο – ως σώματα-υποκείμενα, δεχόμαστε επίσης πως ο ψηφιακός χώρος φιλοξενεί το αποβλεπτικό άκρο της κιναισθητικής τους δράσης κι επομένως αποτελεί ουσιαστικά μια προέκταση του

¹⁸¹ Lechner (1991), ό.π., σελ. 196.

¹⁸² Feldman (2012), ό.π., σελ. 311.

¹⁸³ Simmel (2004), ό.π., σελ. 144.

¹⁸⁴ Στο ίδιο, σελ. 144.

¹⁸⁵ Στο ίδιο, σελ. 145.

¹⁸⁶ Στο ίδιο, σελ. 145.

βιωμένου τους χώρου. Όπως άλλωστε χαρακτηριστικά σημειώνει ο Paul Dourish, εάν κοιτάξουμε υπό αυτή τη φαινομενολογική σκοπιά τον τρόπο με τον οποίο συγκροτείται το ψηφιακό περιβάλλον των διεπαφών και, ακόμη περισσότερο, την ιδέα πίσω από την κατασκευή ενός υπολογιστή, αυτή βασίζεται αξιωματικά σε μια ιδιόμορφη αποβλεπτική σχέση μεταξύ των υλικών στοιχείων της μηχανής και των νοημάτων που αυτή καλείται να φέρει και εν τέλει αποδίδει προς τη χρήστρια¹⁸⁷.

Κάθε στοιχείο σε ένα σύστημα λογισμικού έχει αυτή τη διττή φύση: από τη μια, αποτελεί μια αφηρημένη έννοια στην οποία βασίζεται η κατασκευή των υπολογιστών, και από την άλλη αναπαριστά κάποια οντότητα, είτε υλική, είτε κοινωνική, είτε εννοιολογική, που προέρχεται από τον κόσμο τον οποίο ο προγραμματιστής επέλεξε να σχηματοποιήσει [τον καθημερινό βιωμένο κόσμο]. Με άλλα λόγια, η πληροφορική αποτελεί ένα αποβλεπτικό γεγονός· αυτό που έχει σημασία [σχετικά με αυτή] είναι ότι αναφέρεται σε πράγματα. Στο τέλος, τα πράγματα είναι αυτά που μετράνε.¹⁸⁸

Σε τελική ανάλυση ο ψηφιακός χώρος δημιουργείται από προγραμματίστριες και σχεδιάστριες με το στόχο της εκτέλεσης των απλών καθημερινών «πραγμάτων» που οι χρήστριες επιθυμούν να υλοποιήσουν όταν ξεκινούν να χρησιμοποιήσουν μια συσκευή. Ως σώματα-υποκείμενα πλέον, τοποθετούνται και εστιάζουν τη δράση τους στην ψηφιακή «κατάσταση»¹⁸⁹. Έτσι, η οθόνη της συσκευής δεν αποτελεί πλέον το περιεχόμενο του τρισδιάστατου, υλικού βιωμένου χώρου, αλλά μια μορφή η ίδια, που σχηματοποιεί και πλαισιώνει τα δικά της περιεχόμενα. Σε αυτή τη νέα χωρικότητα, προσφέρεται (από το σχεδιασμό των διεπαφών) η δυνατότητα στα ενσώματα υποκείμενα να διαμορφώσουν εκ νέου το βιωμένο χώρο τους, καθώς ο υπολογιστής λαμβάνει τη δράση της χρήστριας ως «συνθήκη έκφρασης του κόσμου»¹⁹⁰. Στην επαφή δε με αυτή τη νέα κατάσταση, τα σώματα αποκτούν νέες ικανότητες, αναπτύσσοντας σταδιακά την ικανότητα πλοήγησης εντός αυτού του χώρου και αξιοποιώντας μάλιστα τις επιλογές παραμετροποίησης της οργάνωσης του περιεχομένου του κατά τη δική τους προτίμηση. Ιδιαίτερα δε όταν οι τεχνικές προϋποθέσεις επιτρέπουν μια κιναισθητική διάδραση με το αντικείμενο (και την αποτύπωσή της στο επίπεδο του λογισμικού), όπως είδαμε, καθίσταται δυνατή η απόκτηση νέων σωματικών ικανοτήτων και έξεων εντός αυτού του χώρου. Ο χώρος αυτός λοιπόν καθίσταται ένας νέος οικείος χώρος που διαμορφώνεται από τη χρήστρια και

¹⁸⁷ Dourish (2004), *ό.π.*, σελ. 137.

¹⁸⁸ Dourish (2004), *ό.π.*, σελ. 137.

¹⁸⁹ Παραπέμπουμε εδώ στη θεώρηση του σώματος-υποκειμένου από τον Merleau-Ponty ως εβρισκόμενο σε μια «χωρικότητα κατάστασης» αντί για «χωρικότητα θέσης»: Merleau-Ponty (2016), *ό.π.*, σελ. 190

¹⁹⁰ Galloway (2020), *ό.π.*, σελ. 23.

ταυτόχρονα μορφοποιεί τη δράση και τις «κινήσεις» που μπορεί να πραγματοποιήσει στο πλαίσιο του, ακριβώς επειδή εμπερικλείει εξαρχής, από το σχεδιασμό του, ιδιότητες που ενθαρρύνουν τόσο την ενσώματη δράση, όσο και, όπως θα δούμε, το κοινωνικό πράττειν¹⁹¹.

Εδώ λοιπόν θα προσπαθήσουμε να εντοπίσουμε αυτές τις συγκεκριμένες ιδιότητες που καθιστούν τον ψηφιακό χώρο, αφενός κατάλληλο για την ενσώματη δράση που έχουμε περιγράψει μέχρι στιγμής, κι αφετέρου ένα πλαίσιο στο οποίο δύναται να αναπτυχθεί η κοινωνικότητα, εστιάζοντας στο παράδειγμα της διαπροσωπικής επικοινωνίας.

Η αποκλειστικότητα

Μια πρώτη ιδιότητα του χώρου που διαβλέπει ο Simmel είναι αυτή της αποκλειστικότητας. Η αποκλειστικότητα που χαρακτηρίζει το εκάστοτε χωρικό σημείο, επιβάλλει ότι το ίδιο σημείο δεν μπορεί να υφίσταται (ή να νοηθεί) πολλαπλές φορές· με τα λόγια του Simmel:

κάθε μέρος του χώρου έχει ένα είδος μοναδικότητας, για την οποία δύσκολα μπορεί να υπάρξει μια αναλογία. Είναι εντελώς παράλογο να σκεφτεί κανείς στον πληθυντικό αριθμό ένα μέρος του χώρου που έχει προσδιοριστεί τοπικά [...] ¹⁹².

Αυτή η μοναδικότητα του κάθε χωρικού σημείου νοείται πάντα στο πλαίσιο ενός «μοναδικού γενικού χώρου»¹⁹³. Επομένως, αυτή είναι που επιτρέπει τη συγκρότηση της «πολλαπλότητας» του περιεχομένου εντός αυτού του ενιαίου γενικού χώρου, και που καθιστά τα αντικείμενα πάντα *σε συνύπαρξη* «ως προς άλλα αντικείμενα»¹⁹⁴. Τα αντικείμενα λοιπόν που κατέχουν το καθένα μια ορισμένη, αποκλειστική θέση στο χώρο «[...] συγκροτούν πολλαπλότητα ακριβώς επειδή το καθένα καταλαμβάνει ένα διαφορετικό μέρος του χώρου, μέσα στο οποίο δεν μπορεί να συμπέσει το άλλο»¹⁹⁵.

Με βάση την ιδιότητα αυτή μπορούμε να ξεχωρίσουμε ένα βασικό αξίωμα σχετικά με τη συγκρότηση του ψηφιακού κοινωνικού χώρου, και συγκεκριμένα δε για το παράδειγμα της επιτέλεσης της διαπροσωπικής επικοινωνίας, δηλαδή την δυνατότητα κατοχής μιας μοναδικής θέσης στην αλληλεπίδραση. Αυτή η μοναδικότητα της θέσης επιτυγχάνεται με έναν πολύ ιδιαίτερο τρόπο όταν μιλάμε για την ψηφιακή επικοινωνία. Εφόσον μιλάμε για την επικοινωνία μέσω του διαδικτύου δε, δεν είναι δυνατό να εννοήσουμε πως γίνεται να υπάρχει ένα μοναδικό

¹⁹¹ Weber (2005), *ό.π.*, σελ. 23.

¹⁹² Simmel, G. (2004), *ό.π.*, σελ. 145.

¹⁹³ Στο ίδιο, σελ. 145.

¹⁹⁴ Στο ίδιο, σελ. 145.

¹⁹⁵ Στο ίδιο, σελ. 145.

σημείο από το οποίο μπορούμε να σταθούμε ως μέρη μιας κοινωνικής αλληλεπίδρασης. Μάλλον ισχύει το ακριβώς αντίθετο, καθώς η ίδια η βάση της έννοιας του διαδικτύου είναι αυτή της απομακρυσμένης και ανεξαρτήτως τοπικότητας συνδεσιμότητας.

Όμως, αυτό που σε αυτήν την περίπτωση θα μπορούσε να ιδωθεί ως η μονάδα κοινωνικοποίησης είναι το σώμα-υποκείμενο σε διάδραση με ένα τεχνολογικό αντικείμενο: εφόσον ένα άτομο χρησιμοποιεί ένα τεχνολογικό αντικείμενο, το οποίο μάλιστα είναι συνδεδεμένο στο Internet, κατέχει μία μοναδική, αποκλειστική θέση στα αέναα δίκτυα επικοινωνίας που διαχέονται στον Παγκόσμιο Ιστό την προκειμένη στιγμή. Αυτό μπορεί να υποστηριχθεί αν επιχειρήσουμε να συνδυάσουμε αυτήν τη θεώρηση περί αποκλειστικότητας του χώρου με την ιδέα περί μονιμότητας του ιδιοσώματος του Merleau-Ponty. Συγκεκριμένα, όπως είδαμε και προηγουμένως, ένα σώμα-υποκείμενο, ιδιαίτερα όταν διαδρά με ένα φορητό ψηφιακό αντικείμενο, μοιράζεται κάτι από τη μονιμότητα του ιδιοσώματός του, ήτοι το πάντοτε αποκλειστικό «σημείο θέασης» που αυτό διαθέτει σε σχέση με το βιωμένο του χώρο, αυτήν την «αντίσταση σε κάθε προοπτική παραλλαγή»¹⁹⁶. Εφόσον λοιπόν η ανθρώπινη εμπειρία συντίθεται πάντοτε με μια αποκλειστικότητα στο χώρο (αυτή του σώματός του) και μάλιστα «ως στάση ενόψει κάποιου ενεργού ή δυνατού έργου προς επιτέλεση», και καθώς το τεχνολογικό αντικείμενο αποτελεί το μέρος μιας απόβλεψης στον ψηφιακό χώρο, αυτή η «στάση» επεκτείνεται και συμπεριλαμβάνει και τα εν λόγω φορητά (ή μη) αντικείμενα που χρησιμοποιούνται για την επιτέλεση της οποιασδήποτε αποβλεπτικής δράσης στην ψηφιακότητα. Επομένως μπορούμε να θεωρήσουμε το σώμα σε διάδραση με ένα αντικείμενο ως τον αποκλειστικό και κεντρικό άξονα στη διάδραση με το αντικείμενο, και κατ' επέκταση, στην περίπτωση μιας ψηφιακής κοινωνικής αλληλεπίδρασης, τη μονάδα του εκκοινωνισμού στην ψηφιακότητα. Από τη θέση αυτή τού παρέχεται η πρόσβαση σε αμέτρητες επιλογές διεπαφών για την πραγματοποίηση της επικοινωνίας με άλλα άτομα. Άλλωστε αυτή η ιδιαίτερη κατάσταση – ήτοι η πρόσβαση ενός ατόμου σε μια διεπαφή επικοινωνίας μέσω ενός τεχνολογικού αντικειμένου (υπολογιστή, smartphone, tablet) – είναι μια κατάσταση διασύνδεσης εντός του αχανούς επικοινωνιακού χώρου του διαδικτύου, που δεν δύναται να αναπαραχθεί τη δεδομένη στιγμή σε καμία των περιπτώσεων¹⁹⁷.

¹⁹⁶ Merleau-Ponty (2016), *ό.π.*, σελ. 178.

¹⁹⁷ Χάριν σαφήνειας σημειώνουμε πως εδώ αναφερόμαστε συγκεκριμένα στην ίδια την εμπειρία της χρήσης του αντικειμένου και της ψηφιακής επικοινωνίας, ήτοι στη μοναδική εμπειρία της χρήστριας ως κατέχουσας ενός συγκεκριμένου «σημείου» από το οποίο δύναται να έχει πρόσβαση και να επιτελέσει την επικοινωνία αυτή.

Η διαίρεση του χώρου και τα όρια

Στο σημείο αυτό είναι που γίνεται σημαντική μια δεύτερη ιδιότητα του χώρου, που έχει περιγράψει ο Simmel, αυτή της διαίρεσης του χώρου και του σχηματισμού ορίων:

Ένα ακόμη ποιοτικό χαρακτηριστικό του χώρου που επενεργεί ουσιαστικά στις κοινωνικές αλληλεπιδράσεις συνίσταται στο γεγονός ότι διαιρούμε το χώρο, για πρακτικούς λόγους, σε τμήματα που θεωρούνται ως ενότητες και περιβάλλονται – ως αιτία και ως αποτέλεσμα αυτής της διαίρεσης – από όρια¹⁹⁸.

Η ιδιαίτερη λειτουργία των ορίων ορίζεται από το Simmel ως ο συμβολισμός μιας «αυτάρκους ενότητας», καθώς περιχαρικών ορισμένα όρια καθίσταται δυνατή η εσωτερική ομοιογένεια του περιεχομένου του περιχαρικών πλαισίου, ενώ την ίδια στιγμή ακριβώς επειδή «το συνεχές του χώρου [...] δεν περιέχει καν ένα απόλυτο όριο, επιτρέπει να τίθεται παντού *υποκειμενικά* ένα τέτοιο όριο»¹⁹⁹. Τα όρια λοιπόν τίθενται πάντα αναφερόμενα σε κάποια υποκειμενική οργάνωση του συνεχούς, ενιαίου χώρου. Ο ψηφιακός χώρος εντός του οποίου συγκροτείται η εμπειρία της χρήστριας, εντούτοις, υφίσταται ταυτοχρόνως ορισμένους αλλά και αέναους: από τη μία προσδιορίζεται και οριοθετείται πρωταρχικά από τις διαστάσεις της οθόνης μέσω της οποίας η χρήστρια έρχεται σε επαφή με αυτόν, αλλά από την άλλη συγκροτείται από τα αέναα νοηματικά (αλλά και πολύ υλικά) δίκτυα που απαρτίζουν τον «κυβερνοχώρο»²⁰⁰. Στο σημείο λοιπόν αυτό θα εστιάσουμε στους τρόπους που η πρακτική αυτή της οριοθέτησης

¹⁹⁸ Simmel (2004), *ό.π.*, σελ. 149.

¹⁹⁹ Simmel (2004), *ό.π.*, σελ. 150.

²⁰⁰ Στο σημείο αυτό αξίζει να δούμε την περιεκτική και γλαφυρή περιγραφή του Floridi για την έννοια του κυβερνοχώρου, καθώς θεωρούμε ότι πράγματι παράσχει μια πολύ καλή εικόνα για το τι ακριβώς συνιστά αυτός ο «αέναος» χώρος, υπό την οπτική της φιλοσοφίας της πληροφορικής: «Ένας εμπειριστής φιλόσοφος θ' αμφισβητήσει το αν ο κυβερνοχώρος είναι χώρος υπό οποιαδήποτε έννοια, μοιάζει όμως δύσκολο ν' αρνηθεί κανείς την ευλογοφάνεια αυτής της άποψης, δεδομένου ότι μπορούμε να παράσχουμε έναν μαθηματικό ορισμό του και ότι υπερβολικά γήινα συμβάντα εκτυλίσσονται 'εκεί μέσα'. [...] Φυσικά, ως παρεμπίπτουσα οντότητα, ο κυβερνοχώρος είναι ένα επιφανόμενο που δεν μπορεί να γίνει φυσικά αντιληπτό ή να εντοπιστεί υπό κάποια έννοια στο χώρο και το χρόνο, πάνω και πέραν του συνόλου των αλληλεπιδρώντων δικτύων που τον συγκροτούν. Επιπλέον, μολονότι είναι τεχνητά 'κατασκευασμένος', κανείς δεν είναι τελικά υπεύθυνος γι' αυτόν, ως, ας πούμε, κατασκευάστρια εταιρεία. Αποτελεί μια συνεργατική πρωτοβουλία, ένα σύνολο εγγράφων, υπηρεσιών και πόρων και κάθε περιοχή που είναι τμήμα του μπορεί ν' αναλάβει την ευθύνη για την δική του καλή λειτουργία. Ούτε κάποιος κερδίζει χρήματα από τη *συνολική* υπηρεσία, καθώς ο κυβερνοχώρος είναι δωρεάν [...]. Υπάρχουν πολλές εμπορικές τοποθεσίες στο Internet, όπως και μαγαζιά σε μια πόλη, οι δρόμοι όμως είναι παντού ελεύθεροι και μπορεί κανείς να περπατήσει όπου θέλει». Ας κρατήσουμε από την περιγραφή αυτή το πολύ σημαντικό σημείο της *αποσπασματικότητας* του κυβερνοχώρου, το γεγονός, δηλαδή, ότι δεν αποτελεί μια καθολική, ολοποιητική εμπειρία. Βρίσκουμε ιδιαίτερα εύστοχη μάλιστα τη σύγκριση που κάνει ο Floridi μεταξύ κυβερνοχώρου και πόλης: μέσα σε μια πόλη, πράγματι υπάρχει μια πολλαπλότητα επιμέρους τόπων, που – πολύ απλοϊκά θέτοντάς το – αποτελεί έναν όρο δυνατότητας μάλιστα και για την ποικιλία, την ενδεχομενικότητα και τη δυναμικότητα των εμπειριών που μπορεί κάποια περιδιαβαίνουσα να βιώσει εντός μιας πόλης. Floridi (2008), *ό.π.*, σσ. 144-145.

εντάσσεται στην εμπειρία της ψηφιακότητας και τι αυτή συνεπάγεται για τη νοηματοδότηση του ψηφιακού χώρου και την πρόσβαση σε αυτόν.

Όπως είδαμε, οι σύγχρονες διεπαφές βασίζονται στην οργάνωση των «παραθύρων». Τα παράθυρα αυτά, επί της ουσίας, είναι τετράγωνα πλαίσια τα οποία οριοθετούν το χώρο τον οποίο καταλαμβάνει μια συγκεκριμένη εφαρμογή, ένα πρόγραμμα του λογισμικού. Για παράδειγμα, τη στιγμή που συγγράφεται αυτή η εργασία, στο ευρύτερο πλαίσιο του περιβάλλοντος που συγκροτεί το λειτουργικό σύστημα, είναι ανοιχτά πολλά διαφορετικά παράθυρα: το παράθυρο ενός πλοηγητή (browser), το παράθυρο μιας εφαρμογής αναπαραγωγής μουσικής, το παράθυρο μιας εφαρμογής άμεσης ανταλλαγής μηνυμάτων, και – φυσικά – το παράθυρο της εφαρμογής συγγραφής, επεξεργασίας και μορφοποίησης κειμένου. Όλα αυτά τα παράθυρα αναπτύσσονται επάλληλα επάνω στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή. Ωστόσο οι λειτουργίες καθεμιάς από τις εφαρμογές δεν συγχέονται μεταξύ τους: κάθε παράθυρο διατηρεί τη λειτουργική του αυτονομία, η οποία, αντιστρόφως, σηματοδοτείται από την ίδια την οριοθέτηση του χώρου της σε σχέση με τους υπόλοιπους επιμέρους χώρους των επιμέρους εφαρμογών.

Τα όρια κάθε παραθύρου, επομένως, καθιστούν δυνατή την εσωτερική ενότητα και συγκέντρωση της λειτουργίας της κάθε εφαρμογής στο περιεχόμενό του. Η ίδια η έννοια της εφαρμογής ορίζεται από τον Floridi ως ένα «πλήρες και αυτόνομο πρόγραμμα σχεδιασμένο να εκτελεί συγκεκριμένες διεργασίες»²⁰¹. Με το διαχωρισμό, λοιπόν, και την οριοθέτηση της εκάστοτε λειτουργίας, τα διάφορα πλαίσια που παράγονται «[αναγγέλλουν] ότι μέσα [τους] βρίσκεται ένας κόσμος που υπόκειται μόνο στους δικούς του κανόνες, οι οποίοι δεν εμπλέκονται στους καθορισμούς και τις κινήσεις του περιβάλλοντος κόσμου»²⁰²: εάν αλλάξει το μουσικό κομμάτι που αναπαράγεται στην εφαρμογή μουσικής που είναι ανοιχτή στον υπολογιστή μου, αυτό δεν επηρεάζει με κανέναν τρόπο το κείμενο που συγγράφεται στην εφαρμογή επεξεργασίας κειμένου. Η χρησιμότητα αυτής της λειτουργίας της διαίρεσης προεκτείνεται και στο πλαίσιο του εκάστοτε παραθύρου και της εκάστοτε εφαρμογής. Μια βασική παραδοχή άλλωστε του σχεδιασμού λειτουργικών εφαρμογών λογισμικού αποτελεί μια γραφιστική και λειτουργική αρχιτεκτονική που επιτρέπει να εμπερικλείονται συγκεκριμένα πρότυπα στοιχεία: πλαίσια εισαγωγής δεδομένων, πλαίσια εξαγωγής ή παρουσίασης δεδομένων, μενού, κουμπιά, πληροφοριακά πλαίσια. Αυτή η αρχιτεκτονική των σύγχρονων λειτουργικών συστημάτων του μοντέλου WIMP συνήθως προβλέπει ένα παράθυρο που αποτελείται από μια οριζόντια μπάρα μενού στο πάνω μέρος του, ένα ευρύ πλαίσιο για το κυρίως σώμα της πληροφορίας και μια

²⁰¹ Στο ίδιο, σελ. 116.

²⁰² Simmel (2004), *ό.π.*, σελ. 150.

μπάρα στο κάτω μέρος του παραθύρου για επίδειξη διάφορων άλλων λειτουργικών ή πληροφοριακών στοιχείων²⁰³. Ουσιαστικά το κάθε παράθυρο συνίσταται από στοιχεία δομικά, δηλαδή θεμελιώδη για την ίδια του την οργάνωση και λειτουργία, και στοιχεία επεξεργάσιμα από τη χρήστρια.

Αυτή η διαίρεση του διαθέσιμου χώρου του περιβάλλοντος εργασίας σε μία συσκευή αποτελεί μια αξιωματική παραδοχή του σχεδιασμού του λογισμικού, από την εγκαθίδρυση του μοντέλου WIMP. Υπό τη σκοπιά που επιλέγουμε εδώ να κοιτάξουμε αυτήν την ιδιαίτερη αρχιτεκτονική, η σχεδιαστική επιλογή αυτή μας ενδιαφέρει ακριβώς γιατί αποκαλύπτει τα ιδιαίτερα γνωσιολογικά και κοινωνιολογικά συμφραζόμενα τα οποία φέρει η συγκεκριμένη χωρική διάταξη, καθώς και η ίδια η ιδιότητα της οριοθέτησης του χώρου. Πιο συγκεκριμένα, το απλό γεγονός ότι ο χώρος εντός του παραθύρου διαχωρίζεται έτσι ώστε να προσφέρεται αφενός ένας χώρος έκθεσης δεδομένων, κι αφετέρου ένας χώρος εισαγωγής και οποιουδήποτε τύπου επεξεργασίας και επέμβασης πάνω σε αυτά, εξυπηρετεί τη λογική της κατασκευής ενός περιβάλλοντος στο οποίο θα επιτελείται με σαφέστερο τρόπο η «επικοινωνία» με τη μηχανή. Έτσι κι εδώ υποστηρίζεται περαιτέρω η ενόραση του Simmel πως «το όριο δεν αποτελεί χωρικό γεγονός με κοινωνιολογικές επενέργειες αλλά κοινωνιολογικό γεγονός που μορφοποιείται χωρικά»²⁰⁴.

Ο σταθερός προσδιορισμός

Μάλιστα, η οριοθέτηση στον ψηφιακό χώρο διασυνδέεται άμεσα με μια άλλη ακόμη ιδιότητα του χώρου που σημειώνει ο Simmel, αυτή του σταθερού προσδιορισμού του χώρου στα περιεχόμενά του. Λέει ο Simmel πως η δομή ενός κοινωνικού φαινομένου «προφανώς επηρεάζεται αν η ίδια ή ορισμένα μεμονωμένα στοιχεία της ή ουσιώδη αντικείμενα του διαφέροντός της είναι εντελώς προσδιορισμένα ή αν όλα αυτά, αντιθέτως, δεν μπορούν να καθοριστούν με βάση το χώρο»²⁰⁵. Εδώ φυσικά αναφέρεται στη δομή μιας ορισμένης κοινωνικής ομάδας²⁰⁶. Ωστόσο θεωρούμε πως αυτός ο προσδιορισμός στο χώρο μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως συγκεκριμένο χαρακτηριστικό και σε άλλες μορφές (όπως εδώ αναφορικά

²⁰³ Επισημαίνουμε εδώ ότι αυτός ο σχεδιαστικός σκελετός παραμένει πάντοτε αντικείμενο δυναμικής επανεξέτασης στο πλαίσιο του σχεδιασμού προγραμμάτων και περιβαλλόντων σε κάθε επιμέρους διεπαφή ή λειτουργικό σύστημα. Επομένως εδώ παραθέτουμε τη βασική λογική και τυπολογία που διέπει εν γένει το σχεδιασμό των απλών παραθύρων λειτουργίας οποιασδήποτε διεπαφής και δεν αποσκοπούμε σε κάποια γενίκευση.

²⁰⁴ Στο ίδιο, σελ. 152.

²⁰⁵ Στο ίδιο, σελ. 153.

²⁰⁶ Simmel (2004), *ό.π.*, σσ. 152-153.

με τα παράθυρα ενός λειτουργικού συστήματος), καθώς μπορεί να θεωρηθεί ως μια ευρύτερη ιδιότητα που αποδίδεται σε κάποιο αντικείμενο εφόσον υπάγεται με συγκεκριμένο τρόπο στη χωρική διάταξη δια της οποίας αντιλαμβανόμαστε και δρούμε στο περιβάλλον μας.

