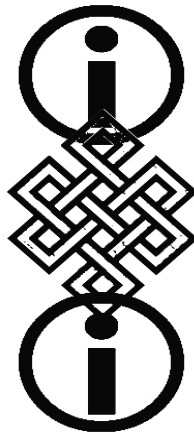


ΑΛΕΞΑΝΔΡΕΙΟ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ
ΙΔΡΥΜΑ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ

ΣΧΟΛΗ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ ΚΑΙ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ
ΤΜΗΜΑ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΟΝΟΜΙΑΣ ΚΑΙ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ
ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

“Η ΕΠΙΡΡΟΗ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΣΤΟ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΟ ΠΡΟΪΟΝ”



Βασίλειος Γαλανός

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ

2010

ΑΛΕΞΑΝΔΡΕΙΟ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ
ΙΔΡΥΜΑ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ

ΣΧΟΛΗ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ ΚΑΙ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ
ΤΜΗΜΑ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΟΝΟΜΙΑΣ ΚΑΙ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ
ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

“Η ΕΠΙΡΡΟΗ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΣΤΟ ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΟ ΠΡΟΪΟΝ”

Βασίλειος Γαλανός

Επιβλέπουσα καθηγήτρια: Στέλλα Κορομπίλη

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ

2010

Επιτομή

Στόχος αυτής της μελέτης είναι η εξέταση της επιρροής της πληροφορίας στο πολιτιστικό προϊόν, ειδικότερα μετά το δεύτερο μισό του εικοστού αιώνα όπου η πληροφορία φαίνεται να αποτελεί μία νέα μορφή ισχυρού κεφαλαίου. Η μεθοδολογία που χρησιμοποιήθηκε είναι εξέταση της βιβλιογραφίας από ένα ευρύ φάσμα επιστημών με βασικά κριτήρια τη συσχέτιση της επεξεργασίας δεδομένων και της παραγωγής πολιτισμού. Η έρευνα καταλήγει στο συμπέρασμα πως οι ανακατατάξεις στις τάξεις του κεφαλαίου ως προς τη μορφή δεν τις επηρέασαν ως προς τη δομή, αλλά πως παρόλα αυτά οι νέες επερχόμενες τάσεις των τεχνολογιών αυτοματισμού δίνουν πιθανώς το έναυσμα για πολλές νέες ευκαιρίες στην ανάπτυξη του πολιτισμού σε ένα παγκόσμιο επίπεδο, με κύριο μέσο το διαδίκτυο και όχι τα παλαιότερα μέσα μαζικής πληροφοφοφόρησης.

Λέξεις-κλειδιά:

Αυτοματισμός, διαπολιτιστικός στοχασμός, κοινωνία της πληροφορίας, καλλιέργεια, κοινωνία του θεάματος, κουλτούρα, μεταβιομηχανική κοινωνία, μεταμοντερνισμός, πληροφορία, πολιτιστικό προϊόν, σημασιολογικός ιστός, τέχνη, Web 2.0, Web 3.0

Abstract

Target of this study is to examine the information's affect onto cultural product, especially after the second part of the twentieth century, where information seems to be a new form of a strong capital. The methodology used is the bibliographic examination of a wide range of sciences while using as basic criteria the correlation between data processing and the production of culture. The research concludes that the capital classes' rearrangements in form didn't affect them structurally, but though, the upcoming trends of the automation technologies probably inspire many new opportunities for a world-wide cultural development, with the internet as a main tool and not the older information media.

Keywords:

Art, automation, culture, cultural product, information, information society, intercultural thought, post-industrial society, postmodernism, semantic web, society of the spectacle, Web 2.0, Web 3.0

Entia non sunt multiplicanda praeter necessitatem

(Δεν πρέπει κανείς να πολλαπλασιάζει πράγματα χωρίς λόγο)

Η λεπίδα του Ockham

Ευχαριστίες

Στο σημείο αυτό θα ήθελα να ευχαριστήσω την επόπτρια καθηγήτρια κ. Στέλλα Κορομπίλη για την ανάθεση του θέματος, τις κατευθυντήριες οδηγίες της στην εύρεση βιβλιογραφίας και για τις σημαντικές συμβουλές που μου παρείχε κατά τη διάρκεια της εκπόνησής της σε όλα τα προπαρασκευαστικά στάδια.

Ευχαριστώ την Αναστασία Βασιλειάδου για τη στήριξή της όλα αυτά τα χρόνια.

Τέλος, θα ήθελα να αφιερώσω αυτήν την εργασία στο μεγάλο στοχαστή Vilem Flusser.

Πίνακας περιεχομένων

Επιτομή	3
Ευχαριστίες	6
Πίνακας Περιεχομένων	7
Περίληψη κεφαλαίων	9
Εισαγωγή	11
1. Κοινωνία της πληροφορίας, δικτυακή κοινωνία, μεταβιομηχανική κοινωνία και μεταμοντέρνα κατάσταση	15
1.1. Το πέρασμα από το μοντέρνο στο μετα-μοντέρνο	15
1.2. Το πέρασμα από τη βιομηχανική στη μεταβιομηχανική κοινωνία	21
1.3. Η δικτυακή κοινωνία: Προς μια κοινωνία της πληροφορίας	26
2. Η έννοια της πληροφορίας μέσα στην εποχή του μετα- και η προσπάθεια εκβιομηχάνισής της	35
2.1. Πληροφορία vs. Information: η διαλεκτική σχέση των δύο ετυμολογιών	35
2.2. Η βιομηχανοποίηση της πληροφορίας	39
2.2.1. Η διαδικασία της βιομηχανοποίησης της πληροφορίας, η αλλαγή των σχέσεων παραγωγής και η ανάδυση νέων τάξεων	39
2.2.2. Η επιρροή της βιομηχανοποιημένης πληροφόρησης πάνω στην έννοια της πληροφορίας	44
2.2.3. Η αντίσταση στη βιομηχανοποίηση της πληροφορίας και στη θεσμοποίηση της πληροφορίας και η εκμετάλλευση των μεθόδων αντίστασης από τη βιομηχανία ...	45
2.2.4. Ενάντια στο διαχωρισμό: Η κοινωνία του θεάματος και το ξεπέραςμα της γραμμικότητας	51
3. Η πληροφορία επηρεάζει τον πολιτισμό: μία εισαγωγή	59
4. Πληροφορία και το πολιτιστικό προϊόν: Μία διαλεκτική σχέση επιρροής ..	64
5. Οι διαπολιτιστικές επιρροές στον πολιτισμό: Μία διαλεκτική σχέση μεταξύ τοπικού πολιτιστικού προϊόντος με τους υπόλοιπους πολιτισμούς	70
5.1. Το φαινόμενο της πίτσας. Μια εισαγωγή στο ξεπέραςμα του χώρου	70
5.2. Η διαλεκτική σχέση νομαδισμού και ιδιωτισμού στο μεταμοντέρνο παγκόσμιο χωριό. Η νέα μορφή πόλης στο διαδικτυακό χώρο	74
5.2.1. Νομάδες (Nomads) και ιδιώτες (idiots)	75

5.2.2. Η πληροφορία ως μέσο κατασκευής: από το κείμενο στο υπερκείμενο	77
5.2.3. Η έννοια της κατοικίας στο Διαδίκτυο. Μια πόλη “υπό κατασκευή”	85
5.3. Προς μια απόλυτη έκφραση της αμοιβαίας διαπολιτιστικής επιρροής: Web 2.0 και Web 3.0	91
5.3.1. Web 2.0	91
5.3.2. Web 3.0: σημασιολογικός ιστός, τρισδιάστατος ιστός, μεσο-κεντρικός ιστός και διεισδυτικός ιστός	96
5.3.3. Web 4.0;	101
5.4. Το πολιτιστικό προϊόν της ψηφιακής πληροφορίας: Η τέχνη των νέων μέσων και η διαδικτυακή τέχνη	103
5.4.1. Η διαδικτυακή τέχνη και κάποια παραδείγματα	105
6. Συμπεράσματα	110
Βιβλιογραφία	114

Πρόλογος

Η εργασία αυτή συντάχθηκε ως πτυχιακή στο πλαίσιο εκπλήρωσης των σπουδών στο τμήμα βιβλιοθηκονομίας και συστημάτων πληροφόρησης της σχολής διοίκησης και οικονομίας του Αλεξάνδρειου Τεχνολογικού Εκπαιδευτικού Ιδρύματος Θεσσαλονίκης. Η επιλογή του θέματος έγινε κατόπιν συνεννοήσεως του σπουδαστή Βασιλείου Γαλανού με την επόπτρια καθηγήτρια κ. Στέλλα Κορομπίλη.

Περίληψη κεφαλαίων

Μετά από μία εισαγωγή για το γενικότερο θέμα της έρευνας, το πρώτο κεφάλαιο αποτελεί μια ιστορική αναδρομή στις τάσεις και τα ρεύματα στους τομείς της κοινωνιολογικής ανάλυσης που αναπτύχθηκαν κατά το δεύτερο μισό του εικοστού αιώνα. Αναλύονται οι έννοιες της μεταμοντέρνας κατάστασης, της μεταβιομηχανικής κοινωνίας και της δικτυακής κοινωνίας ως προς τη σχέση τους με τον επερχόμενο κόσμο της κοινωνίας της πληροφορίας.

Το δεύτερο κεφάλαιο αφορά την ίδια την πληροφορία ως έννοια. Γίνεται ετυμολογική και εννοιολογική ανάλυση των λέξεων “πληροφορία” και “information”. Παρουσιάζονται οι τρόποι που οι άρχουσες τάξεις εκμεταλλεύονται την πληροφορία εκβιομηχανίζοντας τη και γίνεται μια προσπάθεια παρουσίασης μίας νέας μορφής ταξικής πάλης που στηρίζεται στις ίδιες δομές των προηγούμενων ετών, ενώ έχει τις βάσεις της στο κεφάλαιο πληροφορία. Καταδεικνύεται η τάση της άρχουσας τάξης να απορροφά στους κόλπους της τα κινήματα αντίστασης κάνοντάς τα μέρος της παραγωγής καταναλώσιμης πληροφορίας. Παρουσιάζεται η θεωρία της “κοινωνίας του θεάματος” ως βασική για την κατανόηση της μορφής της εκβιομηχάνισης της πληροφορίας και η νέα αναδυόμενη τάση της ανθρώπινης αντίληψης για ένα ξεπέραςμα της γραμμικότητας σε κάθε τομέα του επιστητού.

Στο τρίτο κεφάλαιο γίνεται μία γενική εισαγωγή για τις σύγχρονες εξελίξεις πάνω στις τεχνολογίες πληροφορίας επικοινωνιών (ICTs) και για το πώς αυτές σε συλλογικό επίπεδο τείνουν να αλλάξουν τις παραδοσιακές δομές και σχέσεις μεταξύ των ανθρώπων αντικαθιστώντας παλαιότερες σχέσεις, που συνέδεαν τους ανθρώπους με βάση τη συγγένεια, το φύλο ή την κοινωνική τους θέση, με νέες που αφορούν τη σύνδεση των ανθρώπων με βάση τα μέσα πληροφόρησης και επικοινωνίας τα οποία χρησιμοποιούν. Εξάγεται το συμπέρασμα πως η δομή των κοινωνικών τάξεων έχει παραμείνει η ίδια όσον αφορά τις σχέσεις παραγωγής, αλλά έχει αλλάξει ως προς τη μορφή.

Το τέταρτο κεφάλαιο έχει ως στόχο του να δείξει την αμφίδρομη και διαλεκτική επιρροή μεταξύ πολιτιστικού προϊόντος και πληροφορίας. Το πολιτιστικό προϊόν είναι αναγκαστικά πηγή πληροφορίας, αλλά και οτιδήποτε μπορεί ο άνθρωπος να αντιληφθεί ως πληροφορία δεν ξεφεύγει από την παραγωγή του πολιτισμού του, ακόμα και αν αυτός δεν έχει συμβάλλει στη δημιουργία του και το αντιλαμβάνεται ως αναπαράσταση. Γίνεται αναφορά στο εννοιολογικό διαχωρισμό μεταξύ τέχνης και πολιτιστικού προϊόντος, όπου η πρώτη ανήκει στο δεύτερο αλλά προσπαθεί να ξεφύγει από το μέσο όρο του, πηγαίνοντας προς κάτι καινούργιο. Γίνεται μία εξομοίωση της νέας επερχόμενης κοινωνίας του αυτοματισμού με το πολιτικό σύστημα του Πλάτωνα στην “Πολιτεία” του. Δίνεται έμφαση στην ανάγκη για συλλογικότητα σε παγκόσμια κλίμακα για την ανάπτυξη ενός διαπολιτιστικού εγχειρήματος νέας παραγωγής.

Στο πέμπτο κεφάλαιο αναλύεται εκτενώς ο τρόπος με τον οποίο η πληροφορία επηρεάζει τον πολιτισμό σε παγκόσμιο επίπεδο ιδιαίτερα μέσω του διαδικτύου. Αρχικά παρουσιάζεται η διαπολιτιστική επιρροή με τη χρήση των παλαιότερων μέσων όπως ο τύπος, το ραδιόφωνο και η τηλεόραση, αλλά και μέσω αναγκαιότητας που δημιουργούν οι πολιτικές και κοινωνικές καταστάσεις όπως η μετανάστευση και τα επαναστατικά κινήματα. Παρουσιάζεται η φιλοσοφική θεώρηση κάποιων στοχαστών του εικοστού αιώνα πάνω στο ξεπέραςμα του χώρου ως εμποδίου που αποτρέπει την παγκόσμια επικοινωνία, ξεκινώντας από το ίδιο το ζήτημα του τι είναι χώρος και φτάνοντας στην ανάλυση της αναδυόμενης παγκόσμιας “πόλης” στο διαδίκτυο. Επιβεβαιώνεται το ξεπέραςμα του γραμμικού λόγου και Λόγου με τη χρήση του υπερκειμένου. Παρουσιάζονται οι εφαρμογές και οι δυνατότητες των Web 2.0 και 3.0 και τα πιθανολογικά σενάρια για την εξέλιξή τους σε 4.0 ως εκπλήρωση των θεωρητικών αναζητήσεων που ήθελαν τον άνθρωπο να βρίσκεται εν κινήσει ενώ είναι στάσιμος στο τερματικό του. Τέλος, γίνεται μία ανάλυση για το τι μπορεί να σημαίνει η τέχνη στην εποχή της πληροφορίας, καθώς και μία παρουσίαση δειγμάτων της δικτυακής τέχνης ως μήνυμα για τη μορφή που θα μπορούσε να πάρει ο μελλοντικός πολιτισμός του ανθρώπου. Η εργασία ολοκληρώνεται με τη διεξαγωγή κάποιων τελικών συμπερασμάτων και την παράθεση βιβλιογραφίας.

Εισαγωγή

Ο όρος “πληροφορία” αποτελεί το θέμα της ημέρας για τους μελετητές ενός μεγάλου φάσματος επιστημών, όπως η οικονομία, η πολιτική, η πληροφορική, η βιβλιοθηκονομία και η κοινωνιολογία. Αποτελεί όρο που χρησιμοποιούμε καθημερινά, αλλά που όπως θα δούμε, ο ορισμός του δεν είναι τόσο απλός όσο φαίνεται. Απόδειξη αποτελούν οι δεκάδες ορισμοί που μπορεί κανείς να συναντήσει στην παγκόσμια βιβλιογραφία πάνω στο θέμα. Η πληροφορία, παρόλα αυτά, όπως και αν οριστεί, είναι ο νέος παράγοντας διαμόρφωσης του κοινωνικού γίνεσθαι σε πολλούς τομείς, όπως στην πολιτική, στο γενικότερο τρόπο ζωής, στην οικονομική εξέλιξη, στην δημιουργία πολιτιστικού προϊόντος. Το τελευταίο θα αποτελέσει τον κύριο άξονα γύρω από τον οποίο θα κινηθούμε στο μεγαλύτερο μέρος αυτής της εργασίας.

Ο εικοστός αιώνας επέφερε σημαντικές αλλαγές στον τρόπο κατανόησης του εξωτερικού μας περιβάλλοντος, στη συνείδηση μας ως άνθρωποι και, ειδικά στο δεύτερο μισό του, άλλαξε πλήρως την ιδέα για τη μορφή που παίρνει η τεχνική επανάσταση. Η γεωργική και η βιομηχανική επανάσταση, είχαν ένα σημαντικό κοινό γνώρισμα. Και οι δύο μιμούνταν στις κατασκευές των εργαλείων τους το ανθρώπινο σώμα. Τα εργαλεία που είχαν παραχθεί αποτελούσαν προεκτάσεις των ανθρωπίνων μελών ή μεγιστοποιημένες εκδοχές τους. Η επανάσταση που σημειώθηκε και συνεχίζει να εξελίσσεται μέχρι σήμερα έχει ονομαστεί πληροφοριακή. Η ριζική διαφορά της είναι ότι αυτήν τη φορά τα εργαλεία μιμούνται το ανθρώπινο νευρικό σύστημα. Η ανάπτυξη του δυαδικού συστήματος και των ηλεκτρονικών υπολογιστών, που είχε τις βάσεις της στις φιλοσοφικές θεωρήσεις του Leibnitz, σε συνδυασμό με τις κοινωνικές εξελίξεις και ανακατατάξεις έκαναν τις ανθρώπινες και κατ' επέκτασιν τις εργασιακές σχέσεις να πάρουν μια νέα τροπή. Ήδη από τις αρχές του δεύτερου μισού του εικοστού αιώνα, λόγω της ανάπτυξης των τεχνολογιών αυτοματισμού, η ανάγκη για εργατικά χέρια αντικαταστάθηκε στα μεγάλα αστικά κέντρα από την ανάγκη για άτομα ικανά να προσφέρουν υπηρεσίες. Ο ηλεκτρονικός υπολογιστής, εκτός του ότι επιτάχυνε τις διαδικασίες επεξεργασίας δεδομένων, έδωσε τη δυνατότητα αποθήκευσης ή στόρευσης της πληροφορίας. Η πληροφορία από

αφηρημένη έννοια μετατράπηκε σε μετρήσιμη ποσότητα η οποία καθορίζει την ποιότητα και τη θέση αυτού που την κατέχει. Από το 1990 και μετά, με την ανάπτυξη των τεχνολογιών δικτύου, τη δυνατότητα δηλαδή επικοινωνίας δύο ή και παραπάνω υπολογιστών, κατέστη δυνατή και η μεταφορά και η κοινή χρήση των πληροφοριών, ενώ η ανάπτυξη του διαδικτύου, έδωσε την ώθηση για την ανάπτυξη του λεγόμενου παγκόσμιου χωριού όπου δυνητικά κάθε πληροφοριακή ψηφίδα θα μπορεί να είναι διαθέσιμη στον κάθε άνθρωπο που διαθέτει ένα τερματικό και μία κατάλληλη σύνδεση.

Παράλληλα με την εξέλιξη της ιατρικής επιστήμης που ανακάλυψε πως τα μέρη του εγκεφάλου δεν είναι αυτόνομα αλλά συνεργάζονται, η ανάπτυξη του διαδικτύου αποτέλεσε μία παρόμοια προέκταση του μυαλού, επηρεάζοντας έτσι τον τρόπο σκέψης και ζωής μας. Η αλλαγή αυτή συνεπάγεται και αλλαγή στον τρόπο δημιουργίας, αλλά και γενικότερης αντίληψης των πραγμάτων. Τα παιδιά που έχουν γεννηθεί μετά το 2000 και είναι μάρτυρες εφαρμογών όπως η τηλεδιάσκεψη, η αγορά μέσω διαδικτύου, ακόμα και η κοινή χρήση αγαθών μέσω πειρατικών κόμβων, φαίνονται να αναπτύσσουν τα όργανα αντίληψής τους με έναν εντελώς διαφορετικό τρόπο από τις προηγούμενες γενιές που αν και έζησαν αυτήν την ανάπτυξη, δε τη θεωρούν ως κάτι δεδομένο, έχοντας γνώση της εποχής χωρίς αυτήν. Η αίσθηση της παγκοσμιότητας γίνεται η έναρξη για ένα μεταβατικό στάδιο στον πολιτισμό και την κουλτούρα, όπου οι δημιουργοί προσπαθώντας να φέρουν στην επιφάνεια κάτι το πρωτοποριακό συνθέτουν κάθε στοιχείο με το οποίο έρχονται σε επαφή μέσω των πηγών της πληροφορίας. Η δημοκρατία στη δημιουργία γίνεται πιο άμεση λόγω της ταχύτητας διάδοσης των ιδεών και των πολιτιστικών αγαθών, ενώ παράλληλα αναπτύσσεται μία νέα μορφή ολιγαρχίας που αφορά τα νέα μέσα παραγωγής και διακίνησης πληροφορίας, τους υπολογιστές και τα προγράμματά τους. Μία νέα ταξική αντιπαλότητα φαίνεται να ξεπροβάλλει με κανόνες ίδιους με αυτούς του παρελθόντος, ενώ το μέλλον κρίνεται από πολύ λεπτά ζητήματα και αποτελεί ρίσκο το να γίνει η όποια πρόβλεψη πάνω σε αυτό.

Μία αισιόδοξη ματιά μπορεί να φανταστεί τους ανθρώπους συναδελφωμένους μπροστά στα νέα μέσα, με αισθήματα αλληλεγγύης και συμπαράστασης μπροστά στις

επερχόμενες φυσικές καταστροφές για τη σωστή και έγκυρη διάδοση της πληροφορίας, με σκοπό την εξαγωγή των καλύτερων δυνατών αποτελεσμάτων για την επιβίωση του ανθρώπινου είδους στο σύνολό του. Μία περισσότερο απαισιόδοξη ματιά μπορεί να φανταστεί την ανάδυση ενός νέου πανίσχυρου καπιταλισμού, που το κεφάλαιο που ελέγχει είναι η πληροφορία, η οποία τον καθιστά ακλόνητο μπροστά στο πληροφοριομανές νέο προλεταριάτο που η επιβίωσή του εξαρτάται από το ποσό ελεγχόμενης εικόνας και πληροφορίας που θα του είναι διαθέσιμο για να στηρίξει το όλο οικοδόμημα. Αυτή τη στιγμή βρισκόμαστε κάπου στο ενδιάμεσο. Οι μεν πλούχοντες ελέγχουν όλα τα μέσα παραγωγής, αλλά προς το παρόν δε μπορούν να αντιδράσουν μπροστά στο πολύ μεγάλο κύμα αντίδρασης στην πλουτοκρατία που στο χώρο των υπολογιστών και των δικτύων βρήκε έναν άψογο δρόμο ελεύθερης έκφρασης.

1. Κοινωνία της πληροφορίας, δικτυακή κοινωνία, μεταβιομηχανική κοινωνία και μεταμοντέρνα κατάσταση.

Σε αυτό το εισαγωγικό κεφάλαιο θα γίνει μία προσπάθεια κατανόησης των όρων “κοινωνία της πληροφορίας”, “μεταβιομηχανική κοινωνία” και “μεταμοντέρνο” διότι αποτελούν όρους που θα μας απασχολήσουν ιδιαίτερα στη συνέχεια. Αποτελούν την κατανόηση του πλαισίου στο οποίο βρισκόμαστε και όπου διεξάγονται τα γεγονότα στα οποία κυρίως θα αναφερθούμε. Θα γίνει αναφορά στις θεωρίες του Lyotard για το μεταμοντέρνο (post-modernity), του Bell για τη μεταβιομηχανική κοινωνία (post-industrial society), του Castells για τη δικτυακή κοινωνία (network society).

1.1. Το πέρασμα από το μοντέρνο στο μετα-μοντέρνο.