Αντίστοιχα λοιπόν, ακριβώς εφόσον υπάρχει ένα συγκεκριμένο πλαίσιο για κάθε λειτουργία, έτσι και το κάθε παράθυρο οποιαδήποτε στιγμή προσδιορίζει με τρόπο αμετάκλητο το περιεχόμενο που αυτό φιλοξενεί. Παρά την αισθητική ομοιότητα που μπορεί να παρουσιάζει ο δομικός σχεδιασμός κάθε παραθύρου μέσα σε ένα λειτουργικό σύστημα²⁰⁷, η αξιωματική σχεδιαστική παραδοχή ότι σε κάθε παράθυρο εμπερικλείεται ένα ορισμένο αντικείμενο (είτε αυτό είναι ένα αρχείο, είτε μια εφαρμογή, είτε οποιαδήποτε άλλη «ψηφιακή οντότητα»), καθώς και ότι το αντικείμενο αυτό απαιτεί μια συγκεκριμένη διάταξη του παραθύρου που το φιλοξενεί, εξυπηρετεί την ανάγκη τόσο της αναγνώρισης του περιεχομένου από τη χρήστρια, όσο και της ευκολίας του προσανατολισμού του στο ψηφιακό περιβάλλον. Ιδιαίτερα δε όταν αυτή η ιδιότητα χαρακτηρίζει τους χώρους των μέσων κοινωνικής δικτύωσης και του IM, ο σταθερός αυτός προσδιορισμός του περιεχομένου, αποδεικνύεται κρίσιμης σημασίας για την οργάνωση και μορφοποίηση της κοινωνικής αλληλεπίδρασης, γεγονός που θα αναλυθεί περαιτέρω στη συνέχεια.

Προσφερόμενες δυνατότητες και συμβάσεις

Όπως προαναφέραμε, μια βασική διάκριση που υποδηλώνεται από το σχεδιασμό των διεπαφών, είναι αυτή που συνίσταται στο διαχωρισμό σταθερών δομικών στοιχείων του παραθύρου από τα επεξεργάσιμα, μορφοποιήσιμα στοιχεία, ή αλλιώς, της παροχής στοιχείων στα οποία η χρήστρια έχει τη δυνατότητα κάποιας επέμβασης. Ένα σημαντικό κομμάτι στη σχέση αυτή λοιπόν αποτελούν τα επιμέρους στοιχεία με τα οποία η χρήστρια μπορεί να διαδράσει. Αυτή η ιδιαίτερη σχέση έχει περιγραφεί από τον Donald Norman ως «προσφερόμενη δυνατότητα» (στο πρωτότυπο, *affordance*)²⁰⁸. Η έννοια αυτή προέρχεται από το χώρο της ψυχολογίας της αντίληψης, και συγκεκριμένα τυποποιήθηκε από τον J.J. Gibson, για να περιγράψει τις ιδιότητες των διαθέσιμων, πραγματοποιήσιμων πράξεων που προσφέρονται στα άτομα από ένα περιβάλλον²⁰⁹. Στο πλαίσιο της ερευνητικής του πρακτικής σχετικά με το

²⁰⁷ Εννοούμε εδώ πως στο κάθε λειτουργικό σύστημα (Windows, macOS, Linux κλπ.), υπάρχει μια ολική γραφιστική, αισθητική ομοιογένεια σε στοιχεία όπως χρώματα, θέσεις και σχεδιαστικό στυλ εικονιδίων, προτιμώμενες γραμματοσειρές κλπ

²⁰⁸ Norman, D. (1988), *The Design of Everyday Things*, New York: Basic Books, σελ. 6.

²⁰⁹ Gibson, J. J. (1977), “The Theory of Affordances”, στο R. E. Shaw & J. Bransford (επιμ.), *Perceiving, Acting, and Knowing*, Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

σχεδιασμό διεπαφών επικοινωνίας ανθρώπου και υπολογιστή, ο Donald Norman χρησιμοποιεί την έννοια αυτή για να περιγράψει, ανάμεσα σε άλλα²¹⁰, και τις διαθέσιμες λειτουργικότητες που προσφέρονται από μια ορισμένη εφαρμογή. Εξηγεί έπειτα, πως στο πλαίσιο της διεπαφής της εκάστοτε εφαρμογής αυτές οι λειτουργίες καθίστανται αντιληπτές από εικονίδια, κουμπιά, μπάρες κύλισης ή διάφορα άλλα σχεδιαστικά στοιχεία, τα οποία θα πρέπει να μπορούν να αναγνωριστούν άμεσα από τη χρήστρια χωρίς να χρειάζεται κάποιο εγχειρίδιο χρήσης ή συγκεκριμένες, αναλυτικές οδηγίες. Επομένως, στοιχεία όπως το «X» στο επάνω πλαίσιο του παραθύρου²¹¹, ή φαινόμενα όπως το ότι ο κέρσορας αλλάζει μορφή όταν η χρήστρια τον φέρνει (ή τον περνά πάνω) σε ένα σημείο με το οποίο μπορεί να διαδράσει²¹², αποτελούν ορισμένες «συμβάσεις» (conventions) όπως τις ονομάζει, οι οποίες δηλώνουν ακριβώς την προσφερόμενη δυνατότητα διάδρασης με συγκεκριμένα εικονικά στοιχεία.

Υποστηρίζουμε λοιπόν πως οι συμβάσεις αυτές επιτελούν ένα διπλό ρόλο. Από τη μία αφορούν σε μια διαδικασία απόκτησης της γνώσης της λειτουργίας του κάθε τέτοιου στοιχείου και άρα της ικανότητας χρήσης τους. Εδώ δεν εννοείται δηλαδή πως η χρήστρια γνωρίζει εξ αρχής τις λειτουργίες, αλλά ότι δύναται να κοινωνικοποιηθεί σε αυτά τα στοιχεία σταδιακά και αποτελεσματικά. Η λογική της διαθεσιμότητας των δυνατοτήτων και των ανάλογων λειτουργικών και σχεδιαστικών συμβάσεων είναι άλλωστε αυτή που καθιστά δυνατή την εύκολη εξοικείωση ενός υποκειμένου με το περιβάλλον του²¹³ μέσα από τη συνήθη διαδικασία δοκιμασίας και σφάλματος· αυτή η σταδιακή κατάκτηση νέων ικανοτήτων από το σώμα-υποκείμενο καθιστά τον ψηφιακό χώρο μια επέκταση του βιωμένου χώρου του σώματος-υποκειμένου, εφόσον τού παρέχονται αντικείμενα τα οποία μπορούν να αποτελέσουν τα άκρα των αποβλεπτικών του δράσεων, ωσάν να ήταν υλικά *manipulanda*²¹⁴. Από την άλλη, η λειτουργία αυτών των συμβάσεων καθιστά το σώμα-υποκείμενο μέλος μιας κοινότητας χρηστριών. Καθώς τα λειτουργικά συστήματα, τα οποία «τρέχουν» οι συσκευές που κατά κανόνα χρησιμοποιούνται σήμερα (και παρά την τάχιστα εξέλιξη των προδιαγραφών τους),

²¹⁰ Στο έργο του ο Norman πράγματι πραγματεύεται και αξιολογεί το σχεδιασμό και την ευχρηστία αντικειμένων καθημερινής χρήσης, ως προς το κατά πόσο εντάσσονται «φυσικά» στην αντίληψη και τη χρήση των ανθρώπων, όπως για παράδειγμα το πόμολο μιας πόρτας, ή ένα βιβλίο: Norman (1988), *ό.π.*, σσ. 11-12.

²¹¹ Το X αποτελεί το εικονίδιο που έχει καθιερωθεί ως το κατεξοχήν εικονίδιο για τη δράση του «κλεισίματος» του παραθύρου.

²¹² Συνήθως ο κέρσορας μετατρέπεται από ένα βέλος σε ένα χέρι με ανασηκωμένο τον δείκτη.

²¹³ Hirose, N. (2002), “An ecological approach to embodiment and cognition”, στο *Cognitive Systems Research*, 3, σελ. 291.

²¹⁴ Θυμίζουμε εδώ ότι ως *manipulanda* εξετάζει ο Merleau-Ponty το σύνολο των αντικειμένων που βρίσκονται στον άμεσο βιωμένο χώρο του σώματος-υποκειμένου, και άρα στο πλαίσιο του αποβλεπτικού του τόξου, εντός του οποίου δηλαδή το σώμα-υποκείμενο μπορεί να πραγματοποιήσει μια δράση χρησιμοποιώντας το: Merleau-Ponty (2016), *ό.π.*, σσ. 197-198.

έχουν σε μεγάλο βαθμό τυποποιηθεί, φαίνεται πως το σύνολο αυτών των αναγνωρίσιμων και εύχρηστων συμβάσεων καθιστούν τις χρήστριες τους μέρος μιας ομάδας που μοιράζεται ακριβώς τη δυνατότητα αναγνώρισης αυτών των συμβάσεων και κατ' επέκταση «περιπλάνησης» στο ψηφιακό περιβάλλον²¹⁵. Με άλλα λόγια, θα μπορούσαμε να πούμε πως οι άνθρωποι που χρησιμοποιούν τέτοια συστήματα, αποτελούν πλέον μέρη μιας ευρύτερης κοινότητας που ζει κι εμπλέκεται με αυτά. Αυτή η θέση λαμβάνει κρίσιμη σημασία εάν αναλογιστούμε την καθολική διάχυση τέτοιων τεχνολογιών τις τελευταίες δεκαετίες· η σταδιακή εξοικείωση με αυτά τα συστήματα, καθώς και η απόκτηση των ικανοτήτων που απορρέει από αυτήν, αφορά πλέον την ενσώματη υπόσταση μεγάλου μέρους του παγκόσμιου πληθυσμού. Η ψηφιακότητα αποτελεί πλέον ιστορικά μέρος της συλλογικής ενσώματης εμπειρίας²¹⁶. Ιδιαίτερα μάλιστα το γεγονός ότι η παγκόσμια αυτή κοινότητα μοιράζεται πια τη δυνατότητα της διασύνδεσης μεταξύ των μερών της, σε ένα ευρύτερο, αέναο, ψηφιακό χώρο, χάριν της «επανάστασης ονόματι internet»²¹⁷, θεωρούμε πως μπορεί να μας αποκαλύψει πολλές πτυχές γύρω από τους τρόπους μέσα από τους οποίους συγκροτείται, τόσο αυτή η συλλογική συνύπαρξη στον ψηφιακό χώρο, όσο και τι είδους ενσώματες υποκειμενικότητες συστήνονται και συγκροτούνται στο πλαίσιο του.

²¹⁵ Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα ανάπτυξης αυτής της αναγνωρισιμότητας των συμβάσεων με βάση τη χρήση και την καλλιέργεια ικανοτήτων από τις χρήστριες αποτελεί η ίδια η εξέλιξη ορισμένων γραφικών στοιχείων και δη εικονιδίων. Ιδιαίτερα στις περιπτώσεις λογισμικών σε κινητά τηλέφωνα (κατά κύριο λόγο σε Android), από τα πολύ περιγραφικά, τρισδιάστατης υφής εικονίδια που χρησιμοποιούνταν ακριβώς για να καταδηλώσουν ότι εκφράζουν μια προσφερόμενη δυνατότητα, σταδιακά ο σχεδιασμός κινήθηκε προς μια πιο μινιμαλιστική αισθητική, ακριβώς επειδή αυτό κατέστη δυνατό από την ίδια την εξοικείωση των χρηστριών σε αυτά τα περιβάλλοντα. Πλέον οι χρήστριες γνωρίζουν πως βλέποντας μια δισκέτα μπορούν να αποθηκεύσουν την εργασία τους και βλέποντας έναν μικρό κάδο απορριμμάτων μπορούν να διαγράψουν ένα αντικείμενο, χωρίς τα εν λόγω εικονίδια να είναι πολύ περιγραφικά ή να συνοδεύονται από οδηγίες.

²¹⁶ Δεν πρέπει φυσικά να παραλείψουμε να λαμβάνουμε υπόψιν το ζήτημα της διαφοράς στην ευκολία χρήσης ανάλογα με την ηλικία, την εξοικείωση και την πρόσβαση σε τέτοια αντικείμενα.

²¹⁷ Η φράση αυτή αποτελεί τον τίτλο του τρίτου κεφαλαίου του βιβλίου του Floridi (2008), *ό.π.*, σσ. 129-186.

Κεφάλαιο 4:

Κοινωνικές αλληλεπιδράσεις στον ψηφιακό χώρο

Έχοντας λοιπόν εξετάσει μερικές βασικές ιδιότητες οργάνωσης των χώρων που αναπτύσσονται στα λειτουργικά συστήματα, εντός των οποίων προεκτείνονται οι αποβλέψεις των ενσώματων χρηστών, θεωρούμε πως αναδείξαμε ότι η σημασία αυτής της οργάνωσης έγκειται ακριβώς στο γεγονός ότι βασίζεται σε ορισμένες κοινωνιολογικές επιταγές, οι οποίες διαμορφώνουν τον βιωμένο χώρο των ατόμων γενικότερα. Οι σχεδιαστικές επιλογές λοιπόν πράγματι βασίζονται σε μια κοινωνική αντίληψη για τη διάδραση με το λογισμικό, η οποία μάλιστα πραγματοποιείται με τρόπο που εκφράζει ορισμένες τροπικότητες δράσης του ενσώματου υποκειμένου. Εξαρχής άλλωστε, ο ίδιος ο σχεδιασμός των διεπαφών αποτελεί μια κοινωνική πράξη, που βασίζεται στην πρόθεση επικοινωνίας μεταξύ της χρήτριας και του λογισμικού, μέσα από την αξιοποίηση από τη σχεδιάστρια τρόπων και συμβάσεων γνωστών από την καθημερινότητα²¹⁸. Η κρισιμότητα δε αυτών των επιλογών, καθίσταται τεράστια αν σκεφτούμε πως τέτοιες διεπαφές πλέον παρέχουν το χώρο εντός του οποίου επιτελούνται διαπροσωπικές αλληλεπιδράσεις, καθώς σε κάθε περίπτωση το πλαίσιό τους – ο σχεδιασμός, η εσωτερική οργάνωση, οι λειτουργίες τους – τις μορφοποιεί. Θα προχωρήσουμε λοιπόν εξετάζοντας αυτό το μικροκοινωνιολογικό επίπεδο των ψηφιακών κοινωνικών αλληλεπιδράσεων, φιλοδοξώντας να εξαγάγουμε ορισμένα συμπεράσματα για τους τρόπους που συγκροτείται ένα ενσώματο υποκείμενο εντός αυτού του ιδιαίτερου «κυκλώματος επιρροής μεταξύ ανθρώπινου και μηχανής»²¹⁹, υποστηρίζοντας ότι πλέον τα όρια μεταξύ υλικού και ψηφιακού χώρου γίνονται όλο και πιο ασαφή.

Απόσταση και κοινωνικές σχέσεις

Το ζήτημα της εξ αποστάσεως κοινωνικής αλληλεπίδρασης πραγματεύεται και ο ίδιος ο Simmel, αναζητώντας μάλιστα έναν τρόπο να συλλάβει μια «αισθητηριακή προσέγγιση της απόστασης»²²⁰. Συγκεκριμένα, αναφερόμενος στην αλληλογραφία, ο Simmel υποστηρίζει πως η «ψυχολογική επίδραση της συνύπαρξης μπορεί να αντικατασταθεί πράγματι κατά μεγάλη προσέγγιση από τα μέσα της έμμεσης επικοινωνίας»²²¹. Προς αυτήν την κατεύθυνση,

²¹⁸ Dourish (2004), *ό.π.*, σελ. 77.

²¹⁹ Feldman (2012), *ό.π.*, σελ. 314.

²²⁰ Simmel (2004), *ό.π.*, σελ. 156.

²²¹ Στο ίδιο, σσ. 156-157.

αναγνωρίζει πως σημαντικό ρόλο στην επιτυχή επιτέλεση αυτού του είδους της επικοινωνίας, κατέχει η αφαιρετική ικανότητα των μερών, καθώς τα άτομα πρέπει να μπορούν να διατυπώσουν «τα περιεχόμενα» της επικοινωνίας τους σε «πλήρως λογικές μορφές»²²². Η απώλεια της εγγύτητας στις συγκεκριμένες περιπτώσεις διαπροσωπικής επικοινωνίας είναι αυτή που

[...] εξοβελίζει τους ερεθισμούς, τις τριβές, τις έλξεις και τις απωθήσεις που προκαλούνται από την αισθητηριακή εγγύτητα και με αυτόν τον τρόπο, μέσα στο όλο σύμπλεγμα των ψυχικών διαδικασιών που οδηγούν στον εκκοινωνισμό, παρέχει την πρωτοκαθεδρία στις διανοητικές διεργασίες.²²³

Πράγματι αποτελεί παραδεδομένο γεγονός ότι ο πλούτος των ψυχικών, συναισθηματικών και σωματικών σημαινόντων της δια ζώσης αλληλεπίδρασης, ο οποίος μπορεί να προσεγγιστεί αποκλειστικά και μόνο υπό την προϋπόθεση της υλικής εγγύτητας, δεν δύναται σε καμία περίπτωση να αντικατασταθεί από οποιαδήποτε μορφή εξ αποστάσεως επικοινωνίας. Στο σημείο αυτό θα υποστηρίξουμε πως οι τρόποι που αναπτύχθηκαν για τη διάδραση με τα τεχνολογικά αντικείμενα, σε συνδυασμό με μια ορισμένη αρχιτεκτονική των χώρων των αντίστοιχων διεπαφών διαπροσωπικής επικοινωνίας, συμβάλλουν σε μια νέα διαμόρφωση των εξ αποστάσεως αλληλεπιδράσεων η οποία φαίνεται πως λαμβάνει μια ιδιόμορφη ενσώματη διάσταση. Φυσικά, δεν υποστηρίξουμε σε καμία περίπτωση πως αυτές θα μπορούσαν να αντικαταστήσουν (ή ακόμη και να φιλοδοξήσουν να πλησιάσουν) το βίωμα της εμπειρίας της δια ζώσης επικοινωνίας. Αντιθέτως, θα προσπαθήσουμε να δείξουμε πως αυτού του τύπου οι αλληλεπιδράσεις συγκροτούνται ως ένας, εντελώς διαφορετικός από οποιονδήποτε άλλο, τύπος κοινωνικής αλληλεπίδρασης και ανάπτυξης διαπροσωπικών σχέσεων που μεταβάλλει πλήρως, τόσο την εμπειρία της ίδιας της κοινωνικής σχέσης, όσο και την αντίληψη του ενσώματου εαυτού²²⁴. Διαβιώντας σε έναν κόσμο στον οποίο πλέον η επικοινωνία λαμβάνει πολλές διαφορετικές μορφές, τις σημαντικότερες εκ των οποίων αποτελούν πλέον τόσο αυτές που πραγματοποιούνται διά ζώσης, όσο και μέσω της ψηφιακότητας, η σημασία αυτού του νέου τύπου αλληλεπίδρασης δεν έγκειται σε κάποια απόπειρα αντικατάστασης ή υποκατάστασης της «ουσιώδους ανθρώπινης επαφής», αλλά στο ρόλο που παίζουν στη δημιουργία μιας εντελώς νέας αντίληψης περί της ανθρώπινης επαφής και κατ' επέκταση της ανθρωπινότητας εν γένει.

²²² Στο ίδιο, σελ. 157.

²²³ Στο ίδιο, σελ. 160.

²²⁴ Van Doorn (2011), ό.π., σελ. 531.

Διϋποκειμενικότητα, διασωματικότητα και το συναίσθημα ως συμπεριφορά

Έχοντας περιγράψει μέχρι στιγμής αναλυτικά τόσο τις ενσώματες ποιότητες της διάδρασης της χρήστριας με τα ψηφιακά περιβάλλοντα, όσο και τους τρόπους που αυτά τα περιβάλλοντα οργανώνονται για να φιλοξενήσουν την ενσώματη δράση, θα χρειαστεί στη συνέχεια να πραγματοποιήσουμε μια προσπάθεια προσέγγισης του πώς αυτή η ενσώματη δράση, διαμέσου του ψηφιακού χώρου, μπορεί να πραγματοποιηθεί ως κοινωνική πράξη στο πλαίσιο μιας διαπροσωπικής αλληλεπίδρασης.

Για να εξετάσουμε τις νέου τύπου αλληλεπιδράσεις που εμφανίζονται στο πλαίσιο του ψηφιακού χώρου, και ιδιαίτερα αυτές που πραγματώνονται στις εφαρμογές ΙΜ, θα χρειαστεί να επιστρέψουμε στο έργο του Merleau-Ponty, και συγκεκριμένα στον τρόπο που προσεγγίζει τη διϋποκειμενικότητα μέσα από το συνολικό φιλοσοφικό του έργο για τον ενσώματο εαυτό. Η βάση για αυτήν του την προσέγγιση βρίσκεται και πάλι στην υπέρβαση της βασικής καρτεσιανής διχοτόμησης του εαυτού σε σώμα και πνεύμα, και κατ' επέκταση του διαχωρισμού μεταξύ νόησης και των άμεσων δεδομένων των αισθήσεων²²⁵. Σύμφωνα με τον Nick Crossley, υπερβαίνοντας αυτή τη διχοτόμηση, υπερβαίνεται και το βασικό πρόβλημα της διϋποκειμενικότητας που απορρέει από αυτήν. Ακολουθώντας τον καρτεσιανό δυισμό, εφόσον το σώμα και το πνεύμα είναι μορφές διαφορετικής ουσίας, και κατά συνέπεια το πνεύμα, ο νους «μπορεί να γίνει γνωστός μόνο εκ των έσω»²²⁶, τότε «μπορεί να συνεπαχθεί πως υπάρχουν μεν μυαλά άλλων, αλλά δεν μπορούν ποτέ να γίνουν γνωστά»²²⁷. Με αυτή τη λογική «η κοινωνική ζωή και δράση, ανέρχονται – στην καλύτερη περίπτωση – σε μια εξωτερική αναπαράσταση μιας εσώτερης πραγματικότητας της οποίας το νόημα ανασυγκροτείται στον ‘ιδιωτικό κόσμο’ όλων όσων είναι μάρτυρές του»²²⁸.

Με την κατάρρευση όμως αυτής της αξιωματικής καρτεσιανής διχοτόμησης, ο Merleau-Ponty διανοίγει ένα νέο πεδίο ριζοσπαστικής διερεύνησης της αμοιβαίας αναγνώρισης της ενσώματης υποκειμενικότητας, μέσα από την οποία καταλήγει στην έννοια της «διασωματικότητας» (*intercorporéité*)²²⁹. Αυτή η αμοιβαία αναγνώριση, όπως την

²²⁵ Crossley, N. (1995a), “Body Techniques, Agency and Intercorporeality: On Goffman’s Relations in Public”, στο *Sociology*, 29:1, 133-149, London, Thousand Oaks, New Delhi: Sage Publications, σελ. 143.

²²⁶ Στο ίδιο, σελ. 142.

²²⁷ Στο ίδιο, σελ. 142.

²²⁸ Στο ίδιο, σελ. 142.

²²⁹ «Αν, όταν σφίγγω το χέρι του άλλου ανθρώπου, έχω την προφάνεια του αυτού-είναι, είναι γιατί αντικαθιστά το δικό μου αριστερό χέρι, γιατί το σώμα μου προσαρτά το σώμα τού άλλου μέσα σ’ αυτό το είδος ‘ανάκλασης’ που εδράζεται παραδόξως μέσα του. Τα δύο χέρια είναι ‘συμπαρόντα’ ή ‘συνυπάρχουν’, γιατί είναι τα χέρια ενός μοναδικού σώματος: Ο άλλος εμφανίζεται δια της επεκτάσεως της συμπαρουσίας αυτής, οι δύο είμαστε σαν τα όργανα μίας μοναδικής διασωματικότητας.[...] Εκείνο που αντιλαμβάνομαι πρώτα είναι μια άλλη ‘αισθητηριακή

πραγματεύεται ο Merleau-Ponty, στέκεται πάνω στην παραδοχή πως σώμα και πνεύμα, αντικείμενο και υποκείμενο, σκέπτεσθαι και αισθάνεσθαι, μοιράζονται την ίδια σταθερή ουσία. Κατά συνέπεια, τα σώματα-υποκείμενα, όντας και βιώνοντας στον κόσμο, όχι ως απομακρυσμένα έλλογα υποκείμενα απέναντι σε αντικειμενικές μετρήσιμες μορφές, αλλά ως «σκεπτόμενα» (sensible) και «αισθανόμενα» (sentient) μέρη του όλου²³⁰ που είναι ο κόσμος αυτός που τα περιλαμβάνει, αναγνωρίζονται και συνδέονται ως τέτοια. Με αυτή τους την ιδιότητα, εκκινώντας το καθένα από το δικό του πρωτογενή χώρο, το σώμα τους, μοιράζονται πάντοτε έναν κοινό βιωμένο κόσμο. Αυτό δεν σημαίνει ότι το κάθε σώμα-υποκείμενο βρίσκεται «κλειδωμένο στο δικό [του] ιδιωτικό κόσμο»: ούτε όμως συνεπάγεται ότι ο κόσμος βιώνεται με τον ίδιο τρόπο από το καθένα από αυτά²³¹, αλλά ότι βρίσκονται, ως μέρη του, πάντα ανοιχτά προς αυτόν²³². Μια τέτοια σχέση διασωματικότητας, γίνεται ακόμη πιο σαφής αν δούμε το παράδειγμα του Crossley:

Αν δω ένα τραπέζι, τότε δεν υπάρχουν δύο τραπέζια, ένα στον κόσμο και ένα στο μυαλό μου, αλλά ένα τραπέζι το οποίο οράται. [...] Επομένως [...] εάν ο άλλος δει το τραπέζι που βλέπω εγώ, δεν υπάρχουν τρία (ή δύο), αλλά ακόμη αυτό το ένα τραπέζι, απέναντι στο οποίο είμαστε και οι δύο ανοιχτοί. Μοιραζόμαστε στην όρασή μας [δηλαδή ως όντα που βλέπουν] ή [μοιραζόμαστε] τον ορατό χώρο – κάτι που δεν σημαίνει ότι βλέπουμε και το ίδιο πράγμα.²³³

ικανότητα' (Eimprfindbarkeit), και μόνο από κει και πέρα ένας άλλος άνθρωπος και μια άλλη σκέψη.[...] [...] Όταν [μού εμφανίζεται] ένα έτερο εξερευνητικό κορμί, [μια] έτερη συμπεριφορά, ο άνθρωπος μου δίδεται ολόκληρος, με όλες τις όποιες δυνατότητες για τις οποίες διαθέτω καθ' εαυτόν, στην ένσαρκη ύπαρξή μου, την αδιαμφισβήτητη μαρτυρία»: Merleau-Ponty, M. (2009), «Ο φιλόσοφος και η σκιά του», στο *Σημεία*, μτφρ. Γιώργος Φαράκλας, επίμετρο Αλέκα Μουρίκη, Αθήνα: Βιβλιοπωλείον της Εστίας, σσ. 273-25.

²³⁰ Crossley (1995a), *ό.π.*, σελ.144.