Για να κατανοήσουμε την έννοια της μεταμοντέρνας κατάστασης, θα κάνουμε μία σύντομη αναφορά στη συμβολή του λεγόμενου μοντερνισμού στην κοινωνική ανάπτυξη σε σχέση με τις προϋπάρχουσες εγκαθιδρυμένες αξιακές σχέσεις που αποτελούσαν τον κανόνα μέχρι τον 19ο αιώνα. Όπως θα δούμε, οι αλλαγές αυτές έχουν να κάνουν περισσότερο με τον κλονισμό της ατομικής προσωπικότητας σε επίπεδο αυτοπραγμάτωσης, αλλά και εμπράγματης ύπαρξης. Οι παραδοσιακές αντιλήψεις που έχουν να κάνουν με τον αισθητηριακό τομέα του νου φαίνονται να κλονίζονται. Η θρησκευτική μεταφυσική βεβαιότητα για μία μετά θάνατο ζωή και τη μισθωτή συνέχιση της τωρινής με την εγκατάσταση εντός ενός παραδείσου ή μίας κόλασης, με βάση τις σύγχρονες τότε επιστημονικές μελέτες και φιλοσοφικές έρευνες, τίθεται υπό σοβαρή αμφισβήτηση. Η πληθώρα του κόσμου, που βάσιζε την αυτοεπιβεβαίωσή του στο μεταφυσικό, ξαφνικά βρίσκεται με μηδενικό στήριγμα δημιουργώντας μία τάση αναζήτησης προς νέες κατευθύνσεις. Πρόκειται για ένα νέο τρόπο βίωσης του κόσμου, όπου τα πάντα λαμβάνουν χώρα ανάμεσα στο ευθύγραμμο τμήμα γέννησης και θανάτου και οτιδήποτε υπερβατικό έχει χώρο να διεξαχθεί μόνο εντός του. Ο κόσμος φαινόταν χωρισμένος σε σπασμένα κομμάτια πληροφορίας του παρελθόντος και του τότε παρόντος που έπρεπε να ανασυνταχθούν. Στην ένταση του χωροχρονικού αυτού αποπροσανατολισμού συντέλεσε έντονα και η τεχνολογική ανάπτυξη των επικοινωνιών, της συγκοινωνίας, του ηλεκτρικού φωτός, του ήχου και

της διάδοσης του τυπογραφικού μέσου. Τόσο, λοιπόν, το σώμα όσο και το πνεύμα του ανθρώπου βρίσκονται σε μία φάση προσαρμογής σε νέα δεδομένα. Ο μοντερνισμός ήταν η απάντηση σε αυτήν την κατάσταση. Η μεταφυσική ως κλάδος της φιλοσοφίας μπορεί να τέθηκε υπό αμφισβήτηση, αλλά παρόλα αυτά διακρίνεται μία εσώτερη ανάγκη των φιλοσόφων αυτής της περιόδου για μία συνεχή ανακάλυψη ενός οιονεί “εκείθε”. Το “εκείθε” αυτό δεν αργεί να πάρει την τιμή του υποκειμένου. Ο άνθρωπος θεωρείται η βάση της δυνατότητας της υπερβατικότητας και το όλο παιχνίδι κρίνεται στην προσπάθεια που καταβάλλει αυτός για ξεπέραςμα του εαυτού του κατά τη διάρκεια της ζωής του. Ο άνθρωπος, ως ατομικό ον, απέκτησε μόνος του μία αυταξία που εξύψωσε τις φιλοδοξίες του, ενώ η ζωή του αναδείχθηκε ως κάτι πολύτιμο, πολύ περισσότερο σε σχέση με τα προηγούμενα χρόνια. Χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι ο αγώνας για τη θέση της γυναίκας και ενάντια στην παιδική εργασία, οι πολλές παιδαγωγικές προτάσεις για την απαλοιφή του μοντέλου της σκληρής τιμωρίας από τη διδασκαλία, η απόκτηση του δικαιώματος για κοινωνική ανέλιξη και οι μάχες που δόθηκαν ενάντια στην υποδούλωση σε πολλούς τομείς, όπως η πολιτική και η θρησκεία. Το βασίλειο της απόλυτης ελευθερίας, το “τέλος της ιστορίας” για το οποίο έκανε λόγο ο Hegel γίνεται ο νέος στόχος του ανθρώπου, γνωρίζοντας πλέον το αναπόφευκτο του θανάτου, επιζητεί να υπερβεί την αναγκαιότητα. Το υποκείμενο γίνεται, λοιπόν, ο πρωταγωνιστής και ο και προσπάθεια για αυτοκαθορισμό γίνεται ο νέος ρόλος. Η άρνηση των ορίων και η τάση για συνεχής εξάπλωση γίνεται, κατά τον Bell, η νέα ύβρις του μοντέρνου ανθρώπου. Το μοντέλο που προτείνεται εδώ είναι αυτό του σταθερού ξεπεράσματος. Ξεπέραςμα της κουλτούρας, των αξιών, της τραγωδίας. Εκπληκτικό φαινόμενο του μοντερνισμού αποτελεί η σύμπτωση στην εσώτερη δομή των πορισμάτων στα οποία κατέληξαν κάποιοι από τους σημαντικότερους στοχαστές της περιόδου αυτής. Για μία σειρά επιστημόνων-φιλοσόφων η σταθερή πραγματικότητα δεν αποτελεί παρά μόνο φαινομενικότητα που πίσω της κρύβεται μία μεγάλη αστάθεια και μία ανορθολογικότητα που καλούν στην επίμαχη ανάδειξη του υποκειμένου. Σε οικονομικό-κοινωνιολογικό επίπεδο, ο Marx διακρίνει τους άγριους και άγραφους μέχρι την έλευσή του νόμους της αγοράς κάτω από τη θεωρούμενη ως αποδεκτή διαδικασία ανταλλαγής. Για τον ψυχολόγο, ιδρυτή της ψυχαναλυτικής μεθόδου, Freud, οι υποσυνείδητες παρουσίες σε συνδυασμό με το απεριόριστο του

ενστικτώδους ασυνειδήτου είναι αυτά που συνθέτουν τη φαινομενικά σταθερή και πειθαρχημένη εξωτερική εικόνα του εγώ, το οποίο όμως βρίθει προβλημάτων. Ο οικονομολόγος και θεωρητικός Pareto εντοπίζει τα κατάλοιπα του παραλόγου στο συναίσθημα και στη συγκίνηση που χτίζουν την τελική εικόνα των σχημάτων της λογικής. Ο μοντερνισμός, λοιπόν, κοινωνικό φαινόμενο που διήρκεσε περίπου έναν αιώνα, από το δεύτερο μισό του 19ου μέχρι το πρώτο μισό του 20ου, αρνήθηκε την ύπαρξη νοήματος στην παραδεδεγμένη φαινομενικότητα και προσπάθησε να εξάγει την υπόγεια δομή της φαντασίας (Bell, 1999: 79, 81-84). Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι η ανάπτυξη της τέχνης, η οποία αρχικά πέρασε από την αφαίρεση, ως πλήρη άρνηση του παροντικού κόσμου, ψάχνοντας να βρει τις αιώνιες κινητήριες δυνάμεις και που στη συνέχεια πέρασε από κινήματα αμφισβήτησης, με σημαντικότερα τον κυβισμό, το φουτουρισμό, το ντανταϊσμό και του σουρεαλισμό. Σε αυτά τα τελευταία κινήματα, η μορφή της πραγματικότητας τέθηκε προς αμφισβήτηση, μέσω της δυνατότητας αλλοίωσης της. Ο κυβισμός προσπάθησε να δώσει νέες διαστάσεις στον τρόπο θέασης των αντικειμένων. Ο φουτουρισμός ήρθε να εξυμνήσει τις τότε νέες τεχνολογίες προσβλέποντας στο ξεπέρασμα των ανθρώπινων αδυναμιών, ιδιαίτερα επηρεασμένος από τις θεωρίες υπέρβασης του Nietzsche, όπως και ο ντανταϊσμός, ο οποίος έμεινε περισσότερο σε θέματα αμφισβήτησης των αξιών για το “καλό” και το “ωραίο”, θέματα που θα μας απασχολήσουν στο τελευταίο κεφάλαιο. Ο σουρεαλισμός, τέλος, άμεσα εμπνευσμένος από τις φροϋδικές θεωρίες και πατώντας στο δρόμο του Νταντά, ανέδειξε την τέχνη στο επίπεδο του ασυνειδήτου, εξαίροντας την τρέλα και την απόλυτη ελευθερία.

Όταν το απόγειο του μοντερνισμού φάνηκε να ησυχάζει με τη διεξαγωγή δύο παγκοσμίων πολέμων και με το διάστημα ανακατατάξεων του μεσοπολέμου, ξεκίνησε να εμφανίζεται, μετά το 1960, το λεγόμενο κύμα του μεταμοντερνισμού. Αρχικά, θα μπορούσαμε να πούμε πως ο μεταμοντερνισμός συνδέεται άμεσα με το μοντερνισμό – γι' αυτό και τον έχει ως σημείο αναφοράς στην ονομασία του – επειδή οδήγησε τα όσα ζυμώθηκαν κατά τη διάρκεια της προηγούμενης περιόδου στις έσχατες καταλήξεις τους. Μέσα στην πολυδιάστατη, όπως θα δούμε, μεταμοντέρνα διάθεση η οποιαδήποτε προσπάθεια για αισθαντική δικαίωση της ανθρώπινης ζωής

αντικαθίσταται από το ενστικτώδες, το οποίο μαζί με την ηδονή αποτελούν τη μόνη πραγματικότητα που επιβεβαιώνει τη ζωή και οδηγεί μακριά από τα υπόλοιπα στοιχεία που διατηρούν τη νεύρωση και το θάνατο (Bell, 1999: 84). Ο Σαββόπουλος περιγράφει τη σειρά των ιστορικών γεγονότων θα κάνουν στις επόμενες δεκαετίες το μεταμοντέρνο να πάρει μία πιο σταθερή μορφή, ως απάντηση στα νέα ερωτήματα που ανοίγουν για την ανθρωπότητα, όπως αυτά που είχαν ανοίξει πριν την έλευση του μοντερνισμού. Την περίοδο 1973-1974 η μεγάλη διεθνής οικονομική κρίση σημαδεύει το σύγχρονο κόσμο. Γεγονότα που συντέλεσαν στη σημαντική μεταβολή των δομών της καπιταλιστικής κοινωνίας είναι: το ξέσπασμα της πετρελαϊκής κρίσης και η αναστάτωση που αυτή επέφερε στην αγορά, η σχεδόν ταυτόχρονη πτώση των δικτατορικών καθεστώτων στη Ρωσία και στη Γερμανία, η αποχώρηση από το Βιετνάμ των αμερικανικών στρατευμάτων και ο χρηματιστηριακός όλεθρος που δημιουργήθηκε μετά τις αραβοϊσραηλινές διενέξεις των ετών 1973-1974 και 1979-1983 που επέφερε την οικονομική αστάθεια σε παγκόσμιο επίπεδο μετά από μία εικοσιπενταετή περίοδο χάριτος οικονομικής άνθισης μετά το τέλος του Β' παγκοσμίου πολέμου. Νέες έννοιες όπως ο μετα-φορντισμός, έρχονται να προσφέρουν στον ύστερο καπιταλισμό οικονομικά μοντέλα περισσότερο ευέλικτα, τα οποία θα τον ωθήσουν προς μία περισσότερο ολιστική κυριαρχία. Η νέα αυτή κατάσταση θα σημασιοδοτηθεί ως η περίοδος του μεταμοντέρνου. Η ιστορία δείχνει να επαναλαμβάνεται, καθώς ο αγώνας για την αποκάλυψη του ουσιώδους κάτω από το φαινομενικό, που όπως είδαμε ήταν το ιδιαίτερο χαρακτηριστικό του μοντερνισμού, επιτάσσεται από τα γεγονότα της νέας εποχής. Το βασικό σύμβολο της κατάστασης αυτής ήταν, στις αρχές της δεκαετίας του 1980, η εκλογή του Ronald Reagan στη θέση του προέδρου των Η.Π.Α., ο οποίος αποτελούσε αποτυχημένο ηθοποιό της χολιγουντιανής βιομηχανίας και με την εκλογή του επιβεβαίωσε τον “απόλυτο θρίαμβο του φαινομενικού πάνω στην πραγματικότητα” καθώς επίσης και τη θέση του στοχαστή Jean Baudrillard ότι “η οφθαλμαπάτη υπερέχει της εικόνας”. Οι οικονομικές δυνάμεις που στηρίζουν το καθεστώς Reagan φαίνονται να συμφωνούν πως το συγκεντρωτικό μοντέλο του φορντισμού που είχε επικρατήσει στον καπιταλισμό μεσοπολεμικά είναι καιρός να τροποποιηθεί βάσει των συνθηκών, αλλάζοντας τις διαδικασίες παραγωγής (Σαββόπουλος, 2009, σ. 9-10).