²³¹ «[...] Ο άλλος ενδέχεται να είναι για μένα ένας νους με την ίδια ακριβώς έννοια που είμαι εγώ ένας για μένα τον ίδιο, κάτι που δεν είναι διόλου βέβαιο, στο κάτω κάτω: Ποτέ η αλλότρια σκέψη δεν είναι για μένα εντελώς σκέψη. [...] Ακριβολογώντας, ποτέ δεν θα μπορέσω να σκεφτώ τη σκέψη του άλλου: Μπορώ να σκεφτώ ότι σκέφτεται, να κατασκευάσω στο ανδρείκελο μια παρουσία εις εαυτόν αντιγραμμένη από τη δική μου, αλλά τότε πάλι εμένα βάζω μέσα του [...]. Αντιθέτως, ότι βλέπει εκείνος εκεί ο άνθρωπος, ότι ο αισθητός μου κόσμος είναι και δικός του, το γνωρίζω αναντίρρητα, γιατί *παρίσταμαι στην όρασή του*, η όρασή του είναι *ορατή* στο πώς τα μάτια του καταλαμβάνουν την θέα, όποτε όταν λέω 'βλέπω ότι βλέπει', αυτό δεν αποτελεί εγκιβωτισμό της μίας πρότασης στην άλλη, όπως στο 'σκέφτομαι ότι σκέφτεται', γιατί εδώ η 'κύρια' και η 'υπαγόμενη' όραση αλληλοεκτοπίζονται»: Merleau-Ponty (2009), *ό.π.*, σσ. 274-275. Πέραν της παρουσίας της χαρακτηριστικής θεώρησης του Merleau-Ponty για τη σχέση μεταξύ της ίδιας και της άλλης σκέψης και της ίδιας και της άλλης αντίληψης, βρίσκουμε άξιο επισήμανσης πως στο τελευταίο απόσπασμα θεωρούμε ότι αναδεικνύεται άξιο σημείωσης με έναν ιδιαίτερο τρόπο πώς η φαινομενολογική προσέγγιση που πραγματοποιεί ο Merleau-Ponty στη «διασωματική» αναγνώριση των σωμάτων-υποκειμένων (και της πολυαισθητηριακότητάς τους), ενέχει μια δυναμική «αποκέντρωσης» τρόπον τινά της εξουσίας που ενδύεται η όραση, ήτοι το «βλέμμα» στις διαπροσωπικές συναντήσεις.

²³² Crossley, N. (1995b), "Merleau-Ponty, the Elusive Body and Carnal Sociology", στο *Body & Society*, 1:1, London, Thousand Oaks, New Delhi: Sage Publications, σελ. 57.

²³³ Στο ίδιο, σελ. 57.

Ακριβώς στο πλαίσιο της ίδιας διαδικασίας της αντίληψης το γεγονός ότι ερχόμαστε σε επαφή με αυτόν τον αντιληπτό κόσμο, συνεπάγεται ότι γινόμαστε κι εμείς με τη σειρά μας αντιληπτές, ως μέρη του. Κατά συνέπεια αναγνωρίζομαστε και αναγνωρίζουμε τα άλλα σώματα-υποκείμενα, με τα οποία μοιραζόμαστε τις ίδιες ιδιότητες των αισθήσεων και της αντίληψης. Η αναγνώριση αυτή έγκειται στο γεγονός ότι η ίδια η αντίληψη δεν λαμβάνει χώρα στο εσωτερικό του μυαλού, «στα βάθη μιας κρυφής υποκειμενικότητας», αλλά εμφανίζει στην ίδια την αποβλεπτικότητα της και κατ' επέκταση στην ενσώματη δράση, η οποία εμπερικλείει μια πρακτική, επιτελεστική διάσταση, που είναι συνεπώς ορατή – ή, σε κάθε περίπτωση, αντιληπτή²³⁴. Αυτό το σύνολο των ενσώματων δράσεων του σώματος-υποκειμένου, παγιώνεται σε ένα σύστημα συμπεριφοράς, ως ένα σύνολο πολιτισμικά και κοινωνικά κεκτημένων συνηθειών το οποίο βρίσκεται πάντοτε δημοσίως διαθέσιμο προς τα υπόλοιπα σώματα-υποκείμενα: ακριβώς επειδή κάποια διαβιεί σε ένα κοινό βιωμένο κοινωνικό και πολιτισμικό περιβάλλον, δύναται να αντιλαμβάνεται και να γίνεται αντιληπτός από άλλα σώματα-υποκείμενα²³⁵.

Σημαντικό δε ρόλο σε αυτή την έννοια της αμοιβαίας διαθεσιμότητας της συμπεριφοράς καταλαμβάνει η γλώσσα. Με τον ίδιο τρόπο που η νόηση δεν διαχωρίζεται από το σώμα, έτσι και η σκέψη δεν διαχωρίζεται από τη γλώσσα για τον Merleau-Ponty: «η γλώσσα είναι το ίδιο το όχημα μέσω του οποίου σκέφτονται τα ανθρώπινα όντα, και μέσω του οποίου αντιλαμβάνονται τη σκέψη τους [...]. Η σκέψη και η γλώσσα είναι οι δύο πλευρές του ίδιου νομίσματος»²³⁶. Την ίδια στιγμή, καθόσον η γλώσσα αποτελεί ένα σύστημα σημείων κοινωνικά και ιστορικά κατασκευασμένο, αποτελεί κατά κάποιο τρόπο έναν κώδικα επικοινωνίας μεταξύ ενσώματων υποκειμένων, ένα μέσο παγίωσης ορισμένων «αντικειμενικών καταστάσεων που είναι σχετικά σταθερές σε κάθε πολιτισμό»²³⁷, το οποίο στην ουσία εξυπηρετεί την αναγκαία διαδικασία αναστοχασμού και δι'υποκειμενικής αναγνώρισης της πραγματικότητας. Μέσω τη γλώσσας λοιπόν πραγματώνεται ακριβώς η κοινωνική διάσταση του ενσώματου υποκειμένου, η διασωματικότητα: «τα σώματα μπορούν να μεταδίδουν και να προσλαμβάνουν πολιτισμικά κωδικοποιημένα, αισθητηριακά αντιληπτά, ενσώματα σημεία»²³⁸.

Ωστόσο ο Crossley τονίζει πως παρά τη φαινομενική επιπεδότητα αυτής της «δοσοληψίας» γλωσσικών σημάτων, κρισιμότερη θέση σε αυτή την ενσώματη αλληλόδραση λαμβάνει η

²³⁴ Crossley (1995a), ό.π., σελ. 143.

²³⁵ Στο ίδιο, σελ. 144.

²³⁶ Crossley (1995b), σελ. 50.

²³⁷ Στο ίδιο, σελ. 50.

²³⁸ Στο ίδιο, σελ. 50.

συναισθηματική ή θυμική (affective) διάσταση της δράσης του σώματος-υποκειμένου. Όπως σημειώνει και πάλι ο Crossley, στο έργο του Merleau-Ponty εμφανίζεται διάχυτη η πάντοτε συναισθηματική «ατμόσφαιρα» που διέπει τη σχέση του σώματος-υποκειμένου με τον κόσμο²³⁹. Για τον Merleau-Ponty η έκφραση του συναισθήματος δεν διαχωρίζεται με κανέναν τρόπο από το ίδιο το συναίσθημα, το οποίο με τη σειρά του ποτέ δεν απαγκιστρώνεται από την οποιαδήποτε ενσώματη δράση. Κατά συνέπεια, το συναίσθημα – όπως και η σκέψη – δεν είναι προσβάσιμο μόνο από το ίδιο το υποκείμενο, καθώς παγιώνεται, υλοποιείται επιτελεστικά και αποβλεπτικά:

Αν προσπαθήσω να μελετήσω την αγάπη ή το μίσος αποκλειστικά μέσα από την εσωστρεφή παρατήρηση, θα βρω πολύ λίγα για να περιγράψω: λίγες σουβλιές, λίγη ταχυπαλμία – εν ολίγοις, κοινότοπες αναστατώσεις που δεν φανερώνουν πολλά για την ουσία της αγάπης ή του μίσους. [...] Πρέπει να απορρίψουμε τη μεροληψία που δημιουργεί «εσωτερικές πραγματικότητες» από τα συναισθήματα της αγάπης, του μίσους ή του θυμού, προσβάσιμες μόνο στους μοναδικούς τους μάρτυρες: το άτομο που τα νιώθει. Ο θυμός, η ντροπή, το μίσος, η αγάπη δεν είναι ψυχικά γεγονότα κρυμμένα στα άδυτα της συνείδησης ενός άλλου: είναι τύποι συμπεριφορών που φαίνονται στο έξω. Υπάρχουν στο πρόσωπο ή τις χειρονομίες, κι όχι κρυμμένα πίσω από αυτά.²⁴⁰

Όπως συνάγει ο Crossley, αυτή η οπτική του συναισθήματος ως συμπεριφοράς «εμποδίζει κάθε ιδέα πως το υποκείμενο έχει κάποια πλεονεκτική πρόσβαση στην συναισθηματική του 'κατάσταση'»²⁴¹, ενώ «ορίζοντας το συναίσθημα (affect) με όρους συμπεριφοράς, ο Merleau-Ponty επιτρέπει τη δυνατότητα πολιτισμικής ή ιστορικής ποικιλίας στις μορφές των συναισθημάτων»²⁴². Οι δε διαφορές που μπορεί να εμφανίζονται στην έκφραση των συναισθημάτων από πολιτισμό σε πολιτισμό και από εποχή σε εποχή δεν μαρτυρούν μια διαφορά στο τρόπο έκφρασης, αλλά στον ίδιο τον τρόπο που βιώνονται τα συναισθήματα²⁴³. Με τον τρόπο αυτό η θυμική διάσταση της κοινωνικότητας έρχεται και καθίσταται συγκροτητικής σημασίας στον τρόπο που βιώνεται το περιβάλλον μας, καθώς πάντοτε η σχέση που αναπτύσσεται με αυτό διαπερνάται από αυτήν ακριβώς τη διάσταση. Συμπερασματικά, ιδιαίτερα αν κοιτάξουμε την ενσώματη δράση ως προς την κοινωνική της έκφραση και την εμπειρία της διασωματικότητας, η θυμική της διάσταση αποτελεί σύμφωνα με τον Merleau-Ponty ένα κρίσιμο, αναπόσπαστο χαρακτηριστικό τού είναι στο βιωμένο χώρο.

²³⁹ Στο ίδιο, σσ. 51-52.

²⁴⁰ Merleau-Ponty, M. (1971), *Sense and Non-Sense*, Evanston: Northwestern University Press, μετάφραση από το παράθεμα που εμφανίζεται στον Crossley (1995b), ό.π., σελ. 52.

²⁴¹ Crossley (1995b), σελ. 52.

²⁴² Στο ίδιο, σελ. 52.

²⁴³ Στο ίδιο, σελ. 53.

Από τις τεχνικές του σώματος στην ενσώματη κοινωνική αλληλεπίδραση

Αυτήν την κοινή διασωματική, διϋποκειμενική εμπειρία των σωμάτων-υποκειμένων που περιγράφει με φιλοσοφικούς όρους ο Merleau-Ponty, ο Crossley προτείνει πως μπορούμε να μεταφέρουμε σε μια κοινωνιολογική ανάλυση των διαπροσωπικών αλληλεπιδράσεων, εάν την προβάλλουμε στους τρόπους που αξιοποιεί ο Erving Goffman την έννοια των «τεχνικών του σώματος». Ο ίδιος ο όρος αρχικά εισήχθη στο έργο του ανθρωπολόγου Marcel Mauss για να περιγράψει τις καθημερινές κι απλές σωματικές κινήσεις που χρησιμοποιούνται στο πλαίσιο μιας κοινωνίας και (συνήθως) διαφοροποιούνται ιστορικά και γεωγραφικά²⁴⁴. Όπως επισημαίνει και πάλι ο Crossley, ο τρόπος που ο Mauss επιλέγει να εξετάσει αυτές τις τεχνικές τις καθιστά «ιστορικά και βιογραφικά αποκτήματα»²⁴⁵ καθώς παραλείπει να αναδείξει το ότι αυτές χρησιμοποιούνται στο πλαίσιο καθημερινών πρακτικών και συγκεκριμένων καταστάσεων:

[...] αποτυγχάνει να λάβει υπόψιν το βαθμό στον οποίο η άσκηση των τεχνικών του σώματος είναι *προσανατολισμένη σε κοινωνικές καταστάσεις* και επομένως το βαθμό στον οποίο τέτοιες δράσεις μπορεί να ιδωθούν ως κοινωνικές δράσεις. Η κοινωνική δράση, τυπικά μιλώντας, δεν είναι απλά μια δράση που απορρέει από το κοινωνικό παρελθόν (την παράδοση): είναι μια δράση που *προσανατολίζεται στο κοινωνικό παρόν και μέλλον*.²⁴⁶

Η οπτική του Merleau-Ponty για τη διαδικασία της αποβλεπτικότητας και της ανάπτυξης της συμπεριφοράς ήδη προβλέπει τους τρόπους που μπορεί να «μεταμορφώσει τις πολιτισμικά κερτημένες τεχνικές σε ικανότητες και αποτελεσματικές δράσεις»²⁴⁷. Ωστόσο μια ακόμη πιο περιεκτική αναδιατύπωση της συγκρότησης των τεχνικών του σώματος σε κοινωνική δράση πραγματοποιείται με τη «μερλωποντιανή» ανάγνωση που κάνει ο Crossley στον Goffman, και που στην συγκεκριμένη μας διερεύνηση θεωρούμε πως μπορεί να αποβεί εξαιρετικά γόνιμη. Συγκεκριμένα, όπως υποστηρίζει ο Crossley, «όπως ο Merleau-Ponty, ο Goffman κατανοεί την πρακτική, ενσώματη δράση ως συνυφασμένη με το αντιληπτικό πεδίο του δρώντος»²⁴⁸: υπό την έννοια αυτή, το σύνολο του ρεπερτορίου αυτών των τεχνικών του σώματος δεν αποτελεί μόνο εσωτερικευμένη καθημερινή πρακτική του υποκειμένου, αλλά προσαρμόζεται και χρησιμοποιείται δυναμικά στα διαφορετικά κοινωνικά, αλληλεπιδραστικά πεδία. Τα υποκείμενα

²⁴⁴ Φυσικά ο ορισμός αυτός αποτελεί μια σύνοψη των θέσεων του Mauss, και δεν ανταποκρίνεται στην ευρύτητα του έργου του. Βλ. ενδεικτικά Mauss, M.(2004) «Τεχνικές του σώματος», στο Μακρυγιώτη, Δ., *Τα όρια του σώματος*, μτφρ. Θ. Παραφέλλης, σσ. 77-82.

²⁴⁵ Crossley (1995a), σελ. 135.

²⁴⁶ Στο ίδιο, σελ. 135. Η έμφαση προστέθηκε.

²⁴⁷ Στο ίδιο, σελ. 135.

²⁴⁸ Στο ίδιο, σελ. 136.

λοιπόν δύνανται να αντιλαμβάνονται και να κατανοούν τις συνθήκες του εκάστοτε χώρου τους, καθώς και της συγκεκριμένης, παρούσας κοινωνικής αλληλεπίδρασης στην οποία εμπλέκονται, και αξιοποιώντας ορισμένες από τις σωματικές «τεχνικές» που τους είναι διαθέσιμες – ή για να το πούμε με άλλα λόγια, υπό την οπτική του Merleau-Ponty, αντλώντας από το συνολικό σύστημα συμπεριφοράς τους – για την αποτελεσματικότερη επίτευξη της επικοινωνίας τους με τα υπόλοιπα υποκείμενα. Με τον τρόπο αυτό φαίνεται πως η έννοια της διασωματικότητας, που απαρτίζεται από την, πάντοτε ενσώματη, συμπεριφορά την οποία περιγράφει ο Merleau-Ponty, μπορεί να γειωθεί και να αναλυθεί στο μικροκοινωνιολογικό επίπεδο των διαπροσωπικών αλληλεπιδράσεων.

Πιο συγκεκριμένα, σχετικά με αυτήν την αξιοποίηση των σωματικών τεχνικών, ο Goffman αναφέρει πως

συναντάμε [...] εδώ, τη ‘σωματική επίφαση’ [«body gloss»], δηλαδή ορισμένες σχετικά ενσυνείδητες κινήσεις τις οποίες το άτομο μπορεί να επιτελεί με ολόκληρο το σώμα του για να δώσει μια έμπρακτη ένδειξη για κάποιο ζήτημα που εκείνη τη στιγμή συζητιέται.²⁴⁹

Στην ουσία, αυτές οι ενσώματες, «έμπρακτες ενδείξεις» για τις οποίες κάνει λόγο ο Goffman, έρχονται να συμπληρώσουν την αλληλεπίδραση με ένα περιεχόμενο «που αλλιώς θα μπορούσε να χαθεί»²⁵⁰. Σύμφωνα με την ανάγνωση του Crossley, όλες αυτές οι επενδύσεις του λόγου με στοιχεία σωματικότητας στοχεύουν πάντοτε για τον Goffman στην ανάδειξη του ακέραιου του χαρακτήρα (sound character) του δρώντος: απαντούν δηλαδή «δραματουργικά», ήτοι επιτελεστικά, ενσώματα, στο ερώτημα του πώς κατοικούμε στον κοινό χώρο, ακολουθώντας μια συγκεκριμένη κοινωνική και ηθική τάξη²⁵¹:

[...] η ενσώματη δράση δεν παρέχει μόνο τις απαραίτητες πληροφορίες σχετικά με το κοινωνική/πρακτική συνδιαμόρφωση της δράσης, αλλά επίσης παρέχει πληροφορίες σχετικά με τι κρίσεις φέρονται αναφορικά με τον εαυτό και την ηθική του αξία.²⁵²

Επομένως, τα υποκείμενα χρησιμοποιώντας ορισμένες από τις διαθέσιμες τεχνικές που κατέχουν, στοχεύουν στο να αναδείξουν τόσο στοιχεία του χαρακτήρα τους, όσο και την ίδια την υποκειμενικότητά τους, ή αλλιώς να «παρουσιαστούν»²⁵³. Με αυτήν την κοινή θεώρηση,

²⁴⁹ Goffman, E. (2004), «Οι σχέσεις δημοσίως: επανορθωτικές ανταλλαγές, σωματική επίφαση», στο Μακρυγιώτη, Δ. (επιμ.), *Τα όρια του σώματος*, μτφρ. Κώστας Αθανασίου, σελ. 91.

²⁵⁰ Στο ίδιο, σελ. 91.

²⁵¹ Crossley (1995a), ό.π., σελ. 139.

²⁵² Στο ίδιο, σελ. 139.

²⁵³ Goffman, E. (2006), *Η παρουσίαση του εαυτού στην καθημερινή ζωή*, μτφρ. Μαρία Γκόφρα, επιμ. Κώστας Λιβιεράτος, εισ. Δήμητρα Μακρυγιώτη, Αθήνα: Αλεξάνδρεια, σελ. 86.

λοιπόν, των θέσεων του Merleau-Ponty και του Goffman, η έννοια της ενσώματης δράσης και του συνόλου της συμπεριφοράς μπορεί να γειωθεί στο πλαίσιο της κοινωνικής αλληλεπίδρασης· αναδεικνύεται πως, όχι μόνο αλληλεπιδρούμε μέσω της ενσώματης δράσης, κι όχι μόνο πραγματώνεται η υποκειμενικότητα μας μέσω αυτής της ενσώματης επιτέλεσής της, αλλά η επιτέλεση αυτή βρίσκεται πάντοτε τοποθετημένη στην κοινωνική αλληλεπίδραση, διαμορφώνεται και ανασχηματίζεται από αυτή, ανασχηματίζοντας και την ίδια την ενσώματη δράση. Με ένα λόγο, η θεώρηση αυτή του Goffman «μας επιτρέπει να ταυτοποιήσουμε την αλληλεξάρτηση και τη σχεσιακή συγκρότηση των τεχνικών του σώματος και της διασωματικότητας»²⁵⁴, δηλαδή να εννοιολογήσουμε το ενσώματο βίωμα που περιγράφει φιλοσοφικά ο Merleau-Ponty «σε μια κοινωνική θεωρία της σωματικότητας»²⁵⁵.

Προτείνουμε εδώ πως μια τέτοια θεωρητική σύζευξη μπορεί να αποδειχτεί ιδιαίτερα χρήσιμη στην ανάλυση της διαπροσωπικής επικοινωνίας και στο ψηφιακό πλαίσιο. Παρότι είναι γνωστό πως ο Goffman – και σίγουρα ο Merleau-Ponty – ρητά συγκεκριμενοποιεί την μελέτη του στην διαζώση, πρόσωπο με πρόσωπο (face-to-face) αλληλεπίδραση²⁵⁶, θεωρούμε πως η σύνδεση ανάμεσα στην ενσώματη δράση και τους τρόπους που επηρεάζεται και επηρεάζει την κοινωνικότητα στο μικροεπίπεδο των αλληλεπιδράσεων, ενέχει μεγάλη ευρετική αξία στην εξέταση της εμπειρίας της κοινωνικής αλληλεπίδρασης μέσω των νέων τεχνολογιών που πραγματευόμαστε εδώ. Εάν λοιπόν μπορέσουμε να δείξουμε πως ο ψηφιακός χώρος μπορεί να φιλοξενήσει αυτήν την ιδιόμορφη σχέση της διασωματικότητας στις αλληλεπιδράσεις, θα μπορούσαμε να μιλήσουμε για τη συγκρότηση μιας εντελώς νέας εμπειρίας της σωματικότητας.

Ψηφιακές εφαρμογές επικοινωνίας

Σε μια εποχή όπου η επικοινωνία λαμβάνει μέρος κατά μεγάλο βαθμό σε ψηφιακό περιβάλλον, έχει μεγάλη αξία να μπορέσουμε να συγκεκριμενοποιήσουμε ακριβώς το ίδιο το μέσο της επικοινωνίας, ή (με τους όρους που έχει οριστεί εδώ) το χώρο εντός του οποίου επιτελείται αυτή η επικοινωνία, χωρίς ωστόσο να εξειδικεύουμε στη μία ή στην άλλη εφαρμογή ή τεχνολογικό προϊόν. Όπως σημειώνεται άλλωστε από τον Andrew Flanagin, είναι σημαντικό, στο πλαίσιο της καλπάζουσας τεχνολογικής αλλαγής, να μπορούν να διαυγαστούν ορισμένες σταθερές πορείες ή φαινόμενα που διαμορφώνουν κοινωνικές πρακτικές, αποφεύγοντας την αντικειμενοστραφή (object-oriented) εμμονή ή την εξειδίκευση σε συγκεκριμένα τεχνολογικά

²⁵⁴ Crossley (1995a), σελ. 134.

²⁵⁵ Στο ίδιο, σελ. 145.

²⁵⁶ Goffman (2006), *ό.π.*, σελ. 71.

αντικείμενα ή τάσεις²⁵⁷. Σε αυτό το πνεύμα, θα γίνει στη συνέχεια μια προσπάθεια να περιγραφεί το γενικότερο πλαίσιο μέσα στο οποίο πραγματοποιείται σήμερα η ψηφιακή επικοινωνία, όταν αυτή συμβαίνει μέσω πλατφορμών ανταλλαγής άμεσης ανταλλαγής μηνυμάτων (στο εξής: IM [=instant messaging]), ανασύροντας και αναλύοντας τις βασικές, θεμελιώδεις παραδοχές πάνω στις οποίες στηρίζεται ο σχεδιασμός τους. Προς αυτό το στόχο, η μελέτη θα περιστρέφεται χαλαρά γύρω από τη λειτουργία και το σχεδιασμό της εφαρμογής Facebook Messenger για κινητά, καθώς αποτελεί μία από τις δημοφιλέστερες εφαρμογές που χρησιμοποιούνται σήμερα²⁵⁸ και βρίσκουμε πως συμπυκνώνει ιδεοτυπικά πολλά από τα βασικότερα χαρακτηριστικά του IM, όπως το γνωρίζουμε και το χρησιμοποιούμε σήμερα. Επιπλέον, θεωρούμε πως συγκεκριμένα εστιάζοντας στο κινητό τηλέφωνο αξιοποιούμε κι εξετάζουμε τους τρόπους με τους οποίους η διαπροσωπική επικοινωνία επικαθορίζεται από τη βασική τάση των τεχνολογικών εξελίξεων που περιγράψαμε παραπάνω: μιλάμε για συσκευές φορητές, ευρύτατης χρήσης, με δυνατότητα κιναισθητικής διαχείρισης, οι οποίες λειτουργούν με ιδιαίτερα εύληπτα λογισμικά, που περιλαμβάνουν επίσης πολλά γραφικά στοιχεία τα οποία χαρακτηρίζονται από την έννοια της «ζωντανίας» όπως την είδαμε παραπάνω.

Θα εστιάσουμε λοιπόν στις εφαρμογές IM και συγκεκριμένα σε ορισμένα σταθερά χαρακτηριστικά της μορφής που αυτές έχουν λάβει τα τελευταία χρόνια. Οι εφαρμογές αυτές μπορούν να λειτουργούν κατά βάση είτε ως αυτόνομες εφαρμογές – προγράμματα (apps), που εγκαθίστανται και τρέχουν σε ένα κινητό ή έναν υπολογιστή (όπως για παράδειγμα το Facebook Messenger, το Viber ή το Whatsapp), είτε να φιλοξενούνται στη βάση της αρχιτεκτονικής μιας απλής ιστοσελίδας (όπως το chat στο Facebook), είτε να «τρέχουν» συμπληρωματικά στο πλαίσιο μιας εφαρμογής (όπως το “direct message” του Instagram). Εφαρμογές IM βεβαίως υφίστανται τα τελευταία τουλάχιστον τριάντα χρόνια²⁵⁹. ο λόγος που επιλέγουμε να εξετάσουμε

²⁵⁷ Flanagan, A. J. (2020), “The Conduct and Consequence of Research on Digital Communication”, στο *Journal of Computer-Mediated Communication*, 25:1, σελ. 24.

²⁵⁸ Κάποια στατιστικά στοιχεία σχετικά με τις πιο δημοφιλείς εφαρμογές άμεσης ανταλλαγής μηνυμάτων σήμερα (ενδεικτικά στον πληθυσμό των Η.Π.Α.) μπορούμε να βρούμε εδώ: Clement, J. (Σεπτέμβριος 2019), “Mobile messenger apps - Statistics & Facts”, στο Statista: <https://www.statista.com/topics/1523/mobile-messenger-apps/> [Τελευταία πρόσβαση: 16/02/2021]. Συγκεκριμένα δε για το Facebook Messenger, μπορεί καμιά να ανατρέξει τα στατιστικά στοιχεία εδώ: Clement, J. (Ιούνιος 2019), “Facebook Messenger - Statistics & Facts”, στο Statista: <https://www.statista.com/topics/4625/facebook-messenger/> [Τελευταία πρόσβαση: 16/02/2021].

²⁵⁹ Σύμφωνα με την Encyclopedia Britannica, μάλιστα, η πρώτη σύλληψη και εφαρμογή του IM έγινε το 1971. Ωστόσο η πρώτη ευρύτερης χρήσης τέτοια εφαρμογή εγκαινιάστηκε το 1988 από την America Online (AOL)· οι εφαρμογές αυτές ενσωματώθηκαν για πρώτη στο πλαίσιο εφαρμογών κοινωνικής δικτύωσης (social media) το 2006 (στο MySpace), ενώ στο Facebook το “chat” εγκαινιάστηκε το 2008. Το Facebook Messenger υφίσταται (και) ως ξεχωριστή εφαρμογή από το 2011. Το IM όταν αφορά την εφαρμογή του σε κινητές συσκευές, απαντά και ως MIM (Mobile Instant Messaging). Βλ. Larson, G.W. (14 Ιουλίου 2016), “Instant messaging”, λήμμα στην Encyclopedia Britannica: <https://www.britannica.com/topic/instant-messaging> [Τελευταία πρόσβαση: 16/01/2021].

εδώ τις πιο πρόσφατες, εξελιγμένες εκδοχές των εφαρμογών αυτών (περίπου δηλαδή των τελευταίων πέντε ετών) συνίσταται στο γεγονός ότι, οι συγκεκριμένες τεχνολογικές εξελίξεις που περιγράφηκαν παραπάνω, οι οποίες θεωρούμε πως επιτρέπουν ενσώματη εμπλοκή στη διαδικασία της διάδρασης με τα ψηφιακά αντικείμενα, όπως είναι αναμενόμενο, εντάσσονται δομικά και σε νέες τέτοιες δυνατότητες χειρισμού και αυτών των εφαρμογών. Επομένως, στοχεύουμε να αναδείξουμε ορισμένους τρόπους με τους οποίους, τόσο ο σχεδιασμός, όσο και οι τεχνολογικές δυνατότητες αυτών των αντικειμένων και των διεπαφών τους έχουν μεταβάλλει τους τρόπους και τη σημασία αυτού του είδους της επικοινωνίας, προσφέροντας χώρο στην ανάπτυξη μιας νέας ενσώματης κοινωνικής αλληλεπίδρασης.

Για τη διερεύνηση αυτή θα ακολουθήσουμε μια αντίστροφη πορεία από αυτή που ακολουθήσαμε στο δεύτερο κεφάλαιο και την περιγραφή των επιπέδων της ενσώματης διάδρασης με τα αντικείμενα και τις διεπαφές. Ξεκινώντας αυτή τη φορά από τις διεπαφές του λογισμικού, θα προσπαθήσουμε να περιγράψουμε τους τρόπους που αυτές διαμορφώνουν ένα χώρο που μορφοποιεί τις κοινωνικές αλληλεπιδράσεις που φιλοξενεί. Στη συνέχεια, θα προσπαθήσουμε να ορίσουμε και να βγάλουμε κάποια συμπεράσματα σχετικά με το περιεχόμενο της αλληλεπίδρασης σε αυτόν τον ιδιαίτερο – και, όπως θα δούμε, κοινωνικό – χώρο, εστιάζοντας στους λόγους για τους οποίους θεωρούμε πως η μορφή αυτού του περιεχομένου εκφράζει στην ουσία μια ενσώματη επένδυση, μια σωματική επίφαση που εφαρμόζεται στο πλαίσιο της ψηφιακής, γραπτής επικοινωνίας. Προχωρώντας, θα δούμε πώς η ίδια η ψηφιακή επικοινωνιακή δράση καθίσταται διασωματική μέσω των τρόπων διάδρασης με τα τεχνολογικά αντικείμενα και θα στοχεύσουμε στην κατάληξη αυτής της διερεύνησης να εξετάσουμε με ποιους τρόπους αυτή η διαδικασία μεταβάλλει την αντίληψη του ενσώματου εαυτού στον υλικό και στον ψηφιακό χώρο, καθώς και τι συνέπειες μπορεί αυτή η αντίληψη να έχει για την εμπειρία του χώρου γενικότερα.

Ανάλυση του χώρου στις εφαρμογές IM

Όπως μάλλον είναι γνωστό, στις εφαρμογές IM η βασική αρχή λειτουργίας τους έγκειται στο ότι η χρήστρια μπορεί να εισέλθει με ένα λογαριασμό²⁶⁰ και να ανοίξει επιμέρους παράθυρα, που αντιστοιχούν σε προσωπικές της συνομιλίες με άλλες χρήστριες της ίδιας εφαρμογής. Στα

²⁶⁰ Η λογική του «λογαριασμού» μάλιστα συνοδεύεται από μια πρακτική συγκρότησης ενός «προφίλ» στο οιοδήποτε μέσο κοινωνικής δικτύωσης, που συνεπάγεται πως, πέρα από το όνομα (ή καλύτερα, το όνομα χρήστριας) που επιλέγει η χρήστρια να εμφανίσει, η παρουσία της σε μια πλατφόρμα συνοδεύεται με ροή πληροφοριών, όπως π.χ. την εικόνα προφίλ και κάποια «κατάσταση» (status). Φυσικά στην περίπτωση του Facebook Messenger αυτός ο λογαριασμός διασυνδέεται άμεσα με το προφίλ της εκάστοτε συνομιλήτριας στο Facebook.

παράθυρα αυτά δύναται να πληκτρολογήσει μέσω της οθόνης αφής (στο smartphone) ή στο πληκτρολόγιό της (σε υπολογιστή) το μήνυμά της, το οποίο καταφθάνει (με την προϋπόθεση μιας καλής σύνδεσης στο internet) σε κλάσματα δευτερολέπτου στην παραλήπτρια, η οποία με τη σειρά της μπορεί να ακολουθήσει την ίδια διαδικασία· αποτέλεσμα αυτής της αλληλουχίας είναι η ανάπτυξη ενός σύγχρονου διαλόγου. Η συγχρονία αυτή μπορεί να διακοπεί, ενδεχομένως, στη βάση της θεμελιώδους αρχής της ανάπτυξης του λειτουργικού συστήματος που είδαμε νωρίτερα, πως η χρήστρια μπορεί να κλείσει την εφαρμογή και να χρησιμοποιήσει κάποιο άλλο πρόγραμμα στη συσκευή της. Ωστόσο, ιδιαίτερα σε περιπτώσεις χρήσης τέτοιων εφαρμογών από κινητές συσκευές (tablets ή smartphones), η κατά κανόνα αναμενόμενη λειτουργία τέτοιων εφαρμογών είναι ότι θα «ειδοποιήσουν» για τα νέα μηνύματα σε άμεσο χρόνο, τη στιγμή που η συνομιλήτρια αποστέλλει κάτι, αποκαθιστώντας σε ένα βαθμό το βίωμα αυτής της συγχρονίας.

Προχωρώντας λοιπόν, θα γίνει η προσπάθεια μιας περιγραφής των χώρων που συγκροτούνται στο πλαίσιο τέτοιων εφαρμογών, όχι εστιάζοντας σε κάποια συγκεκριμένη από αυτές, αλλά με βάση τις δομικές αρχές που χρησιμοποιούνται στο σχεδιασμό τους. Οι βασικότερες από τις αρχές αυτές που θα ξεχωρίσουμε απορρέουν και πάλι από ορισμένες από τις ιδιότητες του χώρου κατά τον Simmel, τις οποίες ήδη εξετάσαμε για να περιγράψουμε τη συγκρότηση του ψηφιακού χώρου γενικότερα: την αποκλειστικότητα, τη διαίρεση του χώρου και το σταθερό προσδιορισμό.

Αρχικά, μία από τις αξιωματικές σχεδιαστικές παραδοχές αυτών των διεπαφών ορίζει πως η κάθε συνομιλία καταλαμβάνει ένα συγκεκριμένο χώρο στην επιφάνεια της οθόνης της χρήστριας, με τρόπο μάλιστα που να καθίσταται εμφανής η μοναδικότητα της καθεμιάς από αυτές τις συνομιλίες. Επομένως κάθε ανοιχτή συνομιλία καταλαμβάνει αποκλειστικά το χώρο, αλλά και χαρακτηρίζεται αποκλειστικά και μοναδικά στο πλαίσιο της διεπαφής. Μολονότι δηλαδή είναι δυνατό η συνομιλία με την A να εμφανίζεται στις ίδιες «αντικειμενικές» συντεταγμένες της οθόνης, όπου θα εμφανιστεί στη συνέχεια η συνομιλία με την B²⁶¹, αυτό σε καμία περίπτωση δεν συνεπάγεται πως οι δύο συνομιλίες είναι εφικτό να συγχέονται. Αυτός ο διαχωρισμός και η απόδοση αποκλειστικότητας στον εικονικό χώρο που αναπτύσσεται εμπρός της χρήστριας, απορρέουν ακριβώς από την αξιοποίηση δύο άλλων χωρικών ιδιοτήτων: της διαίρεσης σε όρια και του σταθερού προσδιορισμού.

²⁶¹ Αυτό είναι αρκετά σύνθητες – και μάλιστα στην περίπτωση της χρήσης τέτοιων εφαρμογών σε smartphone, αναγκαίο. Συγκεκριμένα, για παράδειγμα, όταν χρησιμοποιούμε το Facebook Chat σε έναν υπολογιστή, τα παράθυρα εμφανίζονται παρατεταγμένα στο κάτω-δεξιά μέρος του παραθύρου του πλοηγητή· αν χρησιμοποιούμε smartphone, (δηλαδή, αντίστοιχα, το Facebook Messenger), η συνομιλία καταλαμβάνει όλη την επιφάνεια της οθόνης.

Όπως είδαμε, εν γένει οι εφαρμογές λογισμικού διαιρούνται σε ορισμένα επιμέρους πλαίσια ώστε να καταστήσουν σαφείς τις λειτουργίες τους. Το ίδιο συμβαίνει και με τις εφαρμογές άμεσης ανταλλαγής μηνυμάτων: μια τέτοια εφαρμογή συνήθως χωρίζεται σε ένα πλαίσιο εισαγωγής του μηνύματος της χρήστριας, σε ένα πλαίσιο παρουσίασης των μηνυμάτων που έχουν σταλεί τόσο από την χρήστρια όσο και από την συνομιλήτρια, και, εάν μιλάμε για την περίπτωση που χρησιμοποιείται μια συσκευή με μεγαλύτερη οθόνη (ένα tablet ή laptop) σε ένα πλαίσιο που φιλοξενεί τη λίστα των διαθέσιμων συνομιλητριών που βρίσκονται συνδεδεμένες στη συγκεκριμένη εφαρμογή τη δεδομένη στιγμή²⁶². Επιπλέον, συγκεκριμένα στο χώρο της συνομιλίας, υπάρχουν ορισμένα στοιχεία που την ταυτοποιούν και τη διαχωρίζουν από τις υπόλοιπες, αποδίδοντάς της έτσι μια συγκεκριμένη εσωτερική ενότητα: στα πληροφοριακά πλαίσια που εμπεριέχονται στο παράθυρό της, η χρήστρια μπορεί να διαβάσει το όνομα της συνομιλήτριας της οποίας το παράθυρο έχει ανοίξει συνοδευόμενο από την εικόνα του προφίλ της. Μάλιστα, σε νεότερες μορφές διεπαφών κάποιων εφαρμογών (όπως οι τελευταίες εκδοχές του Facebook Messenger) η πλατφόρμα παρέχει δυνατότητες περαιτέρω παραμετροποίησης και διαμόρφωσης του παραθύρου της κάθε συνομιλίας, οι οποίες αφορούν αποκλειστικά την συγκεκριμένη συνομιλία και δεν επηρεάζουν σε καμία περίπτωση τις υπόλοιπες, υπάρχουσες ή δυνητικές συνομιλίες: επιλογή χρωματικού θέματος, απόδοση ψευδωνύμων στις συνομιλήτριες, καθώς και επιλογή του βασικού «emoji» που χρησιμοποιείται ως *pass-partout* από αυτές²⁶³. Όλες αυτές οι επιλογές παραμετροποίησης συγκεκριμενοποιούν σε ακόμη μεγαλύτερο βαθμό την κάθε συνομιλία, ξεχωρίζοντας την κάθε αλληλεπίδραση από τις υπόλοιπες που λαμβάνουν χώρα στην ίδια εφαρμογή, όχι μόνο λειτουργικά, αλλά και συγκινησιακά, καθώς αφορούν στοιχεία καθαρά αισθητικού και ψυχοκοινωνικού χαρακτήρα²⁶⁴, τα οποία δεν επηρεάζουν με κάποιο τρόπο τις λειτουργίες της εφαρμογής. Παρά λοιπόν το γεγονός ότι το κάθε παράθυρο

²⁶² Κατά τη χρήση τέτοιων εφαρμογών σε κινητά, συνήθως η λίστα αυτή εμφανίζεται πατώντας το κουμπί «πίσω», με συνέπεια να «κλείνει» το παράθυρο της συνομιλίας και στο σύνολο της οθόνης να εμφανίζεται η εν λόγω λίστα.

²⁶³ Αναφέρουμε εδώ ότι στο πλαίσιο της συνομιλίας στο Facebook Messenger παρέχεται η δυνατότητα να χρησιμοποιηθεί άμεσα ένα γραφικό “emoji”, που συνήθως είναι το λεγόμενο “Like”, η περίφημη και «κλασική» θα μπορούσαμε να πούμε πλέον, επιλογή «κοινωνικής μηχανικής» (όπως τις περιγράφει ο Λέανδρος Κυριακόπουλος [Βλ. Κυριακόπουλος (2020), ό.π., σελ. 11]) που εισήγαγε το Facebook. Αυτό το emoji ωστόσο μπορεί στο πλαίσιο της κάθε ξεχωριστής συνομιλίας να αντικατασταθεί από οποιοδήποτε άλλο από μια μεγάλη ποικιλία που προσφέρεται από το πλούσιο ρεπερτόριο των emojis, για τα οποία θα μιλήσουμε περαιτέρω παρακάτω.

²⁶⁴ Ακόμη πιο σημαντικό στοιχείο είναι πως τέτοιες παραμετροποιήσεις αφορούν τον τρόπο εμφάνισης της εφαρμογής και για τα δύο μέρη, γεγονός που μας ενημερώνει πως κατά πάσα πιθανότητα χρειάζεται μια κοινή συναίνεση από αυτά για τέτοιες ρυθμίσεις· εδώ αντιπαραβάλλουμε αυτήν την επιλογή με αυτή που παρέχεται για παράδειγμα από το Viber, όπου η χρήστρια μπορεί να αλλάξει το φόντο των συνομιλιών, αλλά αυτή η αλλαγή αφορά καθαρά το πώς η ίδια βλέπει την εφαρμογή. Θεωρούμε λοιπόν πως ρυθμίσεις που αφορούν και τα δύο μέρη της συνομιλίας ουσιαστικά αποτυπώνουν μια *κοινή* αισθητική και συγκινησιακή επένδυση των χρηστών στην συνομιλία τους.

συνομιλίας έχει την ίδια σταθερή φόρμα – που επιτυγχάνει το σταθερό προσδιορισμό της λειτουργίας κι εν γένει της ταυτότητας της ίδιας της εφαρμογής – η αλλαγή ορισμένων στοιχείων του περιεχομένου καθιστά δυνατό τον σταθερό προσδιορισμό και την αίσθηση της εσωτερικής αυτονομίας του περιεχομένου της κάθε ξεχωριστής συνομιλίας. Την ίδια στιγμή, μέσω αυτής της διαφοροποίησης, και της συνεπαγόμενης απόδοσης της αποκλειστικότητας του κάθε παραθύρου συνομιλίας, η υποδομή της εφαρμογής δύναται να εμπεριέχει μια «πολλαπλότητα» ομοιογενών πλαισίων, όπου δεν μπορεί «το ένα να συμπέσει με το άλλο»²⁶⁵.

Ο χώρος μιας διαπροσωπικής σχέσης

Η δυνατότητα διαύγασης αυτών των ζιμμελιανών ιδιοτήτων του χώρου στο σχεδιασμό των διεπαφών αυτών υποστηρίζουμε πως μας ενημερώνει παραγωγικά για συγκεκριμένες κοινωνικές λειτουργίες των χώρων τους. Μια πρώτη, εντελώς προφανής, παρατήρηση, αποτελεί ότι τέτοιες εφαρμογές σχεδιάζονται ακριβώς με το σκοπό να παρέχουν έναν χώρο για την διαπροσωπική επικοινωνία μεταξύ δύο ή περισσότερων μερών. Η αποκλειστικότητα κάθε παραθύρου που αντιστοιχεί στην κάθε συνομιλία – που με τη σειρά της συγκροτείται μέσα από την περιχάραξη ορίων και το σταθερό προσδιορισμό των περιεχομένων του – επιτρέπει ακριβώς αυτήν την αποκλειστικότητα της αλληλεπίδρασης: καθίσταται σαφές στην χρήστρια πως το συγκεκριμένο παράθυρο δεν συγγέεται με τα υπόλοιπα παράθυρα, τόσο των συνομιλιών, όσο και των άλλων προγραμμάτων. Είναι ξεκάθαρο πλέον ότι στο παράθυρο της συνομιλίας με την Α μπορώ να επικοινωνήσω με την Α (μόνο με την Α, και μόνο να επικοινωνήσω): δεν είναι δυνατό να συνομιλήσω με την Β, να εντοπίσω το έγγραφο που έχω αποθηκεύσει σε έναν φάκελο στην επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή μου, ή να τηλεφωνήσω στον Γ. Παράλληλα, αν επιλέξω να μιλήσω με τον Γ, θα χρειαστεί να εξέλθω του παραθύρου της συνομιλίας μου με την Α, και να επιλέξω να ανοίξει το παράθυρο της συνομιλίας μου με τον Γ. Αν δε, θελήσω να μιλήσω με την Α, την Β και τον Γ μαζί, μπορώ να κάνω την επιλογή να δημιουργήσω ένα εξ ολοκλήρου νέο παράθυρο, εντός του οποίου θα συντελεστεί μια κοινή συνομιλία μεταξύ εμού, της Α, της Β και του Γ. Επομένως η αποκλειστικότητα, η διαίρεση και ο σταθερός προσδιορισμός αυτών των παραθύρων, υποστηρίζουμε πως αποδίδονται σχεδιαστικά στη μορφή των εφαρμογών αυτών, ακριβώς για να καταστήσουν δυνατή την εμπειρία ενός ιδιωτικού χώρου για την

²⁶⁵ Θυμίζουμε εδώ την αρχή της αποκλειστικότητας που διαβλέπει ο Simmel: τα αντικείμενα «[...] συγκροτούν πολλαπλότητα ακριβώς επειδή το καθένα καταλαμβάνει ένα διαφορετικό μέρος του χώρου, μέσα στο οποίο δεν μπορεί να συμπέσει το άλλο»: Simmel (2004), *ό.π.*, σελ. 145.

πραγματοποίηση μιας διαπροσωπικής, και δη εστιασμένης²⁶⁶, αλληλεπίδρασης μεταξύ δύο (ή περισσότερων) ενσώματων υποκειμένων.

Αυτό γίνεται ακόμα πιο εμφανές αν αντιπαραβάλουμε την άμεση ανταλλαγή μηνυμάτων με την ηλεκτρονική αλληλογραφία (email). Στις διεπαφές ανταλλαγής email η διαίρεση του χώρου αποδίδει την ιδιότητα της αποκλειστικότητας όχι στη συνομιλία μεταξύ δύο ή περισσότερων ανθρώπων, αλλά σε ένα επιμέρους «νήμα» μηνυμάτων (message thread) που υπάγονται σε ένα συγκεκριμένο «θέμα» (subject) συζήτησης το οποίο ορίζεται από την χρήτρια ήδη από το πρώτο μήνυμα του εκάστοτε νήματος. Η αποκλειστικότητα εδώ λοιπόν αναφέρεται στο θέμα της συνομιλίας, στον εκάστοτε στόχο της αλληλεπίδρασης, και όχι στην ίδια τη σχέση μεταξύ δύο ή περισσότερων μερών. Στις εφαρμογές IM όμως, με την παροχή ενός ορισμένου, αποκλειστικού χώρου για την αλληλεπίδραση ανάμεσα σε δύο ανθρώπους, η έμφαση της λειτουργίας και του σχεδιασμού αποδίδεται στην ίδια την επαφή, και όχι στο στόχο ή το θέμα της κάθε συζήτησης. Σκοπός εδώ αποτελεί η ίδια η επικοινωνία, η παροχή ενός ψηφιακού «εδάφους» για το ξεδίπλωμα μιας διαπροσωπικής σχέσης.

Είναι άλλωστε, χαρακτηριστικό πως ακόμη και η βάση της διαίρεσης του χώρου της συνομιλίας λειτουργεί εδώ πάντα με αναφορά στην συγκεκριμένη σχέση που φιλοξενείται εντός του. Όπως είδαμε, ο χώρος του παραθύρου της συνομιλίας διαιρείται καταρχήν σε τρία βασικά μέρη: σε μια επάνω οριζόντια μπάρα όπου συνήθως εμφανίζονται τα στοιχεία του παραλήπτη των μηνυμάτων, στο πλαίσιο εμφάνισης των μηνυμάτων, και στο πλαίσιο εισαγωγής νέου μηνύματος²⁶⁷. Στο κάθε τέτοιο παράθυρο το ενδιαμέσο πλαίσιο της εμφάνισης των μηνυμάτων διαθέτει την δυνατότητα κύλισης (προς τα επάνω) εντός του, προτρέποντας στην αναζήτηση και την περιήγηση στο ιστορικό της συνομιλίας και, κατ' επέκταση, θα λέγαμε, της σχέσης που φιλοξενεί αυτό το παράθυρο. Βλέπουμε επομένως πως σε αυτές τις εφαρμογές, προβλέπεται ο σχεδιασμός ενός χώρου που αφιερώνεται αποκλειστικά και σταθερά, όχι μόνο στη στιγμιαία ανταλλαγή γραπτών μηνυμάτων, αλλά στην ανάπτυξη μιας αλληλεπίδρασης στο χρόνο: αποκλειστικά καθώς τα δομικά στοιχεία του παραθύρου (τα σταθερά εμφανιζόμενα πληροφοριακά στοιχεία του συνομιλούντος, και άλλες ρυθμίσεις παραμετροποίησης) δεν

²⁶⁶ Σύμφωνα με τον Goffman, ως εστιασμένη αλληλεπίδραση θεωρείται αυτή που «εκδηλώνεται όταν οι άνθρωποι συμφωνούν να διατηρήσουν για ένα διάστημα μια μοναδική εστία νοητικής και οπτικής προσοχής»: Goffman, E. (1996), *Συναντήσεις. Δύο μελέτες στην κοινωνιολογία της αλληλεπίδρασης*, εισ.-μτφρ. Δήμητρα Μακρυνιώτη, Αθήνα: Αλεξάνδρεια, σελ. 62.

²⁶⁷ Επιπλέον, σημειώνουμε εδώ ότι στο πλαίσιο της συνομιλίας, η χρήτρια μπορεί να ανοίξει έναν επιμέρους χώρο όπου εμφανίζεται το σύνολο του πολυμεσικού υλικού που έχει διαμοιραστεί στη συγκεκριμένη συνομιλία. Υπάρχει δηλαδή ένας χώρος, στον οποίο οι συνομιλήτριες μπορούν να διατρέξουν τις φωτογραφίες, τα ηχητικά μηνύματα, τα αρχεία, κι εν γένει τα πολυμέσα που έχουν σταλεί και από τις δύο μεριές.

επιτρέπουν να συγγέεται με κάποια άλλη συνομιλία· *σταθερά* καθώς η χρήστρια μπορεί οποιαδήποτε στιγμή να επιστρέψει και να εντοπίσει το συγκεκριμένο χώρο εντός του οποίου αυτή αναπτύσσεται, ώστε να πλοηγηθεί στο ιστορικό της²⁶⁸.

Συνομιλία, γλώσσα και διάλογος

Σε αυτό το σημείο θα μπορούσαμε να προχωρήσουμε στην περιγραφή του περιεχομένου που φιλοξενούν τα πλαίσια στα οποία αναφερθήκαμε μέχρι στιγμής, ώστε να ξεκινήσουμε σταδιακά να εξαγάγουμε ορισμένα συμπεράσματα για το ποιες είναι οι μορφές που λαμβάνουν οι δράσεις των χρηστριών εντός αυτών των πλαισίων. Βασική λοιπόν λειτουργία αυτών των εφαρμογών είναι η ανταλλαγή γραπτών μηνυμάτων. Ωστόσο, οι ιδιαίτερες τροπικότητες μέσα από τις οποίες αναπτύσσεται και διαμορφώνεται αυτή η γλωσσική επικοινωνία, ώστε να προσαρμοστεί στα δεδομένα αυτού του είδους αλληλεπίδρασης, παρουσιάζουν μεγάλο ενδιαφέρον, Ο Luciano Floridi, μιλώντας το 1999 για τη γλώσσα που χρησιμοποιείται στα email, αναφερόταν σε ένα ύφος «προφορικό, τηλεγραφικό, πλούσιο σε ακρώνυμα»²⁶⁹. Αυτήν την τάση «παραφθοράς» της γλώσσας, όπως την χαρακτηρίζει ο ίδιος, την αποδίδει αφενός στην «ανάγκη βελτιστοποίησης της αναλογίας μεταξύ διαθέσιμων πόρων (χρόνου και χώρου μνήμης) και πραγματικής επικοινωνίας» αλλά αφετέρου και στη «χρήση μιας ιδιολέκτου για μνημένους, την εξυπακουόμενη αποδοχή μιας ρητορικής της αμεσότητας και της γρήγορης επικοινωνίας»²⁷⁰. Μια τέτοια τάση εξοικονόμησης ενδεχομένως έρχεται να παίζει σημαντικό ρόλο και στη διαμόρφωση της γλώσσας στο πλαίσιο του IM²⁷¹, ενισχυμένη μάλιστα από την ανάγκη απόλυτης

²⁶⁸ Φυσικά, αυτό σταματά να συμβαίνει στην περίπτωση που η χρήστρια επιλέξει να διαγράψει τη συνομιλία. Ακόμα και τέτοιες πρακτικές ωστόσο, βρίσκουμε πως θα μπορούσαν να ιδωθούν υπό το πρίσμα του συναισθηματικού φορτίου που φέρει η εκάστοτε συνομιλία, καθώς τέτοιες διαγραφές ενδέχεται να γίνονται στο πλαίσιο «απαλοιφής» της μνήμης μιας συνομιλίας και κατ' επέκταση μιας σχέσης.

²⁶⁹ Ο συγγραφέας αναφέρεται σε «ακρώνυμα» για να περιγράψει «λέξεις» όπως «ASAP» [as soon as possible=το συντομότερο δυνατό], «BTW» [by the way=παρεμπιπτόντως], «LOL» [laugh out loud=γελά δυνατά] κλπ.: Floridi (2008), σελ. 157. Παρότι αυτές που αναφέρουμε εδώ χρησιμοποιούν καθημερινές φράσεις της αγγλικής γλώσσας, σημειώνουμε πως, εκτός από το ότι οι ίδιες, αυτούσιες μεταφέρονται και φαίνεται ότι χρησιμοποιούνται στο IM διεθνώς, υπάρχει επίσης κατά τη χρήση του IM η τάση τέτοιας συντόμευσης σε κάθε γλώσσα, ιδιαίτερα από άτομα μικρότερης ηλικίας. Γενικότερα για τις χρήσεις της γλώσσας (και των γλωσσών) στο διαδίκτυο, μια καλή σύνοψη αποτελεί το κεφάλαιο “Languages on the Web” στο Crystal, D. (2006), *Language and the Internet*, Cambridge, New York, Melbourne, Madrid, Cape Town, Singapore, São Paulo: Cambridge University Press, σσ. 229-237.

²⁷⁰ Floridi (2008), *ό.π.*, σσ. 157-158.

²⁷¹ Θα λέγαμε μάλιστα πως στην σημερινή περίπτωση του IM, δεν τίθεται πλέον ζήτημα εξοικονόμησης χώρου στη μνήμη, καθώς η αποθήκευση του περιεχομένου δεν γίνεται στον προσωπικό διακομιστή (server) της διεύθυνσης ηλεκτρονικού ταχυδρομείου της χρήστριας, αλλά σε απομακρυσμένους διακομιστές που παρέχονται από τις εταιρείες ανάπτυξης και διάθεσης των εφαρμογών κοινωνικής δικτύωσης.

χρονικής αμεσότητας της επικοινωνίας, που δεν συνάδει με αυτή του email²⁷². πράγματι εν πρώτοις δεν μπορεί να αρνηθεί καμιά πως η γλώσσα που χρησιμοποιείται στο IM παρουσιάζει πράγματι πολλές ιδιαιτερότητες και επιρροές που έρχονται από την προφορική επικοινωνία.