Οποιαδήποτε μορφή πολιτισμικής επανάστασης σημειώνεται, σηματοδοτείται από μία αρχική τεχνική επανάσταση, όπως για παράδειγμα η μεταφορά στην εποχή του χαλκού ή η έλευση της βιομηχανικής επανάστασης. Η διαφορά που εντοπίζεται στην πολιτισμική επανάσταση αυτής της περιόδου έχει να κάνει με το γεγονός πως μέχρι τώρα, οποιαδήποτε τεχνική ανακάλυψη προσπαθούσε να μιμηθεί το ανθρώπινο σώμα, ενώ στην ανάπτυξη των νέων τεχνικών η προσπάθεια μίμησης έχει ως πρότυπο τον ανθρώπινο εγκέφαλο. Τα ευέλικτα οικονομικά μοντέλα του ύστερου καπιταλισμού ανήκουν σε μία αλλαγή των σχέσεων παραγωγής που βασίζεται σε ένα κεφάλαιο που τείνει να γίνει το βασικότερο στο παιχνίδι των συνδιαλλαγών. Το κεφάλαιο αυτό είναι η πληροφορία, την οποία θα εξετάσουμε εκτενέστερα στο επόμενο κεφάλαιο μαζί με τη μεταλλαγή των σχέσεων παραγωγής που δημιουργήθηκαν, ή που ακόμα ζυμώνονται. Ο Jean-Francois Lyotard στο βιβλίο του “Η μεταμοντέρνα κατάσταση”, κείμενο σημαντικό για τη συνειδητοποίηση του μεταμοντερνισμού, γραμμένο το 1979, δίνει την άποψη ενός στοχαστή εκείνης της εποχής που εμμέσως προβλέπει την κατάσταση που θα ακολουθήσει με τα διαθέσιμα έως τότε δεδομένα. Οι νέες τεχνικές και τεχνολογίες και η οικονομική αναδιαμόρφωση του καπιταλισμού αναδιαμορφώνουν τις λειτουργίες των κρατών. Μία σειρά αναθεωρήσεων των εναλλακτικών προσεγγίσεων σε κοινωνιολογικό επίπεδο κρίνεται απαραίτητη για το λόγο αυτό. Η εισαγωγή της αυτοματοποίησης δημιουργεί τις συνθήκες για μία σταθερή αφαίρεση των ανθρώπινων θέσεων διοίκησης και οικονομίας στο επίπεδο της ρύθμισης και της αναπαραγωγής. Η πληροφορία γίνεται το βασικό κεφάλαιο με το οποίο θα πρέπει να τροφοδοτούνται τα αυτόματα για να λαμβάνουν τις καλύτερες δυνατές - σύμφωνα με το τι είναι προγραμματισμένα να κάνουν - αποφάσεις. Οι “ειδικοί” είναι οι κάτοχοι της μερίδας του λέοντος σε πληροφορία και έτσι αποτελεί την ανώτερη τάξη που είναι υπεύθυνη για τη λήψη των αποφάσεων. Η σύνθεσή της στο ευρύτερο μεταμοντέρνο πλαίσιο της πολιτισμικής συνδιαλλαγής είναι περισσότερο πολύπλοκη από τα παραδοσιακά πολιτικά καθεστώτα και περιέχει ένα μείγμα ειδικοτήτων που παρουσιάζονται ως “διευθυντές επιχειρήσεων, ανώτερους υπαλλήλους, διευθυντές μεγάλων επαγγελματικών συνδικαλιστικών, πολιτικών, θρησκευτικών οργανώσεων”. Το θετικό μήνυμα που διακρίνει ο Lyotard στη μεταμοντέρνα εποχή είναι ότι, μέσα από αυτήν την ανάμειξη ρόλων και ιδιοτήτων, οι παραδοσιακοί πολιτιστικοί θεσμοί όπως

το κράτος-έθνος, το πολιτικό κόμμα, το επάγγελμα, το εθιμοτυπικό και η ιστορική παράδοση τίθενται υπό αμφισβήτηση, χωρίς την ανάγκη αντικατάστασης από κάτι αντίστοιχο, καθώς οι ίδιες οι δυνάμεις της Ευρώπης, της Ρωσίας και της Αμερικής έχουν χάσει το κύρος τους και άρα φαίνονται ανίκανες να προσφέρουν κάτι στην κατάσταση ως έχει. Η ιστορία του μοντερνισμού επαναλαμβάνεται και πάλι με τη μεγαλύτερη αφαίρεση του σκοπού της ζωής, ο οποίος τώρα είναι πραγματικά μηδαμινός σε αντικειμενικό επίπεδο και επαφίεται πλήρως στο υποκείμενο. “Ο καθένας είναι υπεύθυνος για τον εαυτό του. Και όλοι γνωρίζουν πόσο λίγος είναι τούτος ο εαυτός”. Η κρίση του υποκειμένου που επήλθε βασίζεται στην πολύ μεγάλης εμβέλειας αλυσίδα σχέσεων στην οποία έχει εμπλακεί ο νέος αυτός άνθρωπος. Κάποιοι ρόλοι του που έχουν να κάνουν με τον προσδιορισμό της ηλικίας, του φύλου και της οικονομικής του κατάστασης μένουν σταθεροί, παρόλα αυτά όμως, ο ίδιος ως προσωπικότητα έχει μετατραπεί σε έναν επικοινωνιακό κόμβο επικοινωνίας όπου, σ’ αυτήν την περίοδο τουλάχιστον, κυρίως δέχεται παθητικά μηνύματα, δίχως να εκπέμπει, ενώ ο χώρος όπου συμβαίνει αυτό είναι ταυτοχρόνως περισσότερο περίπλοκος αλλά και ευκίνητος από ποτέ. Η αίσθηση που προσπαθεί να του δώσει αυτή η κοινωνία είναι αυτή της εξουσίας πάνω στην πληροφορία που δέχεται και αυτό ισχύει για κάθε ταξικό επίπεδο (Lyotard, 1988 σ. 54-56).

Το “Μοναχικό πλήθος”, βιβλίο γραμμένο το 1949 και αναθεωρημένο το 1989 από τον κοινωνιολόγο David Riesman, και μόνο από τον τίτλο του εκφράζει την κατάσταση στην οποία βρίσκεται ο “εαυτός” κατά το δεύτερο μισό του εικοστού αιώνα, όπου το σύστημα δίνει την ψευδαίσθηση της κατοχής εξουσίας σε άτομα προσαρμοσμένα που ούτως ή άλλως δε θα την ασκούσαν ποτέ και σε άτομα που ακόμα και αν την είχαν θα τάσσονταν εναντίον της:

“Αν οι ηγέτες έχουν χάσει την εξουσία, γιατί δεν την έχουν κερδίσει οι καθοδηγούμενοι; Τι υπάρχει στον χαρακτήρα και την κατάσταση του ετεροστρεφούς, που εμποδίζει τη μεταβίβαση; Με ορολογία κατάστασης, φαίνεται ότι το πρότυπο μονοπωλιακού ανταγωνισμού των ομάδων αρνησικυρίας αντιστέκεται στις απόπειρες των ατόμων για ενηλικίωση. Με ορολογία χαρακτήρα, ο ετεροστρεφής απλώς δεν επιδιώκει εξουσία· πιθανόν μάλιστα την αποφεύγει και της ξεγλιστρά. Αν τυχαίνει να είναι ενημερωμένος, δημιουργεί μια φόρμουλα που του λέει ότι υπάρχει εξουσία, και στο εξής επιδιώκει να κάνει όλα τα γεγονότα να

συμμορφωθούν στη διατύπωση αυτήν. Από μίαν άποψη, αυτό σημαίνει ότι θα προτιμούσε να είναι σωστός παρά πρόεδρος. Η ανάγκη του να ξέρει, η ανάγκη του για έγκριση, η ανάγκη του στα ανώτερα κοινωνικά στρώματα για κοινωνική διαφοροποίηση, ενδέχεται να οδηγούν σε πράξεις που μοιάζουν με ενόρμηση ν' αποκτήσει ή να διατηρήσει εξουσία. Αλλά γεγονός είναι ότι όσο πιο απομακρυσμένος είναι ο ενημερωμένος από την ενδοστρέφεια, τόσο λιγότερο είναι φιλόδοξος, εκμεταλλευτής και ιμπεριαλιστικός. Περιμένει κάποιους “άλλους” [...] να ασκούν την εκμετάλλευση. Βολεύεται ως ήσσων χειραγωγητής, μες στην εικόνα που έχει γι' αυτούς.

Αν ο ετεροστρεφής δεν επιδιώκει εξουσία, τι επιδιώκει; Το λιγότερο, επιδιώκει προσαρμογή. Δηλαδή, επιδιώκει να έχει τον χαρακτήρα που αναμένεται να έχει, και την εσωτερική εμπειρία καθώς και τα εξωτερικά προσαρτήματα που υποτίθεται πως πηγαίνουν μαζί μ' αυτό. Αν αποτύχει να πετύχει την προσαρμογή, γίνεται *ανομικός*. Το περισσότερο, ο ετεροστρεφής επιδιώκει μερικές φορές να γίνει *αυτόνομος*”. (Riesman, 2001, σ. 231-232)

Η ανάπτυξη της αυτοματοποίησης αποτελεί ένα αίνιγμα το οποίο θα εξεταστεί εκτενέστερα στο κεφάλαιο για τη βιομηχανοποίηση της πληροφορίας. Ο ελεύθερος χρόνος που παράγεται μέσα από την αυτοματοποίηση δίνει το χώρο για περισσότερη κατανάλωση αγαθών ή ψευδοαγαθών καθιστώντας τον άνθρωπο υπόδουλο στην ελευθερία που κατέκτησε ή που νομίζει πως κατέκτησε. Μία πιο μακροχρόνια εξέταση όμως ίσως οδηγήσει στο συμπέρασμα πως σε ένα καθεστώς νέων συστημάτων αυτοματοποίησης, ο άνθρωπος θα βρει την ικανότητα να ξεφύγει από τη φενάκη των βιομηχανικών αγαθών και να φτάσει σε ένα νέο υπερβατικό επίπεδο, διότι εάν η επανάσταση που σημειώνεται τώρα έχει ως πρότυπο τον ανθρώπινο εγκέφαλο, τότε ίσως για πρώτη φορά να κάνουμε λόγο για μία ουσιαστικά άυλη ή όντως πνευματική επανάσταση.

1.2. Το πέρασμα από τη βιομηχανική στη μεταβιομηχανική κοινωνία.

Ο Bell (1976, σ. ΙΧΧΧV) μας δίνει έναν πίνακα που παρουσιάζει συνοπτικά τη θεώρησή του για τη μορφή της επερχόμενης μετα-βιομηχανικής κοινωνίας. Χωρίζει τη δομή της ιστορίας των κοινωνιών σε τρία μέρη, της προβιομηχανική, τη βιομηχανική και τη μεταβιομηχανική. Οι αλλαγές που σημειώνονται έχουν ως εξής:

	Προβιομηχανική	Βιομηχανική	Μεταβιομηχανική
Τρόπος Παραγωγής	Εξαγωγικός	Κατασκευαστικός	Διαδικαστικός, Πληροφοριακός
Οικονομικός τομέας	<i>Πρωτογενής</i> Γεωργία Εξόρυξη Αλιεία Ξυλεία Πετρέλαιο και αέριο	<i>Δευτερογενής</i> Παραγωγή αγαθών Κατασκευή προϊόντων Ανθεκτικά Μη ανθεκτικά Βαριά κατασκευαστική	<i>Υπηρεσίες</i> <i>Τριτογενείς</i> Μεταφορές Ωφέλειας <i>Τεταρτογενείς</i> Ανταλλαγή Οικονομία Ασφάλεια Ακίνητη περιουσία <i>Πεμπτογενείς</i> Υγεία, εκπαίδευση Έρευνα, κυβέρνηση Αναψυχή, ψυχαγωγία
Πόροι μετατροπής	Φυσική ενέργεια: αέρας, νερό, προσχεδιασμός, ζώα, ανθρώπινη δύναμη	Παραχθείσα ενέργεια: Πετρέλαιο, βενζίνη, ατομική ενέργεια	Πληροφορία και γνώση: προγραμματισμός και αλγόριθμοι, υπολογιστές και μεταφορά δεδομένων
Στρατηγικοί πόροι	Ακατέργαστο υλικό	Οικονομικό κεφάλαιο	Ανθρώπινο κεφάλαιο
Τεχνολογία	Χειροτεχνία	Μηχανική τεχνολογία	Διανοητική τεχνολογία
Βάση δεξιοτήτων	Τεχνίτης, χειρώνακτας, αγρότης	Μηχανικός, ημι-ειδικευμένος εργάτης	Επιστήμονας· τεχνικές και επαγγελματικές απασχολήσεις
Τρόπος εργασίας	Φυσική εργασία	Διαμοιρασμένη εργασία	Δικτυωμένη εργασία
Μεθοδολογία	Κοινός νους, δοκιμή και πλάνη, εμπειρία	Εμπειρισμός πειραματισμός	Μοντέλα, προσομοιώσεις, θεωρία της απόφασης, ανάλυση συστημάτων

Αντίληψη του χρόνου	Προσανατολισμός προς το παρελθόν	Προσαρμοστικότητα ad hoc, πειραματισμός	Προσανατολισμός προς το μέλλον, πρόβλεψη και σχεδιασμός
Στόχος	Αγώνας ενάντια στη φύση	Αγώνας ενάντια στην κατασκευασμένη φύση	Αγώνας μεταξύ προσώπων
Αξιακή αρχή	Λατρεία των παραδόσεων	Παραγωγικότητα	Κωδικοποίηση της θεωρητικής γνώσης

Η μεταβιομηχανική κοινωνία δεν έρχεται να αναιρέσει πλήρως τη βιομηχανική, όπως και η βιομηχανική δεν ήρθε να καταρρίψει την προβιομηχανική. Όπως σημειώνει ο Bell (1999, σ. 402), η τροφή παραμένει το βασικό στοιχείο που συντηρεί μία κοινωνία η οποία απλώς μετά την έλευση της βιομηχανικής κοινωνίας χρειαζόταν λιγότερα εργατικά χέρια για την απασχόληση στη γεωργία και την αγροτική παραγωγή και αύξησε την απόδοσή της μέσω της χρήσης λιπασμάτων. Σε επόμενο επίπεδο, η μεταβιομηχανική κοινωνία έρχεται να προσθέσει την ανάπτυξη των παραγωγικών σχέσεων που βασίζονται στη διαχείριση δεδομένων και πληροφοριών με σκοπό τη διευκόλυνση της παραγωγής σε μία σύνθετη και πολύπλοκη κοινωνία. Αντιλαμβανόμαστε ότι ο όρος “μεταβιομηχανική κοινωνία” αναφέρεται στη αλλαγή της δόμησης της κοινωνίας με βάση το είδος της εργασίας που βρίσκεται στο επίκεντρο.

Ο Daniel Bell ξεκίνησε πριν μερικά χρόνια να υποκαθιστά την έννοια της “μεταβιομηχανικής κοινωνίας” με τον όρο “κοινωνία της πληροφορίας”. Όμως, με το να κάνει αυτό, δεν άλλαξε σημασιολογικά τους όρους ανάλυσής του: για όλες του της προθέσεις και τους σκοπούς, η δική του “κοινωνία της πληροφορίας” είναι η ίδια με τη “μεταβιομηχανική κοινωνία” του. Δεν υπάρχει κάποιο σημείο στις νεότερες εκδόσεις των έργων του ή στα πλήρως νέα του κείμενα όπου να αναφέρει για παράδειγμα την αλλαγή σχέσεων παραγωγής που οδηγεί στην υιοθέτηση κάποιου νέου όρου (Webster, 1995, σ. 58). Για το λόγο αυτό θα αναφερθούμε στην κοινωνία του Bell με το όνομα “μεταβιομηχανική”, καθώς τον όρο “κοινωνία της πληροφορίας” θα τον χρησιμοποιήσουμε για την περιγραφή διαφορετικών

καταστάσεων στη συνέχεια. Ας δούμε τη θεώρηση του Bell για την έννοια του καταταμηματισμού στη μεταβιομηχανική κοινωνία:

“Πρέπει παράλληλα να ζούμε σ' έναν διαφορετικό άξονα: να κινούμαστε από το χρονικό (το παρελθόν, το παρόν και το μέλλον το οποίο μας κατέχει τόσο) στο χωρικό· να βλέπουμε τον κόσμο όπως πρέπει να είναι, ως ένα χώρο “κατανεμημένων τμημάτων”, ως διαχωρισμό σφαιρών. Για να κατανοήσει το υπερβατικό, ο άνθρωπος χρειάζεται την αίσθηση του ιερού. Για να ξαναφτιάξει τη φύση, ο άνθρωπος μπορεί να εισβάλλει στο ανίερο. Αλλά αν δεν υπάρχει διαχωρισμός σφαιρών, εάν το ιερό καταστραφεί, τότε αφηνόμαστε στα τρεκλίσματα των ορμών, της ιδιοτέλειας και της καταστροφής του ηθικού κύκλου που περιβάλλει την ανθρωπότητα”. (Bell, 1999, σ. 2009)

Άρα, ο άνθρωπος ο οποίος συμβάλλει στη δημιουργία της βιομηχανικής κοινωνίας και στη συνέχεια της μεταβιομηχανικής, προσπαθώντας να ξαναφτιάξει τη φύση, εισβάλλει στο ανίερο. Στο στάδιο της μεταβιομηχανικής κοινωνίας, για τον Bell, υπάρχει μια αποστροφή για τις ιεραρχικές αξίες που εκφράζεται από ένα είδος ισότητας όλων των ανθρώπων στα πλαίσια ενός συνεχούς ανοιχτού διαλόγου. Αυτό, όμως, το οποίο ο ίδιος καταδικάζει ως εισροή στο ανίερο, παραμένει μη ιεραρχικό μόνο σε φαινομενικό επίπεδο. Η ιεραρχία στη μεταβιομηχανική κοινωνία είναι φανερή όσο υπάρχουν σχέσεις μεταξύ υπαλλήλων και καταναλωτών υπηρεσιών. Γεγονός το οποίο κάνει τη μεταβιομηχανική ιεραρχία να διαφέρει είναι η ιεραρχική δικτύωση. Ο παθών ασθενής που θα δεχτεί τις υπηρεσίες ενός γιατρού θα τον εξυπηρετήσει την επόμενη μέρα ως πωλητής πολυκαταστήματος. Οι ρόλοι στη μεταβιομηχανική κοινωνία είναι καθορισμένοι λόγω του συνειδητού διαχωρισμού σε επίπεδο τέτοιο, ώστε οποιαδήποτε συζήτηση για έλλειψη ιεραρχίας σε αυτή να μη στέκουν. Η μόνη διαφορά της μεταβιομηχανικής κοινωνίας από τη βιομηχανική που καθιστά την αναγκαιότητα ύπαρξης του νέου όρου, μπορούμε να πούμε ότι είναι η πολυπλοκότητα της διανομής των ρόλων στους τομείς ανάπτυξης των υπηρεσιών.

Ο υπερβολικός καταταμηματισμός της κοινωνίας από τον Daniel Bell σε συγκεκριμένες σφαίρες μαζί με την οικονομική διαίρεση της απασχόλησης σε τομείς επαγγελματικής εξειδίκευσης, που αποτελούν τη βάση του μεταβιομηχανικού μοντέλου, φαίνεται να καταρρέει με μια προσεκτικότερη ματιά στις νεώτερες εξελίξεις. Η αφθονία που παρατηρεί ο Bell στα έργα του στην παραγωγή αγαθών δεν

είναι αρκετή για να δημιουργήσει μία ξεχωριστή σφαίρα παραγωγής που θα διαχωρίσει τις γνωστές παλαιές εργασίες από αυτές που βασίζονται στην παροχή υπηρεσιών, την “εργασία του λευκού κολάρου” και στη διαχείριση, στόρευση και επεξεργασία της πληροφορίας. Οι νέες αυτές υπηρεσίες έχουν δημιουργηθεί για την ασφάλεια και διαιώνιση της ήδη εγκαθιδρυμένης και διασυνδεδεμένης οικονομίας, ίσως με ένα πιο ευρύ πεδίο πολιτικών και πολιτισμικών σχέσεων, το οποίο όμως για να γίνει ουσιώδες περιμένει την ανάπτυξη τεχνολογιών που θα εξεταστούν αργότερα. “Δεν υπάρχει καμία καινοφανής, “μεταβιομηχανική κοινωνία”: η ανάπτυξη υπηρεσιών απασχόλησης και των σχετιζόμενων εξελίξεων εξαίρουν τη συνέχεια του παρόντος με το παρελθόν”. (Webster, 1995, σ. 59) Επίσης, αν αντιληφθούμε τη μεταβιομηχανική κοινωνία όπως ο Bell, στα σίγουρα κάνουμε λόγο για μια κοινωνία πλήρη εργασίας, όπου τα πάντα αποτελούν μορφές υπηρεσιών. Η εργασία φτάνει σε ένα ζενίθ και τίθεται ένα ζήτημα αμφισβήτησης της ίδιας της έννοιας της εργασίας όταν αυτή φτάνει σε επίπεδο κορεσμού και όλες οι πτυχές του κοινωνικού γίνεσθαι έχουν ως σημείο αναφοράς αυτήν. Όπως συμπεραίνει ο Marcuse:

“Όταν η παραγωγικότητα της εργασίας φτάσει στο μεγαλύτερο δυνατό βαθμό, τότε η παραγωγικότητα αυτή μπορεί να χρησιμεύσει στη διαιώνιση της εργασίας κι η αποτελεσματικότερη εκβιομηχάνιση μπορεί να επιφέρει τον περιορισμό και τον ετεροκαθορισμό των αναγκών. Σ' αυτό το στάδιο, αντί για αφθονία και ελευθερία, έχουμε εισβολή της καταπίεσης σ' όλες τις σφαίρες της ατομικής ζωής, ενσωμάτωση από μέρους της κάθε αντίθετης τάσης και απορρόφηση όλων των κινημάτων ιστορικής αμφισβήτησης. Ο τεχνολογικός ορθολογισμός εκδηλώνει τον πολιτικό του χαρακτήρα όταν γίνεται μέγας αγωγός της τελειότερης καταπίεσης, οικοδομώντας ένα βαθιά ολοκληρωτικό κόσμο όπου η κοινωνία, η φύση, το πνεύμα και το σώμα διατηρούνται σε κατάσταση διαρκούς κινητοποίησης για την υπεράσπισή του”. (Marcuse, 2008, σ. 128)

Πράγματι, κινήματα που ανήκαν στο χώρο του επαναστατικού για την εποχή του, όπως ο Σουρεαλισμός και ο Ντανταϊσμός απορροφήθηκαν άμεσα στους χρόνους της μεταμοντέρνας κατάστασης, στο επίπεδο της ανάπτυξης της μεταβιομηχανικής κοινωνίας. Χαρακτηριστικός είναι ο τρόπος που χρησιμοποιείται στις μέρες μας ο όρος “σουρεαλισμός” στην ελληνική και “surreal” στην αγγλική. Η μορφή του Ernesto Che Guevara δεσπόζει σε αναρίθμητα προϊόντα της “μεταβιομηχανικής” δύσης την ίδια ώρα που το εμπάργκο στεκόταν ως ακλόνητο φρούριο μεταξύ Κούβας

και Αμερικής. Τίθεται εδώ ένα ζήτημα αμφισβήτησης του περιεχομένου, της ποιότητας της πληροφορίας που παράγεται σε μεγάλες ποσότητες για να καλύψει τις δημιουργημένες, όπως θα δούμε, ανάγκες του ανθρώπου.

1.3. Η δικτυακή κοινωνία: Προς μια κοινωνία της πληροφορίας.