Είναι χαρακτηριστικό επίσης πως, ήδη από το email, έχει καθιερωθεί σε καθημερινές συνομιλίες η χρήση εξωγλωσσικών, εξωκειμενικών στοιχείων, όπως τα emoticons και τα stickers²⁷³. Τα γραφικά αυτά στοιχεία φαίνεται πως, ήδη από την εμφάνιση της χρήσης τους στο πλαίσιο της ηλεκτρονικής αλληλογραφίας, έρχονται για να συμπληρώσουν τα κειμενικά μηνύματα για να εκφράσουν διαφορετικού τύπου άρρητα επικοινωνιακά στοιχεία, όπως τη συναισθηματική κατάσταση ή απλώς ένα παιχνίδισμα στο πλαίσιο της αλληλεπίδρασης· χαρακτηριστική αποτελεί και η κατεξοχήν περιγραφή τους ως «η παρα-γλώσσα του διαδικτύου»²⁷⁴. Όπως αναφέρει ο Floridi, τέτοια στοιχεία καταδηλώνουν μια εμπειρία «μεταξύ της γραπτής και της προφορικής» επικοινωνίας, καθώς στην ουσία πλαισιώνουν την αλληλεπίδραση με τους «εξωγλωσσικούς παράγοντες που επισυμβαίνουν σε κάθε προφορική επικοινωνία» και «μπορούν να συγκριθούν με τα προσωπικά χαρακτηριστικά που συνοδεύουν

²⁷² Σε αυτό το σημείο άλλωστε έγκειται και μια ακόμη καταστατική λειτουργική διαφορά ανάμεσα στο email και στο IM: η δυνατότητα διατήρησης μιας *άμεσης* (instant) συνομιλίας.

²⁷³ Τα emoticons και τα stickers αποτελούν ένα ευρύ (και ολοένα διευρυνόμενο) ρεπερτόριο γραφικών εικονιδίων «που εκφράζουν συναίσθημα και διάθεση [=attitude]». Στην εξέλιξη μπορούμε να εντοπίσουμε μια σειρά από «κύματα» (αισθητικής, γραφιστικής και διαδραστικής πολυπλοκότητας), η οποία ωστόσο ξεκινάει με την απλή παράθεση χαρακτήρων και σημείων στίξης, όπως για παράδειγμα το « :) » (δηλαδή άνω-κάτω τελεία ακολουθούμενη από δεξιά παρένθεση), που δηλώνει ένα πρόσωπο που χαμογελάει. Οι Konrad κ.α. αναφέρουν πως σε αυτήν την πρώιμη φάση μπορούμε να αναφερόμαστε σε “emoticons”, ενώ στην γραφιστική μετεξέλιξη που πλέον υποστηρίζεται από όλες τις νεότερες συσκευές, και που αφορά μικρά (συνήθως κίτρινα) γραφικά στοιχεία που απεικονίζουν πρόσωπα, αναφέρονται στα στοιχεία αυτά ως “emoji”. Ακόμη πιο πρόσφατα, τα “stickers” («μεγαλύτερα, πιο περίτεχνα, και βασισμένα σε χαρακτήρες» τα οποία μάλιστα πολλές φορές είναι κινούμενα) έρχονται να συμπληρώσουν αυτή την πορεία εξέλιξης των εξωγλωσσικών στοιχείων στα οποία εδώ αναφερόμαστε. Σημαντικό στοιχείο σε αυτήν την πορεία είναι ότι έχει διατηρηθεί μια συνέχεια και μια τυποποίηση στις «θυμικές εκφράσεις» που αφορούν αυτά τα γραφικά (π.χ. χαμόγελο, γέλιο, κλείσιμο του ματιού, συνοφρύωμα, καθώς και χαιρετισμοί με κίνηση του χεριού, φιλιά και το περιπαικτικό βγάλσιμο-επίδειξη της γλώσσας): Konrad, A., Herring, S. C., Choi, D. (2020), “Sticker and Emoji Use in Facebook Messenger: Implications for Graphicon Change”, στο *Journal of Computer Mediated Communication*, σελ. 217.

²⁷⁴ «Τα ηλεκτρονικά μηνύματα πρέπει να ερμηνεύονται χωρίς τη βοήθεια των άρρητων σημάτων ή αλλιώς [των στοιχείων] που ο κοινωνιογλωσσολόγος Peter Farb αποκαλεί ‘παραγλώσσα’ – εκφραστικά φωνητικά φαινόμενα όπως ο τόνος, η ορμή, η έμφαση, ο ρυθμός και η ένταση [της φωνής]. Η σημασία της γλώσσας του σώματος αναγνωρίζεται διεθνώς, φυσικά [...] Η παραγλώσσα, όπως γράφει ο Farb, δεν υπολείπεται καθόλου σε κρισιμότητα για την ακρίβεια στην ανάγνωση»: Dery, M. (1994), “Flame wars”, στο (επιμ.) *Flame Wars. The Discourse of Cyberculture*, Duke University Press, σελ. 2. Όπως αναφέρει ωστόσο ο David Crystal, τα emoticons διαφοροποιούνται απλά από νοούμενα ως παρα-γλώσσα, διότι εισάγονται *συνειδητά* από τη χρήστρια: «η απουσία δεν σημαίνει ότι η χρήστρια υπολείπεται του συναισθήματος που συνοδεύει το λόγο»: Crystal, D. (2006), *Language and the Internet*, Cambridge, New York, Melbourne, Madrid, Cape Town, Singapore, São Paulo: Cambridge University Press, σελ. 37, υποσημείωση 15.

τις ομιλούμενες λέξεις»²⁷⁵ ή ακόμη πιο προφανώς, εκφράσεις προσώπου ή χειρονομίες, οι οποίες συνήθως συνοδεύουν την πρόσωπο με πρόσωπο επικοινωνία.

Πράγματι τέτοια εξωγλωσσικά, γραφικά στοιχεία που εμπλουτίζουν την γραπτή επικοινωνία έχουν εισαχθεί ήδη από τη δεκαετία του 1970 και σταδιακά ακολούθησαν αυτή την πορεία εξέλιξης, που περιγράψαμε στο πρώτο κεφάλαιο, σχετικά με τα γραφικά εν γένει²⁷⁶. Από την απλή παράθεση σημείων στίξης για την επίδειξη συναισθηματικών καταστάσεων²⁷⁷, στην εξελιγμένη μορφή των emoji που συναντούμε σήμερα, αλλά και μέχρι την ακόμη πιο εμπλουτισμένη αισθητικά μορφή των “stickers”²⁷⁸, τέτοια γραφικά στοιχεία έχουν χρησιμοποιηθεί από πολύ νωρίς στη γραπτή ψηφιακή επικοινωνία για να την εμπλουτίσουν με στοιχεία θυμικά, αλλά και όπως θα υποστηρίξουμε, σωματικά²⁷⁹.

Συναίσθημα και σωματική επίφαση

Όπως είδαμε παραπάνω, στη θεώρηση του Merleau-Ponty απαραίτητο συστατικό στοιχείο της ενσώματης δράσης αποτελεί η έκφραση μιας «συναισθηματικής ατμόσφαιρας», ενώ, εξετάζοντας παράλληλα τη θεώρηση του Goffman, βλέπουμε πως πράγματι μια τέτοια ενσώματη έκφραση διαμορφώνεται ενεργά από τα υποκείμενα στο πλαίσιο των κοινωνικών αλληλεπιδράσεων. Αυτός ο εμπλουτισμός της αλληλεπίδρασης με τα στοιχεία της λεγόμενης «σωματικής επίφασης» φαίνεται πως επιβεβαιώνει τις ιδιότητες της έννοιας της διασωματικότητας, ως τρόπο αμοιβαίας αναγνώρισης και συνύπαρξης αισθανόντων και ενσώματων υποκειμένων, όπως ορίζεται από τον Merleau-Ponty. Θα μπορούσαμε λοιπόν να πούμε πως, στα μικρά επιμέρους αλληλεπιδραστικά πεδία που συγκροτούν τα παράθυρα των εφαρμογών IM, αυτά τα ιδιαίτερα εξωγλωσσικά στοιχεία συνιστούν ένα είδος ψηφιακής πραγμάτωσης της σωματικής επίφασης στην ψηφιακή επικοινωνία.

Σε αυτό το πλαίσιο θα παρατηρούσαμε λοιπόν πως αναπτύσσεται σταδιακά έως και σήμερα ένα ολοένα πλουσιότερο ρεπερτόριο έκφρασης αυτών των θυμικών στοιχείων των

²⁷⁵ Floridi (2008), σσ. 158-159.

²⁷⁶ Konrad κ.α. (2020), ό.π., σελ. 217.

²⁷⁷ Εννοείται εδώ η πρόμη μορφή των emoticons την οποία αναφέραμε και παραπάνω (βλ. υποσημείωση 272).

²⁷⁸ Konrad κ.α. (2020), σελ. 217.

²⁷⁹ Ένα ακόμη σημαντικό στοιχείο που προστίθεται σε αυτό το πλαίσιο επικοινωνίας, αποτελεί η δυνατότητα εισαγωγής και αποστολής οπτικοακουστικού υλικού, και πιο συγκεκριμένα ηχητικών μηνυμάτων, ή βίντεο. Σε αυτήν την περίπτωση, ως «μηνύματα» θεωρούνται ηχητικά ή βιντεοσκοπημένα δεδομένα που αναπαριστούν απευθείας τον ήχο της φωνής ή και την εικόνα της ίδιας της χρήστριας που τα αποστέλλει. Τέτοια δεδομένα φυσικά εμπλουτίζουν βέβαια τη συνομιλία με άμεσα αισθητηριακά δεδομένα που συνθέτουν την εικόνα της χρήστριας, ωστόσο στο πλαίσιο της παρούσας ανάλυσης θα μπορούσαν να θεωρηθούν περισσότερο «αναπαραστάσεις» του σώματός της, παρά μια πραγμάτωση της ίδιας της ενσώματης δράσης της στον ψηφιακό χώρο όπως τη θεωρούμε εδώ.

ενσώματων δράσεων για την διαπροσωπική επικοινωνία σε αυτές τις εφαρμογές, που επεκτείνεται πέραν του απλού κειμένου ή των «χειρόγραφων» emoticons. Όλα αυτά τα στοιχεία θεωρούμε πως έρχονται να πλαισιώσουν την επικοινωνία και να αρθρώσουν μέσα από πολύ ενδιαφέροντες συνδυασμούς τον ιδιαίτερο «τρόπο»²⁸⁰, ή και «ύφος»²⁸¹ επικοινωνίας της εκάστοτε χρήστριας, το οποίο, προσαρμοζόμενο στο πλαίσιο της εκάστοτε ψηφιακής αλληλεπίδρασης στοχεύει πάντοτε σε αυτήν την επιτέλεση του «χαρακτήρα» και της υποκειμενικότητάς του²⁸² – όπως άλλωστε συμβαίνει και στις καθημερινές, υλικές αλληλεπιδράσεις. Είδαμε άλλωστε πως η ίδια η γλώσσα μπορεί να παραφθαρεί στο πλαίσιο της ανταλλαγής μηνυμάτων, ενώ, ανάλογα με το πρόσωπο και το χαρακτήρα της αλληλεπίδρασης (αν είναι τυπική ή άτυπη, φιλική, επαγγελματική, ερωτική κ.ο.κ.) μπορεί να εξαρτηθεί η επιλογή της χρήσης ή μη εξωγλωσσικών στοιχείων όπως τα emoji και τα stickers. Υποστηρίζουμε δηλαδή πως μέσα από τη διαχείριση αυτών των εκφραστικών, γλωσσικών ή μη, πόρων, η χρήστρια, έχοντας στη διάθεσή της την επένδυση της κοινωνικής της δράσης με μια νέου είδους σωματική επίφαση στο πλαίσιο του ψηφιακού χώρου, δύναται να προσαρμόσει και να διαμορφώσει δυναμικά, χρησιμοποιώντας τις προσφερόμενες δυνατότητες που της παρέχει η εφαρμογή, τον ιδιαίτερο τρόπο μέσα από τον οποίο θα παρουσιάσει τον εαυτό της ως ενσώματο υποκείμενο, το οποίο αντιλαμβάνεται το πλαίσιο της αλληλεπίδρασης, νεύει, χειρονομεί κι εκφράζει συναισθήματα. Εφόσον λοιπόν σε κάθε διαδικασία επικοινωνίας πραγματοποιείται μια προσπάθεια έκθεσης και αμοιβαίας διαθεσιμότητας του εαυτού, ουσιαστικά και στην περίπτωση του IM, το διαθέσιμο αυτό ρεπερτόριο των πολυμεσικών στοιχείων συμβάλλει ουσιαστικά σε μια *επιτέλεση* της υποκειμενικότητας που προβάλλει σε κάθε περίπτωση και σε κάθε συνομιλία η χρήστρια, μέσα από τους τρόπους που αξιολογεί αυτό το ρεπερτόριο.

²⁸⁰ Την έννοια του «τρόπου» χρησιμοποιούμε εδώ όπως την ορίζει ο Goffman: «ο ‘τρόπος’ αναφέρεται στα ερεθίσματα που με τη λειτουργία εκείνη την ώρα μάς προειδοποιούν για τον αλληλεπιδραστικό ρόλο τον οποίο προσδοκά να παίξει ο ερμηνευτής στην επερχόμενη κατάσταση»: Goffman (2006), *ό.π.*, σελ. 80. Εν ολίγοις δηλαδή, αναφερόμαστε στα στοιχεία με τα οποία η χρήστρια ενδύει το στυλ της εκφοράς του λόγου της σε μια συνομιλία, ώστε να παρουσιάσει με συγκεκριμένο τρόπο τον εαυτό της.

²⁸¹ Με την έννοια του «ύφους» εδώ παραπέμπουμε στους τρόπους που πραγματεύεται το ύφος ο Merleau-Ponty, δηλαδή στις σταδιακά αποκτημένες έξεις που αφορούν την ενσώματη δράση σε ένα περιβάλλον – οι οποίες δηλαδή διαμορφώνονται αφενός από το υποκείμενο αλλά αφετέρου και από τις δυνατότητες που προσφέρονται από το περιβάλλον του – καθώς το υποκείμενο αποκτά νέες ικανότητες απόβλεψης στο προκείμενο περιβάλλον που του ανοίγεται. Παραφράζοντας λοιπόν το παράθεμα που παρουσιάσαμε στη σελ. 48: μαθαίνοντας να εκφραζόμαστε μέσω emoticons και χρησιμοποιώντας τις προσφερόμενες δυνατότητες που μας δίνει η εφαρμογή, αποκτούμε ένα ορισμένο ύφος έκφρασης, όταν επικοινωνούμε στο πλαίσιο των εν λόγω εφαρμογών, εμπλουτίζοντας και αναδιοργανώνοντας το σωματικό μας σχήμα, καθώς οι παλιές μας εκφράσεις (π.χ. χαμόγελο) εντάσσονται σε μια νέα κινητική οντότητα (απτική επιλογή και αποστολή emoji «οι φυσικές μας δυνάμεις βρίσκουν ξαφνικά μια πλουσιότερη σημασία [...]: Merleau-Ponty (2016), *ό.π.*, σελ. 275.

²⁸² Van Doorn (2011), *ό.π.*, σελ. 542.

Διάλογος και προσωπική ιστορία

Για να καταλάβουμε ακόμη βαθύτερα πώς ακριβώς αυτή η αλληλεπίδραση και η αμοιβαία παρουσίαση των εαυτών συνιστά μια διασωματική διαδικασία έχει αξία να αναφερθούμε λίγο εκτενέστερα στην ιδιαίτερη ποιότητα που αναπτύσσει ο διάλογος σύμφωνα με τον Merleau-Ponty. Σύμφωνα με τον ίδιο, στη διαδικασία του μοιράσματος αυτού του κόσμου, και δη στην κοινωνική αλληλεπίδραση, η γλώσσα έρχεται να παίξει καθοριστικό ρόλο στην πραγμάτωση της ίδιας της διασωματικότητας, με την έννοια της συνύπαρξης ενσώματων υποκειμένων σε έναν κοινό βιωμένο κόσμο. Εστιάζοντας λοιπόν ιδιαίτερα στο φαινόμενο του διαλόγου, ο Merleau-Ponty περιγράφει την εξής εμπειρία:

Στην εμπειρία του διαλόγου, ανάμεσα στον άλλο και μένα συγκροτείται ένα κοινό έδαφος, η σκέψη μου και η σκέψη του σχηματίζουν ένα και μόνο πλέγμα, τα λόγια μου και τα λόγια του συνομιλητή μου καλούνται από την κατάσταση της συζήτησης, εγγράφονται σε μια κοινή πράξη, δημιουργός της οποίας δεν είναι κανένας από εμάς. Υπάρχει εν προκειμένω ένα είναι για δύο, και ο άλλος δεν είναι πια για μένα μια απλή συμπεριφορά στο υπερβατολογικό μου πεδίο ούτε άλλωστε εγώ στο δικό του, είμαστε συνεργάτες ο ένας για τον άλλο σε μια τέλεια αμοιβαιότητα, οι προοπτικές μας γλιστρούν η μία μέσα στην άλλη, συνυπάρχουμε διαμέσου ενός και του ίδιου κόσμου. Στον παρόντα διάλογο έχω απελευθερωθεί από τον εαυτό μου, οι σκέψεις του άλλου είναι βέβαια δικές του σκέψεις, δεν τις διαμορφώνω εγώ, παρότι τις συλλαμβάνω αμέσως μόλις γεννιούνται ή και τις προλαβαίνω, και μάλιστα η ένσταση που μου εγείρει ο συνομιλητής μου αποσπά σκέψεις που δεν ήξερα ότι τις είχα, ούτως ώστε, μπορεί μεν να του προσφέρω σκέψεις, αλλά κι εκείνος σε ανταπόδοση με κάνει να σκεφτώ. Μόνο εκ των υστέρων, όταν έχω αποσυρθεί από το διάλογο και τον ξαναθυμάμαι, μπορώ να τον επανεντάξω στη ζωή μου, να τον μετατρέψω σε επεισόδιο της ιδιωτικής μου ιστορίας, και μπορεί και ο άλλος να επιστρέψει στην απουσία του [...].²⁸³

Στην περιγραφή αυτή του βιώματος του διαλόγου υποστηρίζουμε πως συμυκνώνεται η ιδέα του Merleau-Ponty ως προς το είναι σε ένα βιωμένο κόσμο από κοινού με άλλα σώματα-υποκείμενα. Εδώ η γλώσσα έρχεται να παίξει καθοριστικό ρόλο στην παγίωση αυτού του μοιράσματος του κόσμου. Σημαντικό, δε, σημείο αυτής της εμπειρίας του διαλόγου μεταξύ ενσώματων υποκειμένων που περιγράφει ο Merleau-Ponty αποτελεί άλλωστε και αυτό της ένταξης του διαλόγου στην «προσωπική ιστορία» του κάθε υποκειμένου. Μεταφέροντας αυτήν την εμπειρία στο ψηφιακό, μπορούμε αρχικά να δούμε πως στην περίπτωση των ψηφιακών διαλόγων, όπως είδαμε, προβλέπεται από το σχεδιασμό των εφαρμογών ένας χώρος εντός του οποίου οι χρήστριες μπορούν να επιστρέφουν και να περιηγούνται στην ιδιαίτερη ιστορία του

²⁸³ Merleau-Ponty (2016), *ό.π.*, σελ. 594.

καθενός από τους διαλόγους αυτούς. Οι συνομιλίες και το σύνολο αυτών των επαφών συγκροτούν ένα σύνολο από μικρές επιμέρους ψηφιακές ιστορίες των αλληλεπιδράσεων της χρήστριας, απαρτιζόμενες από κουβέντες, φωτογραφίες, και διάφορα άλλα στοιχεία που συγκροτούν μια συλλογή από «ψηφιακά αντικείμενα μνήμης»²⁸⁴ τα οποία αφορούν στις σχέσεις που αναπτύσσονται στο ψηφιακό περιβάλλον.

Τούτων δοθέντων, θα μπορούσαμε ενδεχομένως συγκροτώντας όλα αυτά τα στοιχεία που έχουμε αναδείξει μέχρι στιγμής, να εξετάσουμε την εμπειρία του άμεσου διαλόγου που λαμβάνει χώρα στο πλαίσιο των εφαρμογών IM ως ένα είδος αυτής της ιδιόμορφης εμπειρίας της διασωματικότητας σε ψηφιακό περιβάλλον. Θεωρούμε πως το γεγονός ότι η γραπτή γλωσσική επικοινωνία μεταβάλλεται για να προσαρμοστεί στην ιδιαίτερη χρονικότητα – αλλά και χωρικότητα – της άμεσης ανταλλαγής μηνυμάτων, και μάλιστα εμπλουτίζεται από γραφικά που την πλαισιώνουν με στοιχεία που σε υλικό χώρο θα εκφράζονταν με μια ιδιαίτερη χροιά της φωνής, ένα νεύμα, μια χειρονομία ή μια ιδιαίτερη έκφραση του προσώπου, μας ενημερώνει εδώ πως ακόμη και στον ψηφιακό χώρο υφίσταται η τάση αυτής της συμπλήρωσης της εμπειρίας του διαλόγου με το σώμα. Το σώμα εδώ όμως δεν θεωρούμε ότι απουσιάζει, ούτε ότι «αναπαρίσταται» μέσω των emojis. Με την εξέταση που πραγματοποιούμε εδώ, στοχεύουμε να αναδείξουμε πως, αντιθέτως, η ενσώματη δράση πραγματώνεται στην ψηφιακή επικοινωνία σε δύο επίπεδα. Από τη μία αποτελείται από τα στοιχεία της ιδιαίτερης σωματικής επίφασης που εδώ αναπτύξαμε και που συντελούν στην ανάδυση της εμπειρίας μιας ιδιαίτερης διασωματικότητας στο ψηφιακό πλαίσιο. Από την άλλη η ίδια αυτή διασωματικότητα θεωρούμε πως απορρέει από την ενσώματη εμπειρία της διάδρασης με τις συσκευές που χρησιμοποιούμε για να επικοινωνήσουμε ψηφιακά. Θα προχωρήσουμε λοιπόν προσπαθώντας να δούμε ορισμένους τρόπους με τους οποίους εντάσσονται τα στοιχεία της ενσώματης διάδρασης με τα τεχνολογικά αντικείμενα και το λογισμικό, στην εμπειρία των εφαρμογών IM.

Προσφερόμενες δυνατότητες, κιναισθησία, αφή και διασωματικότητα

Πέραν από τις σχεδιαστικές επιλογές οι οποίες καθορίζουν τη δομή των εφαρμογών αυτών καθώς και τον τρόπο που αυτή η δομή επιτρέπει να εκφραστεί η κοινωνικότητα, μια άλλη σημαντική συνιστώσα που μας ενδιαφέρει εδώ ιδιαίτερος, είναι οι ορισμένες προσφερόμενες δυνατότητες διάδρασης (affordances) του λογισμικού των εφαρμογών αυτών. Φυσικά αυτές εξαρχής συγκροτούνται με στόχο την εξυπηρέτηση των λειτουργιών που καλούνται να

²⁸⁴ Van Doorn (2011), ό.π., σελ. 9.

εξυπηρετήσουν οι συγκεκριμένου τύπου εφαρμογές: τη δυνατότητα *αναγνώρισης της συνομιλήτριας* από τα στοιχεία της στο επάνω μέρος του παραθύρου της συνομιλίας, τη δυνατότητα *ανάγνωσης του εισερχόμενου μηνύματος*, τη δυνατότητα *εισαγωγής μηνύματος* και τη δυνατότητα *περιήγησης στο ιστορικό της συνομιλίας*. Στο πλαίσιο της ευρύτερης εξέλιξης των ψηφιακών τεχνολογιών και των διεπαφών που είδαμε ήδη, η περαιτέρω ανάπτυξη των εφαρμογών αυτών, αλλά και εν γένει των ψηφιακών κοινωνικών μέσων (social media) προσέφερε σταδιακά κάποιες νέες επιλογές προσφερόμενων δυνατοτήτων διάδρασης, αναπτύσσοντας ένα πολύπλευρο και πολυμεσικό ρεπερτόριο ενσώματων δράσεων και στο πλαίσιο της διάδρασης με τη διεπαφή.

Φυσικά η διάδραση με τις διεπαφές και τις λειτουργίες των εφαρμογών γίνεται προσβάσιμη μέσα από τις διόδους διάδρασης με τη συσκευή μέσω της οποίας χρησιμοποιείται η εφαρμογή. Στη βάση της ανάλυσης που έχει προηγηθεί λοιπόν, όπως ήδη αναφέραμε, η περίπτωση στην οποία θα εστιάσουμε εδώ αφορά τη χρήση εφαρμογών IM σε κινητά τηλέφωνα. Όπως είδαμε και προηγουμένως, η χρήση των συσκευών αυτών γίνεται κατά κύριο λόγο με κιναισθητικό τρόπο· πιο συγκεκριμένα, η διαχείριση των εικονικών στοιχείων πραγματοποιείται με την ταυτόχρονη αξιοποίηση των αισθήσεων της όρασης και της αφής, αλλά και της κίνησης μέσα στο σύνολο του πλαισίου της οθόνης. Για την πληκτρολόγηση, την κύλιση στο ιστορικό της συνομιλίας, αλλά και οποιαδήποτε άλλη δράση στο πλαίσιο της εφαρμογής, επιστρατεύεται η χρήση της αφής, από κοινού με την όραση – ενώ πολλές φορές μάλιστα συνεργεί στη διαδικασία αυτή και η ακοή, ιδιαίτερα στην περίπτωση που χρησιμοποιείται περιεχόμενο όπως ηχητικά μηνύματα. Η χρήση της αφής συγκεκριμένα, όπως είδαμε και νωρίτερα, ενεργοποιεί ένα βίωμα οικειότητας με το αντικείμενο που σχηματίζεται πάνω στην αμοιβαία αναγνώριση τόσο του ιδιοσώματος όσο και του εξωτερικού, διαφορετικού σώματος, με το οποίο ωστόσο μοιραζόμαστε τον κόσμο²⁸⁵. Παράλληλα, μέσα από την αφή πραγματοποιείται αυτή η πολύ ιδιαίτερη αγκυροβόληση του αποβλεπτικού άκρου της ενσώματης δράσης μας στον ψηφιακό χώρο, η οποία στο πλαίσιο της διαπροσωπικής αλληλεπίδρασης, αποτελεί και μια απόβλεψη σύνδεσης και επικοινωνίας με το άλλο σώμα-υποκείμενο. Μέσα λοιπόν από την ενσώματη, απτική ή πολυαισθητηριακή χρήση των τεχνολογικών αντικειμένων, η ιδιαίτερη προθετικότητα των ενσώματων δράσεων που επιτελούνται στο πλαίσιο μιας κοινωνικής αλληλεπίδρασης, αγκυροβολούνται στον ψηφιακό χώρο, εντός του οποίου τα αποβλεπτικά άκρα των ενσώματων αυτών δράσεων έρχονται να συναντηθούν σε μια ιδιόμορφη διασωματικότητα. Αντλώντας λοιπόν από την έννοια της διασωματικότητας, μπορούμε να φανταστούμε πως, στο βίωμα της

²⁸⁵ Cranny-Francis (2013), *ό.π.*, σελ. 19.