Το παραγόμενο προϊόν στις μορφές κοινωνιών που εξετάσαμε μέχρι τώρα έπαιρνε δύο τιμές, αυτήν της ποσότητας και αυτής της ποιότητας. Χαρακτηριστικό της μεταβιομηχανικής κοινωνίας του Bell είναι η παραγωγή περισσότερων προϊόντων με βάση την εξειδίκευση της εργασίας σε πολύ συγκεκριμένους τομείς. Το γεγονός αυτό κατακρίνεται από τον Debord στο γενικότερο πλαίσιο της κριτικής του ενάντια στην κοινωνία του θεάματος, που θα εξεταστεί αναλυτικότερα σε επόμενο κεφάλαιο. Το εμπόρευμα γίνεται θύμα μιας απολεσθείσας ποιότητας, εκφράζοντας την πραγματική παραγωγή πλέον που αφήνει το πραγματικό και ουσιαστικό κατά μέρος. Η απώλεια αυτή της ποιότητας παράλληλα εξυμνεί τα αντικείμενά της, καθώς επίσης ρυθμίζει και συμπεριφορές. Ο νέος εαυτός είναι ποσοτικός και εξισώνεται με τη μορφή-εμπόρευμα. Είναι ο ίδιος που παράγει την ποσότητα και, εξαρτημένος από αυτήν, δε μπορεί πλέον να αναπαραχθεί έξω από αυτήν (Debord, 1986, σ. 39).

Παρατηρούμε, λοιπόν, την τάση μεταφοράς από το ποιοτικό εμπόρευμα στο ποσοτικό. Σε ένα επίπεδο θεμιτού ξεπεράσματος της κατάστασης αυτής, το μόνο που δύναται να ζητήσει κανείς είναι μία αντιστροφή. Εκεί, δηλαδή, που το υπάρχον προϊόν λαμβάνει μεγάλο μέγεθος και φέρει μικρό περιεχόμενο, να λάβει αισθητά μικρότερο μέγεθος και να φέρει αισθητά μεγαλύτερο περιεχόμενο. Αν είναι ακόμα και αυτό δυνατόν, να εξαυλωθεί το χωρικό μέρος του προϊόντος και να μείνει μόνο το περιεχόμενο, η ποιότητα, ο παράγοντας διαμόρφωσης, η πληροφορία. Το άυλο κεφάλαιο, λοιπόν, η πληροφορία, αποτελεί το νέο κριτήριο αναφοράς για τη νέα κοινωνία. Γι' αυτό και ο όρος που έχει επικρατήσει πάνω της είναι η “κοινωνία της πληροφορίας”. Αποτελεί όρο που εξετάστηκε από πολλούς μελετητές οι οποίοι κατέληξαν σε διάφορα συμπεράσματα δημιουργώντας ένα ευρύ φάσμα συγκρουόμενων απόψεων. Ο ηλεκτρονικός υπολογιστής σε συνδυασμό με το διαδίκτυο είναι το νέο μέσο που δίνει και το μήνυμα για τη δόμηση της νέας

κοινωνίας με μία σειρά νέων εφαρμογών που εμφανίστηκαν αρκετά αργότερα από τις θεωρητικές προσεγγίσεις που εξετάζονται σε αυτό το κεφάλαιο για την κοινωνία της πληροφορίας. Εδώ θα εξετάσουμε την έννοια αυτής της κοινωνίας της πληροφορίας. Ξεκινώντας με κάποιες θεωρητικές θέσεις του Vilem Flusser θα αρχίσουμε να κατανοούμε και τη σχέση πολιτιστικού προϊόντος και πληροφορίας, η οποία είναι ένας από τους βασικούς λόγους που οδηγούν στην έλευση της κοινωνίας της πληροφορίας. Η ανάπτυξη της επιστημονικής έρευνας πάνω στις λειτουργίες του ανθρώπινου εγκεφάλου οδήγησε σε μία συνέχιση της διαμάχης μεταξύ των θεωριών του Lamarck και του Darwin, περί επίκτητων και κληρονομημένων πληροφοριών. Ο Flusser θεωρεί τον εγκέφαλο ως ένα όργανο επεξεργασίας δεδομένων [data processing], που μπορεί να χωριστεί σε δύο αλληλένδετα στοιχεία, το οργανικό μέρος του εγκεφάλου, το υλικό [hardware] και αυτό που αναλαμβάνει την ίδια την επεξεργασία, το παλαιότερα γνωστό ως πνεύμα, που τώρα θα μπορούσε να ονομαστεί λογισμικό [software]. Βιολογικά, λοιπόν, ο εγκέφαλος είναι γενετικά κληρονομούμενος, ενώ το πνεύμα αποκτάται στο συντριπτικά μεγαλύτερο μέρος του από τις εμπειρίες που προσφέρει ο πολιτισμός. Η ομοιότητα αυτή του εγκεφάλου με τον ηλεκτρονικό υπολογιστή δεν είναι απόλυτη καθώς η οργάνωση του εγκεφάλου αλλάζει σύμφωνα με τις πληροφοριακές διαμορφώσεις που δέχεται, ενώ μία πιθανή διακοπή της παροχής πληροφοριών θα θέσει τον ανθρώπινο εγκέφαλο σε μία αμετάκλητη διαδικασία μαρασμού. Ο βασικός παραγωγός πληροφορίας στο κλειστό σύστημα του ανθρώπινου πολιτισμού, λοιπόν, που είναι ο εγκέφαλος διαμορφώνεται παράλληλα από τον πολιτισμό που παράγει και έτσι αποτελεί ο ίδιος ένα πολιτισμικό προϊόν. Καταλήγουμε έτσι σε μία θεώρηση στην οποία θα επιστρέψουμε αναλυτικότερα αργότερα, στο ότι πληροφορία και πολιτιστικό προϊόν συνδέονται και ταυτίζονται διαλεκτικά. Το ανθρώπινο πνεύμα, βέβαια, δεν είναι πλήρως επίκτητο, αν σκεφτούμε πως παρά την αρχική του κενή “μνήμη” μετά τη σύλληψη ή τη γέννηση, ενυπάρχει εντός του η προδιάθεση ή ο προγραμματισμός για οποιοδήποτε μελλοντικό συνδυασμό επεξεργασίας δεδομένων. Εγκέφαλος και πνεύμα είναι αλληλοεξαρτώμενα στο πλαίσιο μιας πολιτισμικής κατάστασης και δε μπορούν να λειτουργήσουν ξεχωριστά. Η κοινωνία, εδώ και αρκετά χρόνια έχει συνδέσει τη λειτουργία της με τον τρόπο λειτουργίας του εγκεφάλου. Η ημιμάθεια όμως που επικρατεί σε σχέση με την ολοκληρωμένη λειτουργία του εγκεφάλου, έχει οδηγήσει

στην ύπαρξη μιας “βλακώδους κοινωνίας” με ιδιαίτερα χαρακτηριστικά την ανία, τη μαζική κουλτούρα, το αυξανόμενο κιτς και στο φαινόμενο της εντροπίας που θα εξεταστεί στο επόμενο κεφάλαιο. Τα αποτελέσματα αυτά έλαβαν χώρα καθώς οι συνδέσεις μεταξύ των ίδιων των ανθρώπων, αλλά και μεταξύ των ανθρώπων και του περιβάλλοντός τους δεν ήταν κατάλληλες. Οι πιο πρόσφατες μελέτες έχουν δείξει ότι ο εγκέφαλος δεν ελέγχεται κεντρικά, αλλά μέσω της συνεργασίας ή “συνέργειας [Zusammenspiel] περιοχών και λειτουργιών” που είναι εν μέρει ανταλλάξιμες. Σε αντίθεση με αυτήν την ενέργεια, ο άνθρωπος φρόντισε να διαχωρίσει τις δραστηριότητές του, όπως είδαμε στη μεταβιομηχανική κοινωνία, έχοντας για τις εργασίες του κεντρικό έλεγχο από φορείς εξουσίας. Με αυτόν τον τρόπο μειώνει τις πιθανότητες για καθετί το απίθανο και περιπετειώδες και αυξάνει αυτές για την εξάντληση των πληροφοριών, που αποτελούν το υλικό τροφοδότησης του εγκεφάλου του, κάνοντάς τον να περιπίπτει σε ανία. Μια κοινωνία η οποία θα έχει λάβει βαθύτερη επίγνωση του τρόπου με τον οποίο λειτουργεί ο ανθρώπινος εγκέφαλος μπορεί να μετατραπεί σε μία δημιουργική κοινωνία. Η ανάπτυξη των τεχνικών της τηλεματικής (όρος που προέρχεται από το τηλέ + informatik, σημαίνοντας την πληροφόρηση από απόσταση) δίνουν ένα αισιόδοξο μήνυμα για την ανάπτυξη μίας τέτοιας συνδεσμολογίας. Μία τέτοια κοινωνική δόμηση θα απαλείψει τα ιεραρχικά κέντρα εκπομπής και τα αναπτύξει τα δικτυακά κομβικά σημεία τα οποία στο σύνολό τους θα εκπέμπουν και θα λαμβάνουν ταυτόχρονα αξιοποιώντας οποιαδήποτε πληροφορία όχι μόνο για το κάθε σημείο χωριστά, αλλά για το σύνολο του κοινωνικού οργανισμού. Οι αποφάσεις θα λαμβάνονται με βάση τη λογική της συλλογικής συναίνεσης, ακριβώς όπως στα κύτταρα του εγκεφάλου, δημιουργώντας ένα “ψηφιδωτό προσθέσεων” με νέα στοιχεία να ενσωματώνονται για ένα συνεχές νέο γίγνεσθαι. Το βιολογικό παράδειγμα του άλματος από την εξατομίκευση στην κοινωνικοποίηση, από το μεμονωμένο ζώο στην αγέλη ή από το μονοκύτταρο στον πολυκύτταρο οργανισμό θα επιβεβαιωθεί σε επίπεδο πνεύματος, απόφασης και ελευθερίας. Κάθε μεμονωμένο στοιχείο – στην προκειμένη περίπτωση ο άνθρωπος - διατηρεί τη μοναδικότητά του, όπως τα υπόλοιπα σημειακά στοιχεία στα αντίστοιχα μωσαϊκά οργανισμών που αναφέραμε, αλλά πλέον η διαδικασία παραγωγής πληροφορίας θα τείνει να έχει ως άξονα το επίπεδο του κοινωνικού συνόλου και όχι της προσωπικής ωφέλειας. Η ίδια η ύπαρξη της μοναδικότητάς μας κρίνεται

αμφισβητήσιμη σε επίπεδο εξω-κοινωνικό, καθώς το “Εγώ” μας είναι μία αρκετά αφηρημένη έννοια, που αγγίζει το μηδέν, εάν δεν υπάρχουν άλλες παρόμοιες οντότητες που να είναι και αυτές σε θέση να δηλώσουν την ύπαρξή τους και να αναπτύξουν σχέσεις μαζί μας. Το “Εγώ” μας συγκεκριμενοποιείται μόνο στο επίπεδο που υπάρχουν άλλοι ώστε να μας αποκαλέσουν “Εσύ” και μέσα από τις σχέσεις μας να αναπτυχθούν οι κατάλληλες συγκρίσεις που θα οδηγήσουν στην ανάδειξη της ατομικότητας. Η τάση αυτή που διέπει τον ανθρώπινο εγκέφαλο για την απόκτηση ατομικής προσωπικότητας και ελευθερίας καθιστά τον άνθρωπο ως μία “αρνητικά εντροπική τάση”, που παίζει με την έννοια της πληροφόρησης και έτσι η ανάπτυξη μιας τηλεματικής κοινωνίας ή μιας “κοινωνίας της πληροφορίας” θα μπορέσει ίσως να αποτελέσει την πρώτη πραγματική ελεύθερη κοινωνία (Flusser, 2008, σ. 122, 124-127).

Ο Flusser προβλέπει με μία έντονη ουτοπιστική αντίληψη την επερχόμενη “κοινωνία της πληροφορίας” σε ένα κείμενο γραμμένο το 1985. Πραγματικά, εάν δεν αποβίωνε το 1991, θα έβλεπε τις περιγραφές του να πραγματοποιούνται σταδιακά με τη ραγδαία ανάπτυξη των ηλεκτρονικών υπολογιστών και του διαδικτύου μετά το 1990, αλλά και με την τροπή που αυτό πήρε μετά το 2000. Στα πρώτα βήματα ανάπτυξης του διαδικτύου, όταν αυτό χρησιμοποιούνταν ως εργαλείο του αμερικανικού στρατού, ελάχιστοι ίσως να φαντάζονταν πως το εργαλείο μιας κοινωνικής οντότητας που σχετίζεται άμεσα με τη διεξαγωγή πολέμου, θα μπορούσε να μετατραπεί στο βασικό μέσο για την επίτευξη μίας νέας ουτοπιστικής κοινωνίας. Είναι το ίδιο συμπέρασμα στο οποίο καταλήγει ο Jorn για τον προορισμό των μορφών, αλλά με αντιστροφή του παραδείγματος που φέρει:

“Οι νέοι προορισμοί που επαναστατικοποιούν τη ζωή μας, είναι απρόβλεπτοι και προκαλούνται από την εισαγωγή άχρηστων μορφών ή μορφών με φαντασιακή και διακοσμητική ιδιότητα. Μπορεί να παρέλθουν μεγάλα χρονικά διαστήματα ανάμεσα στη δημιουργία μιας νέας μορφής και την πρακτική της χρήση. [...] Οι Κινέζοι, που ανακάλυψαν την πυρίτιδα, την χρησιμοποιούσαν μόνο για τα πυροτεχνήματα. Δε γνωρίζουμε ποτέ τον οριστικό προορισμό μιας νέας μορφής” (Jorn, 2006, σ. 57)

Στην περίπτωση του Διαδικτύου έγινε η ίδια μετατροπή της αξιακής χρήσης ανεστραμμένη. Στο πλαίσιο μιας κοινωνίας του θεάματος, η πολεμική βιομηχανία παράγει ένα νέο μέσο μετάδοσης πληροφοριών με άμεση πρακτική αξία. Το μέσο αυτό, όμως, ακολουθεί της ανάγκες της εποχής και συμβάλλει στη δημιουργία της κοινωνίας των παικτών για την οποία κάνει λόγο ο Flusser. Μετά το 1990 έχει επικρατήσει ένα κλίμα περιγραφής μιας προσφάτως αφιχθείσας ή συντόμως επερχόμενης “πληροφοριακής εποχής” (“information age). Ο Δερτούζος μας εξηγεί το πού βασίζεται η νέα αυτή εποχή:

1. Για την αναπαράσταση των πληροφοριών χρησιμοποιούνται αριθμοί.
2. Αυτοί οι αριθμοί ορίζονται με την τιμή 1 και 0.
3. Οι υπολογιστές μετατρέπουν τις πληροφορίες κάνοντας αριθμητικές πράξεις με αυτούς τους αριθμούς.
4. Τα συστήματα επικοινωνίας μετακινούν ολόγυρα τις πληροφορίες μετακινώντας αυτούς τους αριθμούς.
5. Υπολογιστές και συστήματα επικοινωνίας συνδυάζονται για να σχηματίσουν δίκτυα υπολογιστών. Τα δίκτυα υπολογιστών αποτελούν τη βάση των πληροφοριακών υποδομών του αύριο, που με τη σειρά τους αποτελούν τη βάση της Πληροφοριακής Αγοράς. (Δερτούζος, 1998, σ. 122)

Όπως φαίνεται από τα παραπάνω, η “κοινωνία της πληροφορίας” φαντάζει ακόμα ως κάτι το επερχόμενο. Πριν την έλευση μία τέτοιας κοινωνίας, στο πλαίσιο της ανάπτυξης της πληροφοριακής εποχής, ο Manuel Castells κάνει λόγο για τη “δικτυακή κοινωνία” (“network society”). Το τρίτομο opus magnum του, “The information age: economy, society and culture”, πρωτοεκδόθηκε το 1996, γνωρίζοντας πολλές επαυξημένες επανεκδόσεις, και αποτελεί το βασικό σύγγραμμα όπου παρουσιάζονται οι θέσεις του και οι θεωρήσεις του. Σε άρθρο του, γραμμένο το 2000, συνοψίζει τα χαρακτηριστικά της δικτυακής κοινωνίας μέσα στην πληροφοριακή εποχή. Δίνοντας μία εισαγωγική περιγραφή της δικτυακής κοινωνίας, γράφει:

“Η δικτυακή κοινωνία είναι μια συγκεκριμένη μορφή κοινωνικής δομής που τείνει να αναγνωριστεί από την εμπειρική έρευνα ως χαρακτηριστικό

της Πληροφοριακής Εποχής. Με τον όρο “κοινωνική δομή” κατανοώ τους οργανωτικούς διακανονισμούς μεταξύ ανθρώπων στις σχέσεις παραγωγής/κατανάλωσης, εμπειρίας και δύναμης, όπως εκφράζονται μέσω σημαντικών αλληλεπιδράσεων πλαισιωμένες από τον πολιτισμό. Με τον όρο “Πληροφορική Εποχή” αναφέρομαι σε μια ιστορική περίοδο στην οποία οι ανθρώπινες κοινωνίες εκτελούν τις δραστηριότητές τους σε ένα τεχνολογικό πρότυπο αποτελούμενο από τεχνολογίες πληροφορίας/επικοινωνίας βασισμένο στη μικροηλεκτρονική και στη γενετική μηχανική. Αντικαθιστά/εντάσσει το τεχνολογικό πρότυπο της Βιομηχανικής Εποχής, που ήταν οργανωμένο πρωτίστως γύρω από την παραγωγή και διανομή ενέργειας”. (Castells, 2000, σ. 5-6)

Ο Castells εντοπίζει τις απαρχές της Πληροφοριακής Εποχής μετά το 1970, στην περίοδο της καπιταλιστικής κρίσης που σημάδεψε το τέλος αυτού που έχει περιγραφεί ως “μεταπολεμική συμφωνία” (πλήρης απασχόληση, άνοδος του επιπέδου ζωής, συστήματα κρατικής ευημερίας κ.τ.λ.). Το γεγονός αυτό επιτάχυνε μία περίοδο αναδόμησης της καπιταλιστικής επιχειρηματικότητας, καθώς οργανισμοί βρέθηκαν σε κάμψη και αντιμετώπιζαν οξύτερο ανταγωνισμό σε σχέσεις με τις παλαιές πηγές ωφέλειας. Τώρα αυτή η αναδόμηση φάνηκε να συμπίπτει με αυτό που ο Castells ονομάζει *πληροφοριακό τρόπο ανάπτυξης*, ένα φαινόμενο στενά συνδεδεμένο με την ανάπτυξη των τεχνολογιών πληροφορίας και επικοινωνιών (Webster, 1995, σ. 102).

Συνοψίζοντας τα χαρακτηριστικά της δικτυακής κοινωνίας, μπορούμε να εντοπίσουμε σημασιολογικές αλλαγές στους εξής τομείς:

- Ζούμε σε μία *νέα οικονομία*, η οποία φέρει τρία ιδιαίτερα χαρακτηριστικά.
- Είναι *πληροφοριακή*, έτσι ώστε η ικανότητα παραγωγής γνώσης και η επεξεργασία/διαχείριση πληροφορίας να καθορίζουν την παραγωγικότητα και ανταγωνιστικότητα όλων των ειδών οικονομικών μονάδων.
- Είναι *παγκόσμια* με την ακριβή έννοια ότι οι κεντρικές, στρατηγικές της δραστηριότητες έχουν την δυνατότητα να διεξαχθούν ως μονάδα σε πλανητικό επίπεδο σε πραγματικό ή επιλεγμένο χρόνο.
- Είναι *δικτυωμένη*. Στην καρδιά της συνεκτικότητας της παγκόσμιας οικονομίας και της προσαρμοστικότητας της πληροφοριακής παραγωγής, υπάρχει μία νέα μορφή οικονομικής οργάνωσης, η *δικτυακή επιχείρηση*. Δεν είναι ένα δίκτυο επιχειρήσεων. Είναι ένα δίκτυο φτιαγμένο είτε από εταιρείες ή τμήματα εταιρειών

ή/και από εσωτερικούς τμηματισμούς εταιρειών. Μεγάλοι οργανισμοί αποκεντρώνονται εσωτερικά ως δίκτυα. Μικρές και μεσαίες επιχειρήσεις συνδέονται μέσω δικτύων. Μεγάλοι οργανισμοί εργάζονται βάσει μιας στρατηγικής αλλαγής συμμαχιών και συνεργασιών, ειδικευόμενη σε ένα συγκεκριμένο προϊόν, διαδικασία, χρόνο και χώρο. Επίσης αυτές οι συνεργασίες βασίζονται όλο και περισσότερο στο διαμοιρασμό πληροφορίας.

- Η νέα οικονομία (πληροφοριακή, παγκόσμια, δικτυωμένη) είναι στα σίγουρα καπιταλιστική. Ένα νέο είδος καπιταλισμού όπου οι κανόνες για επένδυση, συσσώρευση και ανταμοιβή έχουν αλλάξει ουσιαστικά. Επίσης, εφόσον τίποτα δεν επιβεβαιώνει τον καπιταλισμό ως αιώνιο, είναι σημαντικό να εστιάσουμε στα χαρακτηριστικά της νέας οικονομίας γιατί μπορεί να καταλήξει στον τρόπο παραγωγής απ' όπου γεννήθηκε, όταν ο καπιταλισμός φτάσει σε μια αποφασιστική πρόκληση και/ή βυθιστεί σε μια δομική κρίση προερχόμενη από τις εσωτερικές του αντιφάσεις.

- *Η εργασία και η απασχόληση* μεταμορφώνονται ουσιαστικά στη/μέσω της νέας οικονομίας. Παρακινούμενες από την παγκοσμιοποίηση και τη δικτυακή επιχείρηση, και έχοντας διευκολυνθεί από τις τεχνολογίες πληροφορίας/επικοινωνίας, η σημαντικότερη μεταμόρφωση στα πρότυπα απασχόλησης αφορά την ανάπτυξη της προσαρμοστικής εργασίας, ως τη δεσπύζουσα μορφή εργασιακών διακανονισμών. Μερική εργασία (part-time), προσωρινή εργασία, αυτοαπασχόληση, εργασία με σύμβαση, ανεπίσημοι ή ημιεπίσημοι εργατικοί διακανονισμοί και άκαμπτη κινητικότητα απασχόλησης είναι τα νέα βασικά χαρακτηριστικά της αγοράς εργασίας. Το βασικό στοιχείο αλλαγής είναι η ατομικοποίηση του εργάτη, αντιστρέφοντας τη διαδικασία της κοινωνικοποίησης της παραγωγής, χαρακτηριστική στη βιομηχανική εποχή, εξακολουθώντας να πατά στις ρίζες του τρέχοντος συστήματος βιομηχανικών σχέσεων.