απτικής διαχείρισης της ψηφιακής συνομιλίας, το σώμα-υποκείμενο, όχι μόνο αποκτά μια οικεία, άμεση σύνδεση με το ίδιο το τεχνολογικό αντικείμενο, αλλά δύναται να αναγνωρίσει, στο πλαίσιο μιας επικοινωνιακής πράξης, πως στην άλλη άκρη αυτής της επικοινωνίας υπάρχει ένα σώμα-υποκείμενο που βιώνει μια αντίστοιχη απτική εμπειρία· ο ψηφιακός χώρος λοιπόν που φιλοξενεί αυτήν την επαφή θα μπορούσαμε να πούμε πως βιώνεται ως ένας κοινός χώρος.

Μια πολύ ενδιαφέρουσα περίπτωση προσφερόμενων δυνατοτήτων της διεπαφής, που θεωρούμε πως αποκρυσταλλώνει με πολύ περιεκτικό τρόπο αυτήν την ιδιόμορφη εμπειρία διασωματικότητας του ψηφιακού χώρου, αποτελεί αυτή που εισήχθη το 2016 από το Facebook Messenger, η λεγόμενη «αντίδραση» (reaction). Οι αντιδράσεις, όπως τα emojis, ουσιαστικά παρέχουν δυνατότητες σωματικής επίφασης, στοιχείων δηλαδή που δεν εκφράζονται σε ρητό επίπεδο, αλλά πραγματώνονται στο ψηφιακό μέσα από τη χρήση ορισμένων γραφικών στοιχείων που αφορούν συγκεκριμένα από τα μηνύματα της συνομιλήτριας. Πέραν λοιπόν από την επιλογή χρήσης των emoji στο εσωτερικό των μηνυμάτων, παρέχεται η δυνατότητα επισήμανσης ορισμένων από τα ίδια τα μηνύματα με συγκεκριμένες μη ρητές «αντιδράσεις»²⁸⁶. Ωστόσο οι αντιδράσεις αυτές δεν περιέχονται στο πλαίσιο των γλωσσικά εκφερόμενων· η χρήστρια μπορεί να επιλέξει (απτικά) κάποιο από τα μηνύματα και να το χαρακτηρίσει με μια συγκεκριμένη αντίδραση, στην οποία συνήθως συμβολίζεται μια συγκεκριμένη θυμική απόκριση στο μήνυμα στο οποίο αναφέρεται. Όταν θελήσει λοιπόν να επιλέξει μια «αντίδραση», χρειάζεται να κυλήσει με τα δάχτυλά της στη συνομιλία, να πιέσει πάνω στο συγκεκριμένο μήνυμα της συνομιλήτριας της, και να πατήσει πάνω στο εικονίδιο που επιθυμεί. Εφόσον η χρήστρια μπορεί να διαχειρίζεται απτικά στοιχεία όπως η ίδια η συνομιλία ή και τα επιμέρους μηνύματα εντός της ως *manipulanda* ή αλλιώς ως προσφερόμενες δυνατότητες, η ίδια η αίσθηση της αλληλεπίδρασης θα μπορούσαμε να ισχυριστούμε πως μεταβάλλεται σε σχέση με εάν αυτή πραγματοποιούταν μέσω της πληκτρολόγησης ή του «κλικ» επάνω σε αυτή.

Πέραν αυτού, σημαντικό ρόλο εδώ στην όλη αίσθηση της αλληλεπίδρασης παίζει και η αίσθηση της διάδρασης με το επίπεδο του λογισμικού της εφαρμογής. Όπως είδαμε και πιο πριν, τα αντικείμενα που εμφανίζονται στο λογισμικό λαμβάνουν μια διάσταση «ζωντανίας» καθώς

²⁸⁶ Συγκεκριμένα οι αντιδράσεις είναι οι εξής: το “Like” (αντίχειρας προς τα πάνω), το “Haha” (πρόσωπο που γελά δυνατά), το “Wow” (πρόσωπο με στόμα ανοικτό, που εκφράζει δηλαδή έκπληξη), το “Sad” (πρόσωπο που κλαίει), το “Angry” (πρόσωπο συνοφρυωμένο, που εκφράζει θυμό), και το “Love” (που εκφράζει εν γένει την αγάπη). Αξίζει να σημειώσουμε ότι πλέον ακόμη κι αυτές οι επιλογές δύνανται να παραμετροποιηθούν από την χρήστρια, με τον ίδιο τρόπο που γίνεται να ρυθμιστεί το χρώμα της συνομιλίας ή το βασικό emoji. Τέλος, θέλουμε εδώ να σημειώσουμε πως παρουσιάζει ιδιαίτερο ενδιαφέρον πώς αυτές οι αντιδράσεις χρησιμοποιούνται εν γένει τόσο σε συνομιλίες, όσο και στους «δημόσιους» χώρους του Facebook· είναι πολύ ενδεικτικό πώς οι χρήστριες έχουν επανοικειοποιηθεί αυτές τις αντιδράσεις ειρωνικά ή ακόμη και αποδίδοντάς τους ιδιαίτερα νοήματα ανάλογα με το με ποιον συνομιλούν (κάτι που άλλωστε ισχύει και για τη χρήση των emojis και των stickers).

προσομοιάζουν σε αναλογικές και λείες κινήσεις οι οποίες ακολουθούν πλήρως τις κινήσεις του σώματος, και συγκεκριμένα στην περίπτωση της χρήσης ενός κινητού, των δαχτύλων της χρήστριας. Η κύλιση στην συνομιλία πραγματοποιείται σε μεγάλο βαθμό με πλήρως «λείο» τρόπο και με ομαλές μεταβάσεις, τα stickers, οι αντιδράσεις, κι ακόμη και κάποια emojis μπορεί να καθίστανται στιγμιαία κινούμενα (συνήθως τη στιγμή που επιλέγονται απτικά από την χρήστρια), με αποτέλεσμα εν γένει η διεπαφή της εφαρμογής να φαίνεται πως κείται πάντα ιδιαίτερα ευαίσθητη και «διαισθητική»²⁸⁷ κάτω από τα δάχτυλα της χρήστριας.

Το σύνολο αυτής της διαδικασίας, από τον τρόπο διάδρασης με το αντικείμενο, μέχρι τον τρόπο ανάπτυξης της κίνησης των γραφικών στοιχείων του λογισμικού, αλλά και έως τους τρόπους με τους οποίους έρχεται να εκφραστεί η σωματική επίφαση μέσω της χρήσης γραφικών emojis και «αντιδράσεων», θεωρούμε πως λειτουργεί ως μια ιδιόμορφη πραγμάτωση της διασωματικότητας στο επίπεδο της διάδρασης με το αντικείμενο και των απολήξεων αυτής της διάδρασης στο λογισμικό των εφαρμογών. Υπό μια φαινομενολογική ανάλυση, αυτή η ιδιόμορφη πραγμάτωση της διασωματικότητας σε ψηφιακό περιβάλλον θεωρούμε πως μπορεί να έχει ριζοσπαστικές συνδηλώσεις για το βίωμα της εξ αποστάσεως κοινωνικής αλληλεπίδρασης.

Φορητότητα και υλικός ή/και ψηφιακός χώρος

Όλα αυτά τα στοιχεία οδηγούν σε ορισμένα γενικά συμπεράσματα σχετικά με τον τρόπο που τέτοιες εφαρμογές επιτρέπουν την ανάπτυξη της κοινωνικότητας εντός τους. Από τη μία, αυτή η αποκλειστικότητα, η σταθερότητα και η εσωτερική αυτονομία της καθεμιάς από τις αλληλεπιδράσεις που συγκροτούν, μπορούμε να συμπεράνουμε πως ενισχύουν και προωθούν την ανάπτυξη «ιδιωτικών» διαπροσωπικών σχέσεων. Οι εφαρμογές αυτές παρέχουν καθορισμένους, ξεχωριστούς χώρους για αλληλεπιδράσεις που συγκροτούνται είτε μεταξύ δύο, είτε περισσότερων μερών, παρέχοντάς τους μια υφή ιδιωτικότητας. Εντός αυτών των χώρων μπορούν, μέσω της ενσώματης διάδρασής τους με το τεχνολογικό αντικείμενο να αναπτύξουν μια ενσώματη κοινωνική αλληλεπίδραση αξιοποιώντας το ρεπερτόριο των προσφερόμενων δυνατοτήτων που προσφέρεται από τις εφαρμογές αυτές. Επιπρόσθετα, η συγκρότηση των διεπαφών και της ειδικής τους χρήσης στο πλαίσιο προσωπικών συσκευών (και δη φορητών) βρίσκουμε πως επιτρέπει και την αμοιβαία αναγνώριση μεταξύ των συνομιλητριών στη βάση

²⁸⁷ Χαρακτηριστική στο σχεδιασμό διεπαφών είναι η χρήση του όρου “intuitive”, με τον οποίο υποδηλώνονται οι ιδιότητες μιας διεπαφής να «δισθάνεται» τις ανάγκες και τις προσδοκίες της χρήστριας. Αυτή η περιγραφή φυσικά αφορά στο επίπεδο της εμπειρίας της χρήστριας, καθότι πρακτικά, όταν μια διεπαφή είναι “intuitive” στην ουσία περιλαμβάνει προσφερόμενες δυνατότητες που αναγνωρίζονται άμεσα από τη χρήστρια.

της διασωματικότητας. Η χρήστρια, αναγνωρίζοντας τη δική της αποκλειστική θέση διάδρασης με το αντικείμενο μέσω του λογαριασμού της, δύναται να αναγνωρίσει ότι η συνομιλήτρια της καταλαμβάνει την αντίστοιχη θέση ως προς τη δική της συσκευή, μέσω του δικού της λογαριασμού. Από την άλλη, παρά τις επιλογές παραμετροποίησης, η σταθερή τους δομή²⁸⁸ επιτρέπει την συνύπαρξη και τη συμμετοχή σε πολλές συνομιλίες ταυτόχρονα. Μια χρήστρια μπορεί να συνομιλεί την ίδια στιγμή με πολλούς διαφορετικούς ανθρώπους σε πολλές ξεχωριστές συνομιλίες, χωρίς να επηρεάζει η μία την άλλη. Αυτού του τύπου η ταυτόχρονη και την ίδια στιγμή διαχωρισμένη συμμετοχή σε πολλές διαφορετικές εστιασμένες αλληλεπιδράσεις²⁸⁹ αποτελεί ίσως μία από τις μεγαλύτερες καινοτομίες στους τρόπους επικοινωνίας που έχει προσφέρει η ψηφιακή τεχνολογία, και συγκεκριμένα η τεχνολογία του IM.

Αυτή η δυνατότητα πολλαπλών ταυτόχρονων αλληλεπιδράσεων λαμβάνει νέες διαστάσεις αν αναλογιστούμε πως πραγματοποιείται σε φορητές συσκευές. Εφόσον αυτή η φορητότητα συνεπάγεται την ικανότητα της χρήστριας να φέρει τη συσκευή της σε οποιοδήποτε μέρος επιθυμεί να βρεθεί σε «καθαρά» υλικό επίπεδο, είναι σαφές ότι είναι δυνατό πλέον αυτές οι πολλαπλές, ταυτόχρονες ψηφιακές αλληλεπιδράσεις να συνυπάρχουν με άλλες, που πραγματοποιούνται πρόσωπο με πρόσωπο. Προτείνεται όμως εδώ πως η ριζοσπαστική φορητότητα των κινητών υπολογιστών που αποτελούν τα smartphones, θολώνει την «καθαρότητα» της διαφοράς ανάμεσα σε υλικό και ψηφιακό ως προς την ενσώματη εμπειρία του υποκειμένου. Συγκεκριμένα, η Adriana de Souza e Silva προτείνει πως ακριβώς εφόσον τα διαδικτυακά μέσα – στα οποία περιλαμβάνονται και οι εφαρμογές που μελετάμε εδώ – βρίσκονται πλέον στην παλάμη του χεριού μας, αποτελούν πλέον αναπόσπαστο κομμάτι της καθημερινότητάς μας, σε βαθμό που αφομοιώνονται δυναμικά σε αυτή την καθημερινότητα²⁹⁰: μοιραζόμαστε στιγμιαία φωτογραφίες από την εκδρομή στην οποία βρισκόμαστε, στέλνουμε βίντεο από μια συναυλία που παρακολουθούμε, τη στιγμή που την παρακολουθούμε, ή απλώς μοιραζόμαστε τι τρώμε ή πίνουμε την προκειμένη στιγμή σε κάποιο εστιατόριο.

Οι ψηφιακές αλληλεπιδράσεις μέσω IM μπορούν να συμβαίνουν οπουδήποτε και οποτεδήποτε. Αυτό έχει και μια ριζική συνέπεια ακόμη και στον τρόπο και την «ποσότητα»

²⁸⁸ Όπως είδαμε, συνήθως μια τέτοια εφαρμογή ανοίγει σε μια λίστα συνομιλιών, η καθεμία από τις οποίες μετά ανοίγει και οργανώνεται με τον ίδιο τριαδικό τρόπο που περιγράψαμε παραπάνω: εισαγωγή μηνύματος-ανάγνωση μηνυμάτων-παρουσίαση συνομιλήτριας.

²⁸⁹ Θυμίζουμε εδώ πως σύμφωνα με τον Goffman ως εστιασμένη αλληλεπίδραση θεωρείται αυτή που «εκδηλώνεται όταν οι άνθρωποι συμφωνούν να διατηρήσουν για ένα διάστημα μια μοναδική εστία νοητικής και οπτικής προσοχής»: Goffman (1996), *ό.π.*, σελ. 62/

²⁹⁰ de Souza e Silva, A. (2006), “Mobile Technologies as Interfaces of Hybrid Spaces”, στο *Space and Culture*, 9:3, Sage Publications, σελ. 262.

εκτύλιξης των συνομιλιών που πραγματοποιούνται μέσω IM: οι διάφορες συνομιλίες μπορούν να είναι σύντομες και άμεσες, ή ακόμη και να εκτυλίσσονται στο διάστημα ωρών ή και ολόκληρης της ημέρας. Με άλλα λόγια, παρέχεται ένα έδαφος ανάπτυξης κοινωνικών σχέσεων παράλληλων με οποιαδήποτε άλλη δραστηριότητα μπορεί να επιτελεί η χρήστρια σε υλικό επίπεδο²⁹¹. Μάλιστα, την ίδια στιγμή και κατ' αυτόν τον τρόπο, στο πλαίσιο της ψηφιακής τους επικοινωνίας οι χρήστριες δεν βιώνουν αυτήν την «είσοδο στο διαδίκτυο» ως μετάβαση ή «εμβύθιση» (immersion), όπως δηλαδή βιώνονταν στους σταθερούς, desktop υπολογιστές²⁹². Όπως είδαμε ήδη, η φορητότητα των νέων τεχνολογικών αντικειμένων, κι ακόμη περισσότερο όπως αυτή συμπυκνώνεται στα κινητά τηλέφωνα, καθιστά τα αντικείμενα αυτά «μέρος» ή «παράρτημα» του σώματος της χρήστριας, εντασσόμενα στην αντίληψή της ως ένας χώρος εντός του οποίου δύναται να δράσει, και δη, όπως επιχειρήσαμε να δείξουμε, ενσώματα. Πρέπει λοιπόν να εξετάσουμε πως αφενός αυτή η ιδιαίτερη, ενσώματα σύνδεση του φορητού αντικειμένου με το ιδιόσωμα, κι αφετέρου η συνεπαγόμενη ικανότητα μεταφοράς και χρήσης αυτού του αντικειμένου σε οποιοδήποτε υλικό χώρο, όπως επισημαίνει η de Souza e Silva, καθιστά τον αξιωματικό διαχωρισμό ψηφιακού και υλικού κόσμου ασταθή:

Επειδή οι κινητές συσκευές δημιουργούν μια πιο δυναμική σχέση με το διαδίκτυο, αφομοιώνοντάς το στις εξωτερικές, καθημερινές μας δραστηριότητες, δεν μπορούμε πια να μιλήσουμε για την αποσύνδεση μεταξύ υλικού και ψηφιακού χώρου.²⁹³

Την ίδια στιγμή, η ικανότητα μεταφοράς επάνω μας αυτού του ιδιαίτερου ψηφιακού χώρου δημιουργεί με τη σειρά της την εμπειρία μόνιμης διαθεσιμότητας· το δεδομένο της διευρυμένης χρήσης κινητών τηλεφώνων καθώς και της διευρυμένης χρήσης εφαρμογών ψηφιακής κοινωνικής αλληλεπίδρασης δημιουργεί και την προσδοκία της ψηφιακής παρουσίας οποιαδήποτε στιγμή και σε οποιοδήποτε χώρο. Είναι επομένως αναμενόμενο μια τέτοια αίσθηση μόνιμης διαθεσιμότητας να θεωρηθεί πως οδηγεί σε μια κατάσταση απόλυτης απορρόφησης από το ψηφιακό²⁹⁴. Ωστόσο είναι σημαντικό πως η ριζοσπαστική φορητότητα ενός smartphone ουσιαστικά καθιστά την έννοια του υπολογιστή και του ψηφιακού κάτι παραπάνω από την μορφή του «κυβερνοχώρου» όπως έχει συνήθως αναλυθεί· η απαγκίστρωση από τη στατικότητα

²⁹¹ Ο Christian Licoppe έχει εισαγάγει τον όρο «συνδεδεμένη παρουσία» για να περιγράψει αυτό το σύνθετο πλέγμα διαμεσολαβημένων από νέες τεχνολογίες κοινωνικών σχέσεων. Βλ. Licoppe, C. (2004), “‘Connected’ presence: the emergence of a new repertoire for managing social relationships in a changing communication technoscape”, στο *Environment and Planning D: Society and Space*, 22, σσ. 135-156.

²⁹² de Souza e Silva, (2006), ό.π., σελ. 263.

²⁹³ Στο ίδιο, σελ. 262.

²⁹⁴ Campbell, S. W. (2020), “Cutting the Cord... CMC Goes Mobile”, στο *Journal of Computer-Mediated Communication*, 25:1, σελ. 103.

του υπολογιστή επιτρέπει αφενός την «ενσωμάτωση» του αντικειμένου στην υλική καθημερινότητα του σώματος-υποκειμένου κι αφετέρου εξυπηρετεί την αφομοίωση της υλικής του πραγματικότητας στις ψηφιακές του αλληλεπιδράσεις. Άλλωστε, όταν εστιάσουμε στην πράξη της κοινωνικής αλληλεπίδρασης μέσω εφαρμογών άμεσης ανταλλαγής μηνυμάτων, ο ίδιος ο τρόπος της επιτέλεσης της πολυμεσικής γραπτής επικοινωνιακής πράξης επιτρέπει σε μια πιο άμεση και εύκολη αφομοίωσή της σε οποιοδήποτε περιβάλλον, σε αντίθεση παραδείγματος χάριν, με τη φωνητική κλήση²⁹⁵. Σε μια αντίστροφη οπτική, θεωρούμε πως η ευρεία, καθημερινή και σχεδόν διαρκής χρήση του IM αποτελεί απόρροια της ευκολότερης συνύπαρξης αυτού του τύπου της επικοινωνίας με τα δεδομένα και τις διάφορες δράσεις που περιλαμβάνει η υλική πραγματικότητα.

²⁹⁵ Στο ίδιο, σελ. 105. Δεν είναι τυχαίο μάλιστα το γεγονός ότι έχει παρατηρηθεί μια τάση απέχθειας από την πλευρά των χρηστών των smartphones για τις τηλεφωνικές κλήσεις, συγκριτικά με το IM. Βλ. Rettie, R. (2007), “Texters not talkers: phone aversion among mobile phone users” στο *PsychNology Journal*, 5:1, σελ. 33–57.

Η ανάδυση του υβριδικού χώρου

Ο βασικότερος λόγος για τον οποίο θέλουμε να σταθούμε σε αυτές τις, ιδιαίτερα ενδεικτικές, προσδοκίες για διαρκή διαθεσιμότητα, τις οποίες αναφέραμε και παραπάνω, έγκειται στο ότι μαρτυρούν ότι αυτό το ιδιαίτερο πλαίσιο που διαμορφώνει η ψηφιακή διασωματικότητα που περιγράψαμε, θεωρούμε πως ουσιαστικά αποτελεί ένα ενσώματο κοινωνικό βίωμα. Αυτή η διαρκής κοινωνική παρουσία στον ψηφιακό χώρο μας καλεί να εξετάσουμε πιο ενδελεχώς τις αλλαγές που συντελούνται ως προς τον τρόπο που βιώνουμε ως ενσώματα υποκείμενα την συνύπαρξή μας στον κοινό μας βιωμένο χώρο, κι ακόμη περισσότερο τις αλλαγές της σύστασης του ίδιου αυτού χώρου. Κοιτάζοντας τη σχέση ενσώματου εαυτού και του κοινού αυτού χώρου, θα μπορούσαμε να πούμε πως η αποβλεπτικότητα της ενσώματης δράσης, ή και αντιστρόφως, οι προσφερόμενες δυνατότητες που παρέχει ο χώρος για ενσώματη δράση «είναι που παράγουν την εμπειρία της ενσώματης παρουσίας»²⁹⁶. Αντίστοιχα, οι προσφερόμενες δυνατότητες αλληλεπίδρασης, ή ακολουθώντας τον Goffman, η ίδια η κατάσταση της αλληλεπίδρασης, είναι αυτή που διαμορφώνει την ενσώματη παρουσία και καθορίζει τους τρόπους με τους οποίους θα εκφράσουμε την υποκειμενικότητά μας ως ενσώματοι δρώντες. Εφόσον λοιπόν, αξιοποιώντας αυτή τη δυναμική αφομοίωση που προσφέρει η φορητότητα των συσκευών, παρέχονται τέτοιες προσφερόμενες δυνατότητες κοινωνικής αλληλεπίδρασης σε υλικό αλλά και ψηφιακό επίπεδο, μπορούμε να μιλήσουμε για μια ριζοσπαστική διαφορά στον τρόπο που τα υποκείμενα αντιλαμβάνονται αλλά και βιώνουν τον κοινό τους χώρο: βρίσκουμε πως το σύγχρονο αυτό βίωμα αφορά την εμπίωση και κοινωνικοποίηση σε έναν υβριδικό χώρο.

²⁹⁶ Rettie, R. M. (2005), "Presence and Embodiment in Mobile Phone Communication", στο *PsychNology Journal*, 3:1, σελ. 17.

Αντί επιλόγου: Τι κάνει το σώμα στο ψηφιακό;

Στο θεωρητικό εγχείρημα αυτό επιχειρήσαμε να πραγματοποιήσουμε μια ανασυγκρότηση της εμπειρίας της ψηφιακής τεχνολογίας όπως τη γνωρίζουμε σήμερα, με βάση μια ορισμένη της πλευρά στην οποία διακρίνουμε πως η ενσώματη εμπλοκή του υποκειμένου αποτελεί αναπόσπαστο στοιχείο αφενός στην ίδια αυτή εμπειρία, κι αφετέρου – και συνεπώς – στην κατανόηση του ρόλου που λαμβάνει η ψηφιακή συνθήκη στη σύγχρονη κοινωνικότητα. Για να το πετύχουμε αυτό, λάβαμε ως παραδειγματική περίπτωση την διαπροσωπική επικοινωνία μέσω της άμεσης ανταλλαγής μηνυμάτων σε εξαιρετικά ευρείας χρήσης πλατφόρμες (με χαρακτηριστικότερη την περίπτωση του Facebook Messenger).

Ωστόσο μια υπόθεση πως το σώμα συμμετέχει ενεργά στην ψηφιακότητα, φαίνεται εξαρχής ως μια αντίφαση στην όλη προβληματική του ψηφιακού, καθώς συνήθως νοείται ως μια νέα εικονική πραγματικότητα που ζούμε, και στην οποία το σώμα βρίσκεται απόλυτα καθηλωμένο. Επομένως, για να παρουσιάσουμε τη δική μας, μερικώς αντιπαρατιθέμενη σύλληψη, αρχικά ξεκινήσαμε περιδιαβαίνοντας συνοπτικά μια συγκεκριμένη ιστορική γραμμή του σχεδιασμού των συσκευών που κατά κανόνα χρησιμοποιούνται σήμερα, καθώς επίσης και των λογισμικών συστημάτων που «τρέχουν» οι συσκευές αυτές. Μέσα από αυτή την ιστορική περιδιάβαση των τελευταίων πέντε περίπου δεκαετιών, φάνηκε καθαρά πως υπήρξε ρητά το αίτημα της ένταξης του πολύπλευρου χαρακτήρα της σωματικής εμπειρίας και αντίληψης στην ερευνητική και σχεδιαστική πρακτική: η χρήση της αίσθησης της όρασης συμπληρώθηκε δημιουργικά από αυτές της αφής και της ακοής, αλλά και σταδιακά, με την εισαγωγή φορητών συσκευών, φαίνεται πως και η κίνηση – καθώς και ο συνδυασμός κίνησης και αφής – εντάχθηκε θεμελιακά στο μοτίβο της χρήσης της ψηφιακής τεχνολογίας. Ακόμη και στο επίπεδο του λογισμικού, φαίνεται πως τα ψηφιακά αντικείμενα στην οθόνη μας σχεδιάζονται προσομοιάζοντας την καθημερινή εμπειρία της κίνησης και των χαρακτηριστικών που έχουν τα συνηθισμένα, υλικά μας εργαλεία. Ενδεχομένως όμως το κρισιμότερο σημείο εδώ να αποτελεί το ότι η τεχνολογία αυτή φαίνεται πως ακολούθησε μια πορεία κατά την οποία διαμορφώθηκε με τέτοιο τρόπο, ώστε να εξυπηρετεί σε προσωπικό επίπεδο τον άνθρωπο: η έννοια της «πανταχού παρούσας» ψηφιακής τεχνολογίας, σήμανε πια τη διάχυση όχι στο χώρο, αλλά στην καθημερινότητα του ανθρώπου με τρόπο ριζοσπαστικό, καθώς τα προσωπικής χρήσης αντικείμενα όπως το laptop, το κινητό τηλέφωνο ή το tablet ακολουθούν πλέον σε οποιοδήποτε χώρο ή δραστηριότητα τον άνθρωπο.

Μια τέτοια διαπίστωση ωστόσο ενδέχεται να εκληφθεί ως ελλιπής, εάν δεν επανεξετάσουμε ριζικά την αντίληψή μας για την ποιότητα του σώματος και του ρόλου του στην

υποκειμενικότητα. Για το λόγο αυτό επιλέγοντας την φαινομενολογική θεωρία του Maurice Merleau-Ponty προχωρήσαμε στην ανάδειξη του σώματος ως του εδάφους – του «πρωτογενούς χώρου» – του υποκειμένου. Ο Merleau-Ponty καταφέρνει να γεφυρώσει το χάσμα που εγκαθίσταται με τον καρτεσιανό dualισμό μεταξύ σώματος και πνεύματος, και να αναδείξει το πολυεπίπεδο της ανθρώπινης εμπειρίας και αντίληψης μέσω της ενσώματης υπόστασης του ανθρώπου. Η οποιαδήποτε αντίληψη και σκέψη εξαρτάται άμεσα από τη χωρική κατάσταση που ενεργά καταλαμβάνει το υποκείμενο στο πλαίσιο του βιωμένου κόσμου, ενώ οποιαδήποτε στιγμή, μέσω της κιναισθητικής του λειτουργίας, συνδέεται με τον κόσμο και τα αντικείμενα που χρησιμοποιεί, μέσω της κιναισθησίας, στο πλαίσιο της αποβλεπτικής του δράσης. Η ενσώματη υπόσταση λοιπόν στοιχειοθετείται και θεμελιώνεται στη βάση της συνύπαρξής του με τα υπόλοιπα αντικείμενα (και υποκείμενα) στον κόσμο, που αποτελούν για αυτό «ένα σύνολο από *manipulanda*». Το σώμα επίσης βρίσκεται πάντοτε *τοποθετημένο* στον κόσμο, υπό την έννοια ότι πάντοτε διαμορφώνεται ως προς τις έξεις και τις ικανότητές του με βάση τον περίγυρό του. Προτείνοντας λοιπόν αυτή τη βάση ανάλυσης, προχωρήσαμε στην περιγραφή των δράσεων στο πλαίσιο της χρήσης των ψηφιακών αντικειμένων, ως ενσώματες: οι δράσεις αυτές ιδώθηκαν ως πάντοτε αποβλεπτικές ενός σώματος-υποκειμένου, και ως πάντοτε κιναισθητικές, καθώς ο ίδιος ο σχεδιασμός των ψηφιακών συσκευών προσκαλεί σε μια τέτοια χρήση. Παράλληλα, η φορητότητα για την οποία μιλήσαμε και παραπάνω, πλέον ιδώνεται ως επαναστατικής σημασίας, καθώς επιτρέπει στο ψηφιακό αντικείμενο – και κατ' επέκταση σε όλες τις λειτουργίες και δραστηριότητες που μπορούν να επιτελεστούν σε ψηφιακό περιβάλλον – να φέρονται ως *μέρος του ιδιοσώματος* (του ίδιου σώματος του υποκειμένου).

Αυτή η λειτουργία, σε συνδυασμό με την ευρύτερη «αίσθηση» της χρήσης των ψηφιακών εφαρμογών θεωρείται ιδιαίτερα σημαντική· κι αυτή η σημασία έγκειται στο γεγονός ότι η εμπειρία της ψηφιακότητας προσφέρεται ως μία από τις βασικότερες μορφές κοινωνικοποίησης σήμερα. Για να μπορέσει να οργανωθεί όλη αυτή η εμπειρία της ενσώματης δράσης στην ψηφιακότητα σε κοινωνική δράση, χρειάστηκε να θέσουμε το πλαίσιο εντός του οποίου επιτελείται η κοινωνικότητα ψηφιακά. Σημαντική μας παραδοχή εδώ αποτελεί το γεγονός ότι το περιβάλλον του υπολογιστή, όπως και ο ίδιος ο εικονικός χώρος που συστήνεται μέσω αυτού, δεν αποτελεί ένα επίπεδο αναπαράστασης της υλικής πραγματικότητας, αλλά μια (συνυπάρχουσα με αυτήν την πραγματικότητα) «ουσιωτική συνθήκη» της πρακτικής του ανθρώπου. Άλλωστε, όπως είδαμε, το περιβάλλον στο οποίο συντελείται η δράση του σώματος-υποκειμένου αποτελεί καθοριστικό όρο για την ίδια τη διαμόρφωση της δράσης αυτής – κι όπως το βλέπουμε εδώ, και του υποκειμένου. Για την θεμελίωση αυτού του καθορισμού του υποκειμένου από το περιβάλλον του, προχωρήσαμε σε μια φορμαλιστική περιγραφή των

ψηφιακών χώρων σύμφωνα με τις χωρικές ιδιότητες που χρησιμοποιεί ο Georg Simmel στην *Κοινωνιολογία του χώρου* του. Μέσα από αυτές τις ιδιότητες, επιχειρήσαμε να ανασυγκροτήσουμε τον ιδιαίτερο τρόπο με τον οποίο χτίζεται το ψηφιακό περιβάλλον, και ο οποίος του αποδίδει αμέσως κοινωνικές λειτουργίες. Ταυτόχρονα, οι ιδιότητες αυτές επικαθορίζουν ακριβώς την οργάνωση και επιτέλεση της ενσώματης δράσης στο ψηφιακό περιβάλλον, μέσα από προσφερόμενες δυνατότητες που προσκαλούν και εμπλέκουν τη χρήστρια με τρόπο κοινωνικό με το περιβάλλον. Η συγκεκριμένη χωρική οργάνωση λοιπόν καταλήγει να ορίσει κάποιες κοινωνικές συμβάσεις που αναγνωρίζονται και χρησιμοποιούνται από την κοινότητα των χρηστών των συσκευών και των λογισμικών που εξετάζουμε εδώ. Αυτή η διαπίστωση πλέον λαμβάνει τεράστια σημασία, άμα αναλογιστούμε το μέγεθος της κοινότητας αυτής, και το βαθμό που η ψηφιακή τεχνολογία έχει διεισδύσει στην καθημερινότητά μας. Μιλάμε πλέον για μια παγκόσμια κοινότητα η οποία κατά κανόνα «κατοικεί» και κοινωνικοποιείται σε υλικό αλλά και ψηφιακό χώρο.

Έχοντας λοιπόν παρουσιάσει τόσο την ίδια την ποιότητα της δράσης όσο και το πλαίσιο εντός του οποίου αυτή συντελείται, στο τέταρτο και τελευταίο κεφάλαιο της εργασίας αυτής εξετάσαμε πώς αυτή η κοινωνικοποίηση λαμβάνει χώρα στο ψηφιακό πλαίσιο, συνθέτοντας την αμφίδρομη σχέση μεταξύ των ιδιοτήτων αυτού του πλαισίου και της ενσώματης δράσης στο ψηφιακό αντικείμενο. Για να εννοιολογήσουμε, μάλιστα, πιο συνεκτικά αυτή τη σχέση, θεωρήσαμε ότι απαραίτητη συμπλήρωση στην θεωρία του Merleau-Ponty για την ενσώματη δράση αποτελεί η κοινωνιολογία των αλληλεπιδράσεων του Erving Goffman: με τη θεωρία του Goffman για το μικροεπίπεδο της αλληλεπίδρασης μπορούμε να δούμε καθαρά πως οι πρακτικές των σωμάτων-υποκειμένων όχι μόνο αφομοιώνονται στο χώρο αλλά και στο ίδιο το κοινωνικό πλαίσιο της αλληλεπίδρασης. Μάλιστα η ανάγνωση που κάνει ο Nick Crossley στον Goffman, μας επιτρέπει να δούμε τη θεωρία της διασωματικότητας του Merleau-Ponty ως το κατεξοχήν μοντέλο διυποκειμενικής αναγνώρισης ανάμεσα σε ενσώματα υποκείμενα. Μεταφέροντας αυτό το μοντέλο στην ψηφιακή συνθήκη, μπορούμε να διαυγάσουμε τρόπους με τους οποίους φαίνεται πως η ενσώματη κοινωνική αλληλεπίδραση, μέσα από την ιδιαίτερη ενσώματη διάδραση με τα ψηφιακά αντικείμενα και έχοντας ως πλαίσιο – και όρο εκ των ων ουκ άνευ – το ψηφιακό περιβάλλον, επιτελείται με τρόπο που δεν αναιρεί την αμφίδρομη αναγνώριση των σωμάτων-υποκειμένων όταν η επικοινωνία συντελείται ψηφιακά. Ιδιαίτερα δε, λαμβάνοντας υπόψιν τη φορητότητα των συσκευών που παρέχουν αυτή την εμπειρία, βλέπουμε πως με έναν τρόπο η εμπειρία του υλικού και του ψηφιακού χώρου συγχωνεύεται, καθώς η μία δεν ακυρώνει πια την άλλη, αλλά μαζί συνυπάρχουν στο συνολικό βίωμα ενός *υβριδικού χώρου*.

Η διττή κοινωνική διαθεσιμότητα που περιγράψαμε στο τέλος του τέταρτου κεφαλαίου, θεωρούμε πως έρχεται να αλλάξει συλλήβδην ακόμη και τον τρόπο που συλλαμβάνεται η διαφορά ανάμεσα σε ιδιωτικό και δημόσιο χώρο και τον τρόπο που ο ενσώματος εαυτός σχετίζεται με τα δύο αυτά πλαίσια. Εδώ ωστόσο δεν αναφερόμαστε αποκλειστικά και μόνο στη χρήση ενός κινητού τηλεφώνου, αλλά στην απόλυτη διάχυση της ψηφιακής επικοινωνίας, κατά τον τρόπο που περιγράψαμε, εν γένει. Ακόμη κι αν δεν χρησιμοποιούμε το κινητό μας ώστε να μιλάμε με τις επαφές μας σε όλη τη διάρκεια της ημέρας και όπου βρισκόμαστε, η ουσία αυτού του φαινομένου που περιγράφεται αφορά στο ευρύτερο βίωμα του ενσώματος εαυτού σε μια εποχή όπου τέτοιου είδους τεχνολογίες αποτελούν μια τόσο δεδομένη πραγματικότητα, που ενδεχομένως δεν γίνεται καν αντιληπτή ως τέτοια εκ πρώτης όψεως. Για αυτό το λόγο θεωρούμε εδώ πως ίσως μπορούμε να μιλήσουμε για μια ανάδυση ενός νέου είδους χώρου, στον οποίο ενυπάρχει το σώμα-υποκείμενο σε κάθε στιγμή, ανεξαρτήτως της υλικής του τοπικότητας.

Αρχικά, ξεκινώντας από το μικροεπίπεδο των επιμέρους κοινωνικών αλληλεπιδράσεων, παρατηρούμε πως εκτός από τον υλικό χώρο, το σώμα-υποκείμενο κατέχει αποβλεπτικές δυνατότητες και στο ψηφιακό: δύναται εν ολίγοις να αλληλεπιδράσει με τα άλλα σώματα-υποκείμενα και στα δύο αυτά επίπεδα. Αν ο υλικός χώρος, όπως τον περιγράφει ο Simmel αποτελεί την *conditio sine qua non* για την υλική μορφοποίηση ενσώματων κοινωνικών αλληλεπιδράσεων, τότε και ο ψηφιακός χώρος αποτελεί την *condition sine qua non* για την αντίστοιχη μορφοποίηση των ενσώματων κοινωνικών αλληλεπιδράσεων όπως αυτές επιτελούνται ψηφιακά. Εφόσον μάλιστα, την ίδια στιγμή, δια της φαινομενολογικής προσέγγισης που πραγματοποιήσαμε, η υλικότητα του σώματος σε κάθε περίπτωση δεν αίρεται, αλλά μεταλλάσσεται και αποκτά νέες ικανότητες, και δυναμικές προεκτάσεις αφομοιώνοντας τις περιβάλλουσες ιστορικές, κοινωνικές και φυσικά τεχνολογικές συνθήκες, τότε θεωρούμε πως μέσα από αυτήν την σύνθεση μπορούμε να συμπεράνουμε ότι η ενσώματη υποκειμενικότητα λαμβάνει υβριδική διάσταση. Αντίστοιχα, καθώς ο χώρος αποτελεί τον κατεξοχήν όρο δυνατότητας για το σχηματισμό και τη μορφοποίηση της κοινωνικότητας και συνεπώς και της υποκειμενικότητας, θεωρούμε πως αυτή η διττή υπόσταση της πραγμάτωσης των ενσώματων κοινωνικών αλληλεπιδράσεων μπορεί να σημαίνει και την ανάγκη μιας εναλλακτικής θεώρησης του ίδιου του βιωμένου χώρου των υποκειμένων. Τα σώματα-υποκείμενα πλέον υφίστανται ως «παρόντα» τόσο στον υλικό όσο και στον ψηφιακό χώρο²⁹⁷. υπό το φως της φορμαλιστικής ανάλυσης του χώρου όπως την πραγματοποιούμε εδώ, θεωρούμε πως αυτό το νέο αυτό βίωμα

²⁹⁷ Rettie (2005), ό.π., σελ. 17.

θα μπορούσε να δικαιολογήσει μια εκ νέου εννοιολόγηση του χώρου στον οποίο διαβιούμε, ως *υβριδικό*.

Μια τέτοια εννοιολόγηση έρχεται μάλιστα να καλύψει την ιδιαιτερότητα που προκύπτει από τη σταδιακή απομάκρυνση της έννοιας της ψηφιακότητας από σταθερές υπολογιστικές μηχανές. Το παράδειγμα του σταθερού υπολογιστή και της έννοιας του κυβερνοχώρου, όπως είδαμε και προηγουμένως, αποτέλεσε μία σοβαρή βάση της προβληματοποίησης αυτού του χάσματος ανάμεσα στην ψηφιακή και την υλική πραγματικότητα από ουτοπικές ή πεσιμιστικές αξιολογήσεις της εξέλιξης αυτής της τεχνολογίας. Ωστόσο, η προσέγγιση, την οποία υποστηρίζουμε πως πραγματοποιεί η ψηφιακή τεχνολογία στο σώμα, την πολυαισθητηριακότητα και την κιναισθητική του συγκρότηση, θεωρούμε μαρτυρά μια ριζοσπαστική μεταβολή της θεώρησης και της πραγμάτωσης του βιωμένου χώρου του υποκειμένου. Φαίνεται πως το σώμα παραμένει σε κάθε περίπτωση παρόν: πάντοτε καθοριζόμενο από το χώρο του, δρα, κατοικεί, συνδέεται διαπροσωπικά και διαβιεί στο χώρο αυτό.

• • •

Η θεώρηση την οποία πραγματοποιήσαμε μέσα από αυτήν την εκτενή πορεία, βασίζεται στην παραδοχή πως το σώμα αποτελεί τον «πρωτογενή χώρο» της υποκειμενικότητας, της δράσης και κατ' επέκταση και της διϋποκειμενικότητας. Αυτή η παραδοχή θεωρούμε πως δεν αίρεται στην ψηφιακή συνθήκη· ακριβώς το αντίθετο: θεωρούμε πως η ψηφιακότητα, αποτελώντας έναν χώρο πραγμάτωσης πρακτικών και νοημάτων διανοίγεται εμπρός του ενσώματου υποκειμένου ώστε αυτό να τον κατοικήσει. Αυτό καθίσταται δυνατό από την επίσης βασική παραδοχή μας, πως το σώμα δεν αποτελεί «ένα φυσικό γεγονός», αλλά μια «ιστορική κατάσταση» και μια «σειρά δυνατοτήτων»²⁹⁸. Η ίδια του η υλικότητα μεταβάλλεται, λαμβάνοντας νέες ποιότητες και τροπικότητες επιτέλεσης της υποκειμενικότητας, αφομοιώνοντας τις ιδιαίτερες συνθήκες του βιωμένου της χώρου και προσαρμοζόμενη σε αυτόν. Την ίδια στιγμή – και αντιστρόφως – με τον τρόπο αυτό, εξετάζοντας την ενσώματη υποκειμενοποίηση, μπορούμε να μάθουμε πολλά σχετικά με τις ιδιαίτερες της ιστορικές, πολιτισμικές, κοινωνικές και πολιτικές συνθήκες, καθώς όπως επισημαίνει η Judith Butler, η

²⁹⁸ Butler, J. (2006), «Παραστασιακές επιτελέσεις και συγκρότηση του φύλου: Δοκίμιο πάνω στη φαινομενολογία και τη φεμινιστική θεωρία», στο Αθανασίου, Α. (επιμ.), *Φεμινιστική θεωρία και πολιτισμική κριτική*, μτφρ. Μαργαρίτα Μηλιώρη, Αθήνα: Νήσος, σελ. 384.

«έκφρασή του [σώματος] μέσα στον κόσμο πρέπει να εννοηθεί ως ανάληψη και συγκεκριμενοποίηση μιας σειράς ιστορικών δυνατοτήτων»²⁹⁹. Αυτή η συγκεκριμενοποίηση μάλιστα, για την Butler είναι πάντα εμπρόθετη: τα σώματα ενεργά – *αποβλεπτικά* – πραγματώνονται σε κάθε έκφανση της καθημερινής εμπειρίας, μέσω μιας «υφολογικής επανάληψης πράξεων»³⁰⁰. Στην παρούσα εργασία προσπαθήσαμε να καταστήσουμε προφανές ότι η ίδια η υλικότητα των σωμάτων «συγκεκριμενοποιεί» τις ιδιαίτερες ιστορικές συνθήκες της παρούσας συνθήκης, αποκαλύπτοντας το ρόλο και τη σημασία που λαμβάνει η ψηφιακότητα στη καθημερινότητα των ενσώματων υποκειμένων.

Επομένως, η θεμελίωση στη βιωμένη εμπειρία μάς επιτρέπει να ρίξουμε φως στον «τρόπο με τον οποίο παράγεται ο κόσμος μέσα από τις συγκροτητικές πράξεις της υποκειμενικής εμπειρίας»³⁰¹. ο τρόπος με τον οποίο καθημερινά εκφράζεται η ενσώματη εμπειρία μας λοιπόν μπορεί να αποκαλύψει πολλά για την εκάστοτε πολιτική, κοινωνική και πολιτισμική συνθήκη στην οποία διαβιούμε και το πώς εμείς, ως υποκείμενα, συγκροτούμε την κοινωνική πραγματικότητα. Η αξία της φαινομενολογικής προσέγγισης με βάση το έργο του Merleau-Ponty έγκειται σε αυτήν ακριβώς την επιστροφή στα υλικά της άμεσης εμπειρίας μας: σε μια συνθήκη σαν τη σημερινή, στην οποία το σώμα φαίνεται να υποχωρεί και να αδρανοποιείται ολοένα περισσότερο, σε ένα θεωρητικό πλαίσιο για το ψηφιακό περιβάλλον που βασίζεται κατά μεγάλο μέρος σε αφαιρετικές συλλήψεις και εννοιολογήσεις περί «αναπαραστάσεων», έχει μεγάλη σημασία να γυρίζουμε πίσω στα πρώτα δεδομένα της εμπειρίας μας ως σώματα και να διερωτόμαστε σχετικά με την πρωτογενή υφή και ποιότητα αυτής της καθημερινής, απλής, άμεσης εμπειρίας. Εάν μπορούμε να γυρίσουμε πίσω στο να διαλευκάνουμε τους τρόπους που εμείς οι ίδιες, ως σώματα, βιώνουμε το περιβάλλον μας – ακόμη και *πόσο μάλλον* το ψηφιακό μας περιβάλλον – μπορούμε να εξαγάγουμε σημαντικά συμπεράσματα για την ίδια τη συγκρότηση της υποκειμενικότητάς μας σε αυτόν τον ιδιόμορφο υβριδικό χώρο· ακόμη περισσότερο η θεώρηση της σχέσης της διασωματικότητας μάς επιτρέπει να συστήσουμε μια εκ νέου προσέγγιση για το ποιόν των σχέσεων και τις νέες μορφές οικειότητας που συγκροτούμε με τα άλλα σώματα-υποκείμενα.

Παράλληλα, δεδομένης της σημασίας του ρόλου της ψηφιακότητας, είναι σημαντικό εδώ να σημειώσουμε πως δεν εννοούμε φυσικά ότι η ιστορική πορεία που αναδείξαμε αποτελεί μια άλλου είδους ντετερμινιστική αντίληψη για την τεχνολογία, που τη θέλει να κινείται ολοένα πιο

²⁹⁹ Στο ίδιο, σελ. 385.

³⁰⁰ Στο ίδιο, σελ. 382.

³⁰¹ Στο ίδιο, σελ. 388.

κοντά σε μια διαφορετικής ουσίας ενσώματη εμπειρία. Αντιθέτως, θεωρούμε πως αναδεικνύει καθαρά τη ρευστότητα και τα ασαφή όρια της υλικότητας των σωμάτων και της άμεσης εμπειρίας τους: συγκεκριμένα δε, όπως περιγράφει η Αλέκα Μουρίκη την φαινομενολογική οπτική του ενσώματου εαυτού, αυτός αποτελεί

την ιδέα του είναι ως πρωταρχικού πεδίου εμπειρίας όπου κάθε στοιχείο διανοίγεται το ένα στο άλλο, χωρίς ποτέ και να συντίθενται: ορίζονται από την ίδια την αναστρεψιμότητά τους, η οποία αποτελεί μια κίνηση που επιτρέπει τη διατήρηση του πολλαπλού, την ύπαρξη μιας δημιουργικής ανισορροπίας στο ίδιο το εσωτερικό του είναι.³⁰²

Αυτή η διατήρηση του πολλαπλού, αυτή η μονίμως δυνητική αναστρεψιμότητα στην επαφή με το βιωμένο χώρο βρίσκουμε πως αποτελεί την πεμπτουσία της φαινομενολογικής οπτικής περί της υλικότητας του σώματος. Η «δημιουργική ανισορροπία» στο εσωτερικό του είναι, η ίδια η υποκειμενικότητα, πραγματώνεται και βρίσκει υλική υφή στην συμπεριφορά, την διάδραση με το χώρο και τα αντικείμενά του, κι ακόμη περισσότερο, στην αλληλεπίδραση με άλλα ενσώματα υποκείμενα. Ακόμη, αν η φαινομενολογική προσέγγιση της συμπεριφοράς την εννοιολογεί, όπως την ονομάζει και η Butler, ως μια «υφολογική επανάληψη πράξεων»³⁰³, η οποία μάλιστα πάντοτε προσαρμόζεται (αλλά και περιορίζεται) από τις συνθήκες στις οποίες λαμβάνει χώρα, τότε θεωρούμε πως και η ίδια η ψηφιακότητα αποτελεί καταφανώς μέρος του συνόλου αυτών των ιστορικών συνθηκών που μεταπλάθει και διαμορφώνει την ενσώματη υποκειμενικότητα. Μολονότι λοιπόν η πραγμάτευση που πραγματοποιήσαμε έρχεται να αντιπαρατεθεί με την συνήθη αντιπαραβολή που διαβλέπεται στην εξέταση του σύγχρονου τρόπου ύπαρξης και αλληλεπίδρασης στο ψηφιακό χώρο – ως κατεξοχήν ασώματος, που αντιτίθεται σε μια εικόνα της ουσιαδούς σύνδεσης που δύναται να πραγματοποιηθεί μόνο σε υλικό χώρο και διαζώσης – είναι σημαντικό να επιστρέψουμε στην αρχική μας αξιωματική δήλωση πως η θεώρησή μας αφορά μια έκφανση, μια πλευρά της εμπειρίας της ψηφιακότητας. Γεγονός παραμένει πως το ψηφιακό περιβάλλον αποτελεί και το χώρο εντός του οποίου εκτυλίσσονται και τα σύνθετα δίκτυα ελέγχου και από-σωματοποίησης – υπό την έννοια κυρίως της ποσοτικοποίησης των υποκειμένων, που αντιμετωπίζονται όχι ως ενσώματοι δρώντες, αλλά ως αντικείμενα μελέτης και εκτενούς ανάλυσης δεδομένων³⁰⁴. Με άλλα λόγια, η αχανής και

³⁰² Μουρίκη, Α. (1991), 'Εισαγωγή', στο Merleau-Ponty, M. *Η αμφιβολία του Σεζάν. Το μάτι και το πνεύμα*, μτφρ.-εισ. Αλέκα Μουρίκη, Αθήνα: Νεφέλη, σελ. 13.

³⁰³ Butler, σελ. 382.

³⁰⁴ «Είναι αναμενόμενο για τις στρατηγικές ελέγχου να επικεντρώνονται σε συνοριακές συνθήκες και σε διεπαφές, σε συχνότητες ροής πέραν των συνόρων – αντί για την ακεραιότητα των φυσικών αντικειμένων. Η «ακεραιότητα» και η «ειλικρίνεια» του δυτικού εαυτού παραχωρούν τη θέση σε διαδικασίες λήψης αποφάσεων και σε έμπειρα συστήματα λογισμικού. [...] Τα ανθρώπινα όντα, σαν κάθε άλλη συνιστώσα ή υποσύστημα, πρέπει να

αποσπασματική υπόσταση του ψηφιακού χώρου επιτρέπει φυσικά την ύπαρξη και ανάπτυξη επιμέρους ψηφιακών τόπων και δραστηριοτήτων που λειτουργούν με τρόπο που καταδεικνύει ότι οι καταστατικοί τους στόχοι ενδεχομένως να ακυρώνουν τη δική μας οπτική³⁰⁵. Για το λόγο αυτό όμως παραμένει κρίσιμης σημασίας να μπορούμε σε κάθε περίπτωση να πραγματοποιούμε αυτήν την επιστροφή στην άμεση ενσώματη εμπειρία, και στη συναίσθηση του κατοικείν σε αυτόν τον υβριδικό χώρο. Παραμένει επίσης κρίσιμο, να μπορούμε, μέσω αυτής της επιστροφής, να επανοικειοποιηθούμε αυτήν την αποσπασματικότητα του χώρου ως εγγενές στοιχείο της υβριδικότητας που διακατέχει την υποκειμενικότητά μας και να ανακαλύψουμε τα μικρά, επιμέρους περιβάλλοντα όπου μπορούν πράγματι να συσταθούν τα ιδιαίτερα, οικεία δίκτυα αυτής της υβριδικής, ενσώματης, διυποκειμενικής σύνδεσης, μέσα από την αναγνώριση των άλλων ως νοούντων και ευαίσθητων σωμάτων-υποκειμένων.

Στην πραγμάτευση αυτή λοιπόν, θελήσαμε να δείξουμε πως αυτές οι ενσώματες διαπροσωπικές σχέσεις, ένα από τα κατεξοχήν νοούμενα ως «ιδιωτικά» πεδία κοινωνικοποίησης, ενδύονται μια ογκώδη σημασία. Πίσω από αυτή τη θεώρηση, λανθάνει το φεμινιστικό πρόταγμα ότι «το προσωπικό είναι πολιτικό». Εφόσον η καθημερινή, προσωπική εμπειρία φέρεται πως πλέον περνά σε ένα πεδίο που ιδώνεται ως καθαρά εικονικό – και κατ' επέκταση «ψεύτικο» – πιστεύουμε πως εάν αυτή μπορεί να εννοιολογηθεί με τρόπο που να μας επιτρέπει να διαβλέψουμε την δυνητικότητα και ρευστότητα που διέπει την «ενσωματότητά» της, μπορούμε επίσης να αποκαταστήσουμε τη σημασία της για τις υποκειμενικότητες που διαβιούν σε αυτό το νέο, υβριδικό χώρο. Μια τέτοια αποκατάσταση της εμπειρίας της ψηφιακότητας ως «ουσιώδους» για την ανθρώπινη υποκειμενικότητα αφορά κάτι παραπάνω από τη σχέση μας με την τεχνολογία και μόνο, καθώς εδώ «δεν [υποδηλώνεται] μόνο ότι η υποκειμενική εμπειρία δομείται με βάση τις υπάρχουσες πολιτικές διευθετήσεις αλλά ότι κι εκείνη με τη σειρά της επηρεάζει και δομεί αυτές τις διευθετήσεις»³⁰⁶. Αν λοιπόν η υποκειμενική εμπειρία και οι καθημερινές, ενσώματες

τοπικοποιηθούν σε μια αρχιτεκτονική συστήματος που οι βασικοί τρόποι λειτουργίας του είναι πιθανοκρατικοί, στατιστικοί»: Haraway (1991), *ό.π.*, σελ. 244.

³⁰⁵ Για παράδειγμα καμιά φυσικά δεν μπορεί να αμφισβητήσει την κυριαρχία του λεγόμενου «αλγόριθμου» στο σχηματισμό του κλειστού πλαισίου-«φούσκας» που κρατά την προσοχή της χρήστριας των κοινωνικών μέσων δικτύωσης (και κατά κύριο λόγο του Facebook) αποκλειστικά επικεντρωμένο σε ορισμένα ζητήματα, θέματα, ανθρώπους κλπ., κάτι που υποκινείται και ενισχύεται μάλιστα και από την αναγκαστική πλέον χρήση των λεγόμενων “cookies” (πακέτων κώδικα που συλλέγουν δεδομένα για τις κινήσεις της χρήστριας) στην πλοήγηση στο διαδίκτυο. Προφανώς και τέτοιες πρακτικές των εταιρειών που στήνουν αυτές τις ψηφιακές πλατφόρμες στοχεύουν – και μάλιστα σε ρητό επίπεδο – στην αντικειμενοποίηση και εκμετάλλευση των βιωμάτων που προσφέρουν. Ωστόσο εδώ αυτό που προτείνουμε είναι η συνειδητοποιημένη και ενσώματη επανοικειοποίηση του νοήματος αυτών των βιωμάτων, στο πλαίσιο της αντιπαράθεσης απέναντι στην «πληροφορική της κυριαρχίας», όπως την ονομάζει η Haraway.

³⁰⁶ Butler (2006), *ό.π.*, σελ. 388.

πρακτικές έχουν μια τέτοια διάσταση, και αν σκεφτούμε μάλιστα το αχανές της δια-σύνδεσης (μεταξύ σωμάτων) η οποία καθίσταται διαθέσιμη, μπορούμε να συνάγουμε πως η υβριδική υπόσταση του βιωμένου χώρου των σωμάτων διανοίγει δυνατότητες μετασχηματισμού και επαναδιαπραγμάτευσης παγιωμένων «ουσιών», πρακτικών και, φυσικά, αποκλεισμών, που στέκονται πάνω σε παραδεδεγμένες κοινωνικά «λογοθετημένες» θεωρήσεις του τι αποτελεί *ανθρώπινο* ή *φυσικό*³⁰⁷. Πρέπει απλά να φέρουμε αυτές τις δυνατότητες στην επιφάνεια.

Εάν ο χώρος που κατοικούμε είναι πλέον υβριδικός, σύμφωνα με τον τρόπο που τον πραγματευτήκαμε, τότε τα όρια ανάμεσα στο ιδιωτικό και το δημόσιο διαλύονται. Η διχοτόμηση της καθημερινότητας σε υλική και ψηφιακή, και η παρεπόμενη θεώρηση του ψηφιακού επιπέδου ως μια απατηλή ψευδαίσθηση ή ένα απλό εργαλείο, μια μηχανή που διευκολύνει τις ανάγκες του ύστερου καπιταλιστικού συστήματος, υποδηλώνει πως αυτή η – κατεξοχήν πολιτικής σημασίας – διάλυση βιώνεται κατά κανόνα ως παραβίαση· όπως άλλωστε επισημαίνει η Butler, «[το] προσωπικό καθίσταται απρόσβλητο από κάθε πολιτική αμφισβήτηση στο βαθμό που οι διακρίσεις ανάμεσα στο δημόσιο και το ιδιωτικό διατηρούνται ανέπαφες»³⁰⁸. Είναι κρίσιμο ωστόσο ποια κομμάτια του προσωπικού, ποιες δομικές του κατηγορίες σθεναρά αμύνονται απέναντι σε πολιτικές αμφισβητήσεις – ας λάβουμε υπόψιν και την ύπαρξη του κυβερνοφεμινισμού (cyberfeminism), από κοινού με το φεμινιστικό πρόταγμα («το προσωπικό είναι πολιτικό») που αναφέραμε³⁰⁹. Όπως δηλώνει emphatically η Haraway στο μανιφέστο της, «είναι κομβικό να θυμόμαστε ότι εκείνο που έχει χαθεί, ιδίως από την οπτική γωνία των γυναικών, είναι συχνά οι τοξικές μορφές καταπίεσης, που φυσικοποιούνται νοσταλγικά ενόψει της παραβίασης που βρίσκεται τώρα σε εξέλιξη»³¹⁰.

Επομένως, στρέφοντας το βλέμμα στο μικροεπίπεδο των μικρών, καθημερινών διαπροσωπικών αλληλεπιδράσεων μέσω της ψηφιακότητας, όταν δε αυτές λαμβάνουν μια κατεξοχήν ενσώματη διάσταση, πραγματοποιούμενες από ενσώματα υποκείμενα, θεωρούμε πως δεν πρέπει να υποπίπτουμε σε αξιολογικής υφής δυισμούς, που διαχωρίζουν το ενσώματο από το διανοητικό και το υλικό από το ψηφιακό, αναζητώντας την αρχέγονη «ουσία» της διϋποκειμενικής εμπειρίας. Παραφράζοντας και πάλι τη Haraway, προτείνουμε πως εάν μπορούμε να διαβλέψουμε μια εναλλακτική «κωδικοποίηση» της κουλτούρας της υψηλής

³⁰⁷ Εδώ λαμβάνουμε ως παραδειγματική θεωρητική βάση την αποδόμηση των όρων της υλικότητας και της φυσικότητας του φύλου που πραγματοποιεί η Judith Butler. Βλ. ενδεικτικά Butler (1993), *ό.π.*, σσ. 46-61.

³⁰⁸ Butler (2006), *ό.π.*, σελ. 388

³⁰⁹ «Δεν είναι καθόλου τυχαίο που το συμβολικό σύστημα της οικογένειας του άντρα – κι επομένως η ουσία της γυναίκας – διαλύεται την ίδια στιγμή που τα δίκτυα σύνδεσης μεταξύ των ανθρώπων στον πλανήτη έχουν αποκτήσει πρωτοφανή πολλαπλότητα, γονιμότητα και περιπλοκότητα»: Haraway (1991), *ό.π.*, σελ. 241.

³¹⁰ Haraway (1991), *ό.π.*, σελ. 258.

τεχνολογίας, «υπάρχει ελπίδα στις αναδύμενες βάσεις των νέων ειδών ενότητας που διαπερνούν τη φυλή, το φύλο και την τάξη»³¹¹ – τέτοιες είναι οι διασωματικές συνδέσεις που μπορούν να «υλοποιηθούν» στο ψηφιακό. Στις ιδιαίτερες ενσώματες σχέσεις που αναπτύσσονται μεταξύ των υβριδικών υποκειμένων, που σχηματίζονται σε αυτό το ρευστό πλαίσιο όπου ριζοσπαστικά μπορούν να διασαλευτούν οι παγιωμένες κατηγορίες, υπάρχει μια δυναμική εκ νέου θεώρησης του τι θεωρείται ανθρώπινο και τι αντιμετωπίζεται ως τέτοιο. Υπάρχει χώρος για μια «ευαίσθητη κατανόηση νεοεμφανιζόμενων απολαύσεων, εμπειριών και εξουσιών με σοβαρό δυναμικό αλλαγής των κανόνων του παιχνιδιού»³¹². Είναι σημαντικό σε αυτό το υβριδικό πεδίο να διαβλέψουμε και να ανακαλύψουμε εκ νέου τρόπους «ουσιαστικής σύνδεσης», με μια έννοια που να μη διχοτομεί το άτομο και να μην το μειώνει στην «ουσία», την οντολογία της υλικότητάς του, αλλά, μέσα από την ίδια την υβριδικότητα του χώρου που ζούμε, να αναδεικνύει την υβριδικότητα και τη ρευστότητα της ίδιας της υλικότητας του σώματος και της υποκειμενικότητάς του. Είναι, εν τέλει, σημαντικό να βρισκόμαστε σε μια διαρκή αναδιαπραγμάτευση του τι φανταζόμαστε ως δυνατό, ως εφικτό για τα σώματα.

Η σημερινή συνθήκη ζωής, αυτή του τελευταίου χρόνου, αναδεικνύει το πόσο καθοριστικό, χαρακτηριστικό και κρίσιμο είναι ότι υπάρχουμε και επικοινωνούμε εξ αποστάσεως σε ένα ψηφιακό περιβάλλον. Θεωρούμε πως είναι καθοριστικής σημασίας ότι υφίσταται ένας χώρος όπου πραγματώνεται μια σύνδεση και εκφράζονται λόγοι, συναισθήματα και σώματα: όχι αναπαρίστανται εικόνες σωμάτων, αλλά, υπό την οπτική μας, εκφράζονται οι ίδιες οι ενσώματες δράσεις των υβριδικών υποκειμένων. Φυσικά κι αυτή η εμπειρία δεν μπορεί να αντικαταστήσει την υλική μας επαφή· έχει όμως τεράστια σημασία το γεγονός ότι παρότι χωλή και μερική, υπάρχει μια κοινωνική «ζωή» που ακόμη συνεχίζεται και μάλιστα ανθεί συναισθηματικά, ψυχοκοινωνικά και πολιτικά. Η χωλότητα της αίσθησής της φυσικά και οφείλεται στο γεγονός ότι η άλλη πλευρά του νομίσματος του υβριδικού χώρου ζωής μας μάς έχει στερηθεί και βρίσκεται σε αναμονή και καταστολή. Η πεμπτουσία του επιχειρήματος της εργασίας αυτής αναδύεται, εντούτοις, εάν αναλογιστούμε ένα κόσμο στον οποίο δεν θα υπήρχε ένα πεδίο πραγμάτωσης της εμπειρίας μας σαν αυτό το οποίο πραγματευόμαστε. Παράλληλα, καθότι, πάντοτε τα πλαίσια στα οποία οι ενσώματες πράξεις επιτελούνται, όπως είπαμε, καθορίζουν όχι μόνο τον τρόπο επιτέλεσης αλλά και, όπως φάνηκε και από την πραγμάτευσή μας, και τι νοείται ως πράξη, είναι σημαντικό να βρισκόμαστε σε μια διαρκή επαγρύπνηση και αναδιαπραγμάτευση του τι εκλαμβάνουμε ως εφικτό στο πλαίσιο των πλατφορμών και του πώς

³¹¹ Στο ίδιο, σελ. 258.

³¹² Στο ίδιο, σελ. 258.

η ίδια η πλατφόρμα επηρεάζει τη συγκρότηση και την ανασυγκρότηση της υποκειμενικότητας και της κοινωνικότητάς μας. Σε αυτή την αμφίδρομη, υβριδοποιητική σχέση ανάμεσα σε υλικό και ψηφιακό, έχει σημασία να μένουμε ανοιχτές σε ενδεχόμενες επιρροές που μπορεί το ένα μέρος να έχει στο άλλο, και το αντίστροφο. Η υβριδική αυτή κατάσταση καλεί για μια νέα προβληματοποίηση σχετικά με τα όρια και τις δυνατότητες των σωμάτων μας και των νοημάτων που αυτά φέρουν, ώστε να βρισκόμαστε συνεχώς έτοιμες να τα αναδιαπραγματευτούμε, να τα προσαρμόσουμε αλλά και πάντοτε να διεκδικήσουμε την υπέρβαση και τη διεύρυνση των ορίων που τους τίθενται.

Φιλοδοξούμε η εργασία αυτή να μπορεί να παράσχει ένα θεωρητικό μοντέλο εξέτασης της άμεσης εμπειρίας των υποκειμένων και συγκεκριμένα του τρόπου που βιώνεται αυτή η υβριδικότητα της ενσώματης ύπαρξης. Τέλος, στη βάση της υβριδικής αυτής διασωματικότητας την οποία αναπτύξαμε, υποστηρίζουμε πως παραμένει κρίσιμη και η επανεξέταση του βιώματος των σωμάτων και της σημασίας των σχέσεων που μπορούν αυτά να σχηματίσουν στο ιδιόμορφο αυτό πλαίσιο, και σε μια εποχή στην οποία «ποτέ άλλοτε δεν ήταν επιτακτικότερη η ανάγκη για ενότητα ανάμεσα στους ανθρώπους που προσπαθούν να αντισταθούν στην παγκόσμια εντατικοποίηση της κυριαρχίας»³¹³.

• • •

³¹³ Στο ίδιο, σελ. 231.

Βιβλιογραφία

- Barthes, R.** (1997), “Ντιντερό, Μπρεχτ, Αϊζενστάιν”, στο *Εικόνα/Μουσική/Κείμενο*, μτφρ. Γ. Σπανός, Αθήνα: Πλέθρον, σσ. 83-84.
- Bourdieu, P.** (2006), *Η αίσθηση της πρακτικής*, μτφρ. Θ. Παραδέλλης, Αθήνα: Αλεξάνδρεια.
- Butler, J.** (1993), *Σώματα με σημασία. Οριοθετήσεις του «φύλου» στο λόγο*, μτφρ. Πελαγία Μαρκέτου, εισ.-επιμ. Αθηνά Αθανασίου, Αθήνα: Εκκρεμές.
- Butler, J.** (2006), «Παραστασιακές επιτελέσεις και συγκρότηση του φύλου: Δοκίμιο πάνω στη φαινομενολογία και τη φεμινιστική θεωρία», στο Αθανασίου, Α. (επιμ.), *Φεμινιστική θεωρία και πολιτισμική κριτική*, μτφρ. Μαργαρίτα Μηλιώρη, Αθήνα: Νήσος, σσ. 381-407.
- Campbell, S. W.** (2020), “Cutting the Cord... CMC Goes Mobile”, στο *Journal of Computer-Mediated Communication*, 25:1, σσ. 101-110.
- Castells, M.** (1996), *The rise of the network society*, Cambridge, Massachusetts, Oxford: Blackwell.
- Charlton, J.P.** (2009), “The determinants and expression of computer-related anger”, στο *Computers in Human Behavior*, 25:6, σσ. 1213–1221.
- Chow, K. K. N.** (2013), *Animation, Embodiment and Digital Media. Human Experience of Technological Liveliness*, Basingstoke & New York: Palgrave Macmillan.
- Church, K., de Oliveira, R.** (2013), “What’s up with WhatsApp? Comparing Mobile Instant Messaging Behaviors with Traditional SMS”, στο *MobileHCI. 15th International Conference on Human-computer interaction with mobile devices and services*, σσ. 352-361.
- Clement, J.** (Ιούνιος 2019), “Facebook Messenger - Statistics & Facts”, στο *Statista*: <https://www.statista.com/topics/4625/facebook-messenger/> [Τελευταία πρόσβαση: 16/02/2021].
- Clement, J.** (Σεπτέμβριος 2019), “Mobile messenger apps - Statistics & Facts”, στο *Statista*: <https://www.statista.com/topics/1523/mobile-messenger-apps/> [Τελευταία πρόσβαση: 16/02/2021].

- Cohen, J. E.** (2007), “Cyberspace as/and Space”, στο *Columbia Law Review*, 107:210, σσ. 210-256.
- Cranny-Francis, A.** (2013), *Technology and Touch. The Biopolitics of Emerging Technologies*, Houndmills, Basingstoke, Hampshire, New York: Palgrave Macmillan.
- Crossley, N.** (1995a), “Body Techniques, Agency and Intercorporeality: On Goffman’s Relations in Public”, στο *Sociology*, 29:1, 133-149, London, Thousand Oaks, New Delhi: Sage Publications, σσ. 133-149.
- Crossley, N.** (1995b), “Merleau-Ponty, the Elusive Body and Carnal Sociology”, στο *Body & Society*, 1:1, London, Thousand Oaks, New Delhi: Sage Publications, σσ. 43-63.
- Crystal, D.** (2006), *Language and the Internet*, Cambridge, New York, Melbourne, Madrid, Cape Town, Singapore, São Paulo: Cambridge University Press.
- de Souza e Silva, A.** (2006), “Mobile Technologies as Interfaces of Hybrid Spaces”, στο *Space and Culture*, 9:3, Sage Publications, σσ. 261-278.
- Dery, M.** (1994), “Flame wars”, στο Dery, M. (επιμ.) *Flame Wars. The Discourse of Cyberculture*, Duke University Press.
- Dreyfus, H.** (2002), “Intelligence without representation – Merleau-Ponty’s critique of mental representation. The relevance of phenomenology to scientific explanation”, στο *Phenomenology and the Cognitive Sciences*, 1, σσ. 367-383.
- Dourish, P.** (2004), *Where the Action Is. The Foundations of Embodied Interaction*, Cambridge & Massachusetts: MIT Press.
- Haraway, D.** (1991), *Ανθρωποειδή, Κυβόργια και Γυναίκες*, μτφρ. Πελαγία Μαρκέτου, Αθήνα: Αλεξάνδρεια.
- Hirose, N.** (2002), “An ecological approach to embodiment and cognition”, στο *Cognitive Systems Research*, 3, σσ. 289-299.
- Ezrahi, Y., Mendelsohn, E., Segal, H. P.** (επιμ.) (1994), *Technology, Pessimism, and Postmodernism*, Dordrecht: Springer.

- Fallman, D.** (2002), “Wear, point and tilt. Designing Support for Mobile Service and Maintenance Industrial Settings” στο *Proceedings of the Conference on Designing Interactive Systems Processes, Practices, Methods and Techniques – DIS’02*, σσ. 293-302.
- Farr, W., Price, S., Jewitt, C.** (2012), “An introduction to embodiment and digital technology research: interdisciplinary themes and perspectives”, NCRM (National Centre for Research Methods) working paper, London: MODE node, Institute of Education.
- Feldman, Z.** (2012), “Simmel in Cyberspace”, στο *Information, Communication & Society*, 15:2, σσ. 297-319.
- Fishkin, K. P., Gujar, A., Harrison, B.L., Moran, T.P., Want, R.** (2000), “Embodied user interfaces for *really* direct manipulation” στο *Communications of the ACM*, 43:9, σσ. 74-80.
- Flanagin, A. J.** (2020), “The Conduct and Consequence of Research on Digital Communication”, στο *Journal of Computer-Mediated Communication*, 25:1, σσ. 23-31.
- Floridi, L.** (2008), *Εισαγωγή στη Φιλοσοφία της Πληροφορικής*, μτφρ. Χρήστος Γεμελιάρης, Γιώργος Καράμπελας, Αθήνα: Νήσος.
- Foucault, M.** (2011), *Επιτήρηση και τιμωρία*, μτφρ. Τάσος Μπέτζελος, Αθήνα: Πλέθρον.
- Galloway, A.** (2020), «Η αντι-γλώσσα των νέων μέσων», μτφρ. Λεάνδρος Κυριακόπουλος, στο *Ουτοπία. Αφιέρωμα: Ψηφιακότητα-Αισθητικοποίηση-Αυτονομία Συναισθήματος*, τ.133, Αθήνα: Εκδόσεις Τόπος.
- Gibson, J. J.** (1977), “The Theory of Affordances”, στο R. E. Shaw & J. Bransford (επιμ.), *Perceiving, Acting, and Knowing*, London: Routledge.
- Gibson, W.** (1984), *Neuromancer*, New York: Ace Book.
- Goffman, E.** (1996), *Συναντήσεις. Δύο μελέτες στην κοινωνιολογία της αλληλεπίδρασης*, εισ.-μτφρ. Δήμητρα Μακρυνιώτη, Αθήνα: Αλεξάνδρεια.
- Goffman, E.** (2004), «Οι σχέσεις δημοσίως: επανορθωτικές ανταλλαγές, σωματική επίφαση», στο *Τα όρια του σώματος. Διεπιστημονικές προσεγγίσεις*, σσ. 91-101, επιμ. Δήμητρα Μακρυνιώτη, μτφρ. Κώστας Αθανασίου, Αθήνα: Νήσος.

- Goffman, E.** (2006), *Η παρουσίαση του εαυτού στην καθημερινή ζωή*, μτφρ. Μαρία Γκόφρα, επιμ. Κώστας Λιβιεράτος, εισ. Δήμητρα Μακρυνιώτη, Αθήνα: Αλεξάνδρεια.
- Haraway, D.** (1991), *Ανθρωποειδή, Κυβόργια και Γυναίκες. Η επανεπιινόηση της φύσης*, μτφρ. Πελαγία Μαρκέτου, Αθήνα: Αλεξάνδρεια.
- Jay, M.** (1986), “In the Empire of the Gaze: Foucault and the Denigration of Vision in Twentieth-century French Thought” στο Hoy, D.C.(επιμ.), *Foucault: A Critical Reader*, Blackwell, σσ. 175-204.
- Konrad, A., Herring, S. C., Choi, D.** (2020), “Sticker and Emoji Use in Facebook Messenger: Implications for Graphicon Change”, στο *Journal of Computer Mediated Communication*, σσ. 217-235.
- Klein, L. F., Gold, M. K.** (2016), “Digital Humanities: The Expanded Field”, Εισαγωγικό κεφάλαιο στο Klein, L.F., Gold, M.K. (επιμ.), *Debates in the Digital Humanities 2016*, Minneapolis, London: University of Minnesota Press.
- Κυριακόπουλος, Λ.** (2020), «Ψηφιακότητα – Αισθητικοποίηση – Αυτονομία Συναισθήματος (Προλεγόμενα)», στο *Ουτοπία. Αφιέρωμα: Ψηφιακότητα-Αισθητικοποίηση-Αυτονομία Συναισθήματος*, τ. 133, Αθήνα: Εκδόσεις Τόπος.
- Larson, G. W.** (14 Ιουλίου 2016), “Instant messaging”, λήμμα στην Encyclopedia Britannica: <https://www.britannica.com/topic/instant-messaging> [Τελευταία πρόσβαση: 16/01/2021].
- Lechner, F. J.** (1991), “Simmel on Social Space”, στο *Theory, Culture, Society*, 8, σσ. 195-201.
- Λέκκας, Π.** (2012), *Αφαίρεση και εμπειρία. Μια φορμαλιστική θεώρηση του ιδεολογικού φαινομένου*, Αθήνα: Εκδόσεις Τόπος.
- Licorpe, C.** (2004), “‘Connected’ presence: the emergence of a new repertoire for managing social relationships in a changing communication technoscape”, στο *Environment and Planning D: Society and Space*, 22, σσ. 135-156.
- Μακρυνιώτη, Δ.** (επιμ.) (2004), *Τα όρια του σώματος. Διεπιστημονικές προσεγγίσεις*, μτφρ. Κώστας Αθανασίου, Κική Καψαμπέλη, Μαριάννα Κονδύλη, Θόδωρος Παρασκευόπουλος, Αθήνα: Νήσος.

- Μακρυγιώτη, Δ.** (2004), 'Εισαγωγή. Το σώμα στην ύστερη νεωτερικότητα', στο Μακρυγιώτη, Δ. (επιμ.), *Τα όρια του σώματος. Διεπιστημονικές προσεγγίσεις*, Αθήνα: Νήσος.
- Mauss, M.** (2004) «Τεχνικές του σώματος», στο Μακρυγιώτη, Δ., *Τα όρια του σώματος. Διεπιστημονικές προσεγγίσεις*, μτφρ. Θ. Παραφέλλης, Αθήνα: Νήσος.
- Merleau-Ponty, M.** (1971), *Sense and Non-Sense*, Evanston: Northwestern University Press.
- Merleau-Ponty, M.** (1991), *Η αμφιβολία του Σεζάν. Το μάτι και το πνεύμα*, μτφρ.-εισ. Αλέκα Μουρίκη, Αθήνα: Νεφέλη.
- Merleau-Ponty, M.** (2009), *Σημεία*, μτφρ. Γιώργος Φαράκλας, επίμετρο Αλέκα Μουρίκη, Αθήνα: Βιβλιοπωλείον της Εστίας.
- Merleau-Ponty, M.** (2016), *Φαινομενολογία της αντίληψης*, μτφρ. Κική Καγαμπέλη, Αθήνα: Νήσος.
- Mitchell, J.** (1995), *City of Bits: Space, Place, and the InfoBahn*, Cambridge, Massachusetts, London: MIT Press.
- Norman, D.** (1988), *The Design of Everyday Things*, New York: Basic Books.
- Partala, T., Surakka, V.** (2004), "The effects of affective interventions in human-computer interaction", στο *Interacting with Computers*, 16, σσ. 295-309.
- Rettie, R. M.** (2005), "Presence and Embodiment in Mobile Phone Communication", στο *PsychNology Journal*, 3:1, σσ. 16-34.
- Rettie, R.** (2007), "Texters not talkers: phone aversion among mobile phone users" στο *PsychNology Journal*, 5:1, σσ. 33-57.
- Reuter, M.** (1999), "Merleau-Ponty's Notion of Pre-Reflective Intentionality", στο *Synthese*, 118:1, σσ. 69-88.
- Roser M., Ritchie, H.** (2013), "Technological Progress", Διαδικτυακή δημοσίευση στο OurWorldInData.org, <https://ourworldindata.org/technological-progress>, [Τελευταία πρόσβαση: 19/02/2021].

- Simmel, G.** (2004), *Περιπλάνηση στη νεωτερικότητα. Κοινωνιολογικά, φιλοσοφικά και αισθητικά κείμενα*, επιμ. Σπ. Γάγγας, Κ.Θ. Καλφόπουλος, μτφρ. Γιώργος Σαγκριώτης, Όλγα Σταθάτου, Αθήνα: Αλεξάνδρεια.
- Shaer, O., Hornecker, E.** (2009), “Tangible User Interfaces: Past, Present, and Future Directions”, στο *Foundations and Trends in Human-Computer Interaction*, 3:1-2, σσ. 1-137.
- Τερζόγλου, Ν. Ι.** (2009), *Ιδέες του χώρου στον εικοστό αιώνα*, Αθήνα: Νήσος.
- Van Doorn, N.** (2011), “Digital spaces, material traces: How matter comes to matter in online performances of gender, sexuality and embodiment”, στο *Media, Culture & Society*, 33:4, σσ. 531-547.
- Wang, E., Myers, M.D., Sundaram, D.** (2012), “Digital Natives and Digital Immigrants: Towards a Model of Digital Fluency”, *European Conference on Information Systems (ECIS)*, Πρακτικά Συνεδρίου, 39.
- Warschauer, M.** (2003), *Technology and Social Inclusion Rethinking the Digital Divide*, Cambridge, Massachusetts London, England: MIT Press.
- Weber, M.** (2005), *Οικονομία και Κοινωνία. Α' τόμος: Κοινωνιολογικές Έννοιες*, μτφρ.-εισ.-επιμ. Θανάσης Γκιούρας, Αθήνα: Σαββάλας.
- Weinstein, D., Weinstein M.A.** (1990), “Simmel and the Theory of Postmodern Society”, στο Turner, B.S. (επιμ.), *Theories of Modernity and Postmodernity*, London, Thousand Oaks, New Delhi: Sage, σσ. 73-87.

Πίνακας συντομογραφιών

ΤΠΕ	Τεχνολογία της Πληροφορικής και της Επικοινωνίας
IM	Instant Messaging (Άμεση ανταλλαγή μηνυμάτων)
WIMP	Window, Icon, Menu, Pointer (Παράθυρο, εικονίδιο, μενού, δείκτης-κέρσορας)
SMS	Short Message Service (Υπηρεσία σύντομου μηνύματος)
GUI	Graphical User Interface (Γραφική διεπαφή χρήστριας)
HCI	Human-Computer Interaction (Διάδραση ανθρώπου-υπολογιστή)
OS	Operating System (Λειτουργικό σύστημα)
GPS	Global Positioning System (Διεθνές σύστημα εντοπισμού)
AR	Augmented Reality (Επαυξημένη πραγματικότητα)