- Στην *πολιτιστική σφαίρα*, παρατηρούμε την ανάγκη για ένα παρόμοιο πρότυπο δικτύωσης, προσαρμοστικότητας και εφήμερης συμβολικής επικοινωνίας σε έναν πολιτισμό οργανωμένο αρχικά γύρω από ένα ολοκληρωμένο ηλεκτρονικών μέσων, όπου το διαδίκτυο είναι φανερά ένα από αυτά. Οι πολιτισμικές εκφράσεις όλων των ειδών όλο και περισσότερο περιβάλλονται ή σχηματίζονται από αυτό το ηλεκτρονικό υπερκείμενο. (Castells, 2000, σ. 9-12)

Ο Castells αρνείται τον όρο “παγκόσμιο χωριό” θεωρώντας ότι τα μηνύματα που αποστέλλονται παρέχουν δυνατότητα ανταπόκρισης εκ μέρους του πομπού μόνο σε συγκεκριμένες αποκρίσεις του δέκτη. Το γεγονός αυτό δημιουργεί ένα φαινόμενο που ο ίδιος ονομάζει “πραγματική εικονικότητα” (“real virtuality”). Το κλίμα αυτό επηρεάζει και την πολιτική, καθιστώντας την πολιτική διαφθορά μία συστηματική μορφή της πολιτικής της πληροφοριακής εποχής στο επίπεδο που η δολοφονία της εικόνας κάποιου αποτελεί βασικό όπλο της εποχής της εξατομίκευσης. Αυτός είναι ίσως και ο βασικότερος λόγος που η δικτυακή κοινωνία δεν ταυτίζεται με την τηλεματική κοινωνία ή κοινωνία της πληροφορίας κατά τον Flusser. Ο όρος “διάστημα ροών” (space of flows) που εισήγαγε, αναφέρεται στον τρόπο λειτουργίας των σύγχρονων επιχειρήσεων που, με τη βοήθεια των νέων τεχνολογικών μέσων, επικοινωνούν άμεσα σε όλον τον πλανήτη ξεπερνώντας οποιοδήποτε υλικό φρούριο με εξαίρεση την αναγκαστική χρήση του υλικού μέρους των τεχνολογιών αυτών, που είναι όμως μηδαμινή μπροστά στο τελικό αποτέλεσμα. (Castells, 2000, σ. 14)

Ένας ακόμη όρος που εισήγαγε ο Castells στο χώρο της κοινωνιολογίας και της επιστήμης των μέσων είναι ο “άχρονος χρόνος” (timeless time). Δίνει έμφαση στο γεγονός ότι η δικτυακή κοινωνία προσπαθεί να δημιουργήσει ένα “παντοτινό σύμπαν” στο οποίο τα όρια του χρόνου παραγκωνίζονται συνεχώς. Δείχνει ότι ο χρόνος ελέγχεται σταθερά από “ηλεκτρονικά διαχειριζόμενες παγκόσμιες αγορές κεφαλαίου” (1996, σ. 437 στο Webster, 2002, σ. 108) και ότι χρησιμοποιείται έτσι ώστε να μεγιστοποιήσει την αποτελεσματικότερη χρήση του. Παράλληλα, η “δικτυακή κοινωνία” περιέχει μία “ασάφεια των τρόπων ζωής” (σ. 445, στο Webster, 2002, σ. 109) η οποία καθιστά τα βιολογικά επίπεδα της ζωής παραποιημένα. Έτσι έχουμε πενηντάχρονες γυναίκες να έχουν παιδιά υπό κύηση μαζί με σοβαρές προσπάθειες (μέσω της κρυογονικής και άλλων παραπλήσιων επιστημών) να “εξαφανιστεί ο θάνατος από τη ζωή (σ.454) και “σέξι” οκτάχρονα μαζί με αντίσταση στην πάροδο του χρόνου μέσω δίαιτας, φαρμάκων και κοσμητικής χειρουργικής. Αναλογιζόμαστε τις σημαντικές εξελίξεις της γενετικής μηχανικής, τις οποίες ο Castells συνδέει με θέματα πληροφορίας και επικοινωνίας και που όλα θα συμβάλλουν στην προώθηση μιας κουλτούρας του άχρονου (Webster, 2002). Όπως

θα δούμε, όμως, στη συνέχεια, από αυτήν την εξάλειψη της βασιλείας του χρόνου θα δημιουργηθούν οι συνθήκες για το πέρασμα στη μετα-ιστορική κατάσταση, που θα είναι ιδιαίτερο χαρακτηριστικό της νέας ελεύθερης κοινωνίας, τουλάχιστον για όσους βλέπουν το προσεχές μέλλον με αισιοδοξία.

Ο Castells κάνει λόγο, τέλος, για τη διεξαγωγή “στιγμιαίων πολέμων” (“instant wars”) οι οποίοι εκτελούνται από σύντομα ξεσπάσματα των δυνάμεων που ελέγχουν τις πλέον ανεπτυγμένες τεχνολογίες και που παρουσιάζονται στον κόσμο μέσω των παγκόσμιων μέσων ενημέρωσης. “Οι περισσότεροι άνθρωποι συνειδητοποιούν την ανάπτυξη του “πληροφοριακού πολέμου”, ειδικά μετά τους πολέμους στο Ιράκ το 1991 και το 2003, την επίθεση στη Σερβία το 1999 από δυνάμεις του ΝΑΤΟ και την ταχύτατη εισβολή και ανατροπή της θεοκρατίας των Ταλιμπάν του Αφγανιστάν” (Webster, 2002, σ. 109). Η σημασία των δικτύων είναι ουσιαστική για την ανάπτυξη της κοινωνίας για την οποία κάνει λόγο ο Castells. Ένα δίκτυο είναι ένα σύνολο διασυνδεδεμένων κόμβων. Κόμβος είναι το σημείο τομής μίας καμπύλης. Τα δίκτυα είναι παλιές μορφές κοινωνικής οργάνωσης, όπως οι ομοσπονδίες και οι αμφικτιονίες στην αρχαία Ελλάδα, τα θέματα στο Βυζάντιο, οι Η.Π.Α. και η Ε.Ο.Κ. Λαμβάνουν, όμως, μία νέα τιμή στην Πληροφοριακή Εποχή αποκτώντας τη μορφή πληροφοριακών δικτύων, κινούμενα από από τις νέες πληροφοριακές τεχνολογίες. Τα δίκτυα αποκεντρώνουν την εκτέλεση των έργων και διαμοιράζουν τη λήψη αποφάσεων. Εξ' ορισμού, ένα δίκτυο δεν έχει κέντρο. Δουλεύει με μία δυαδική λογική λήψης/αποκλεισμού. Ό, τι υπάρχει εντός του δικτύου είναι χρήσιμο και απαραίτητο για την ύπαρξη του δικτύου. Τα δίκτυα, ως κοινωνικές μορφές είναι μη αξιακά και ουδέτερα. Μπορούν να πειράζουν και να βοηθήσουν εξίσου: τίποτα προσωπικό. (Castells, 2000, σ. 16) Ως αυτοματισμοί, επεξεργάζονται τους στόχους που είναι προγραμματισμένα να εκτελέσουν, ενώ οι προγραμματιστές τους είναι οι κοινωνικοί πρωταγωνιστές, είτε αυτοί φαίνονται, είτε όχι, και αυτός είναι ο λόγος για τον οποίο κάνουμε λόγο για πληροφοριακό πόλεμο.

Προχωρώντας σε μία κριτική της δικτυακής κοινωνίας, παρατηρούμε μία εσώτερη αντίφαση. Η κοινωνία των δικτύων δημιουργεί αυτό που ο Castells ονομάζει πληροφοριακό καπιταλισμό (informational capitalism), ο οποίος, και μόνο ως

ιεραρχικό σύστημα, αναιρεί την ύπαρξη της ισότητας που δύναται ιδεατά να παρέχει ένα δίκτυο. Στην πραγματικότητα, η δικτυακή κοινωνία για την οποία κάνει λόγο ο Castells δεν αποτελεί ένα αληθινό δίκτυο σύμφωνα με τα χαρακτηριστικά που ο ίδιος περιγράφει. Είναι περισσότερο ένα μέσο διασύνδεσης των κέντρων ιεραρχιών, οι οποίες έχουν αποκτήσει διαφορετικές τιμές. Ο Castells δεν προτείνει ένα νέο κοινωνικό σύστημα, αλλά δίνει κοινωνιολογικές ερμηνείες πάνω στα γεγονότα που παρατηρεί. “Τα Μέσα σχηματίζουν δέσμες που εκπέμπονται από τα κέντρα, τους πομπούς. Οι “δέσμες” στα λατινικά ονομάζονται “fascies”. Συνεπώς, η δομή της κοινωνίας [...] είναι φασιστική, και μάλιστα είναι φασιστική όχι για ιδεολογικούς, αλλά για “τεχνικούς” λόγους” (Flusser, 2008, σ. 84). Παρόλα αυτά, η δικτύωση μπορεί να δώσει τη δυνατότητα για την ανέλιξη μίας περισσότερο ουτοπικής κοινωνίας βάσει συγκεκριμένων εφαρμογών που θα εξεταστούν αργότερα. Ίσως, μπορέσουμε να κάνουμε λόγο για την άφιξη της κοινωνίας της πληροφορίας, όπου πραγματικά αμφίδρομες σχέσεις θα δημιουργούν καταστάσεις κατάλληλες για την παροχή πληροφοριακής στέγης σε όποιον τη ζητήσει, δίχως τη δημιουργία συμβάσεων αιτιακών λογισμών που οδηγούν στη δόμηση της κοινωνίας με βάση το συμφέρον. Η πληροφορία θα αποτελεί ένα στοιχείο πλήρως αποκεντρωμένο που θα τίθεται προς επεξεργασία αυτόματα από όλους τους δικτυακούς κόμβους σε ταυτόχρονο επίπεδο πομπού και δέκτη. Η φύση της πληροφορίας είναι τέτοια που θα οδηγήσει σε μία τέτοια κατάσταση.

2. Η έννοια της πληροφορίας μέσα στην εποχή του μετα- και η προσπάθεια εκβιομηχάνισής της.

2.1. Πληροφορία vs. Information: η διαλεκτική σχέση των δύο ετυμολογιών.

Η λέξη “πληροφορία” (information) θα αποτελέσει έναν όρο στον οποίο θα αναφερθούμε και θα συνεχίσουμε να αναφερόμαστε στο μεγαλύτερο μέρος αυτής της εργασίας. Η κατανόηση του όρου προϋποθέτει το σεβασμό προς την καθημερινή χρήση που αυτή έχει αποκτήσει, αυτήν της είδησης, του νέου και της ενημέρωσης με μία ταυτόχρονη εμβάθυνση στη ρίζα της λέξης τόσο στην ελληνική, όσο και στη λατινική της μορφή. Για να μη γίνει ιδιαίτερος εκτενής η εισαγωγή αυτή στην έννοια

της πληροφορίας, θα επανέλθουμε και σε περισσότερους περιφραστικούς ορισμούς ανάλογα με τις ανάγκες του κάθε κεφαλαίου.

“Πληροφορία”, λέξη παράγωγη από τα συνθετικά “πλήρως” και “φέρω”, αποτελεί τη διαδικασία του φέρειν σε πληρότητα. Ο γραμμικός λογισμός θα οδηγούσε το νου στη σκέψη ότι εφόσον υπάρχει μία τέτοια διαδικασία/κατάσταση, στα σίγουρα υπάρχει εκεί έξω και μία σταθερή πληρότητα, μία αλήθεια, ένας Θεός που περιμένει την κατάκτησή του μέσω της ανέλιξης μας σε μία ιεραρχική κλίμακα τάξεων. Το γεγονός όμως ότι παρά την τόση πληροφορία, το ανθρώπινο γένος δεν έχει φτάσει σε κάποια αιώνια ιδεατή πληρότητα ακόμα, ενώ παρόλα αυτά πολλοί από μας διατείνονται πως έχουν φτάσει σε καταστάσεις προσωπικής πληρότητας, αποδεικνύει ότι τείνουμε προς τη θεώρηση μιας υπερβατικής κοινωνίας της προσωπικής οπτικής γωνίας του καθενός, μία αταξική κοινωνία περισσότερο ρευστή. Αυτή η συνεχής κατάσταση μη-πληρότητας μέσω της πληροφορίας δύναται να κατανοηθεί από το Θεώρημα της μη-πληρότητας του Gendel που μας το εξηγεί ο Chaitin (2005, σ. 49) λέγοντας:

“Κάθε πεπερασμένο σύστημα μαθηματικών αξιωμάτων, κάθε μαθηματική θεωρία είναι μη πλήρης. Πιο συγκεκριμένα, ο Gendel απέδειξε ότι θα υπάρχουν πάντα προτάσεις σχετικές με την αριθμητική, προτάσεις που να αφορούν θετικούς ακεραίους, πρόσθεση, πολλαπλασιασμό -ονομάζονται αριθμοθεωρητικές-, οι οποίες είναι αληθείς αλλά όχι αποδείξιμες”.

Ο Leibnitz, πρόδρομος της σύγχρονης σκέψης για τις επιστήμες των μαθηματικών και της πληροφορίας, δημιουργεί ένα φιλοσοφικό σύστημα που βασίζεται στη μονάδα, ονομάζοντας την πραγματεία που αναφέρεται σε αυτό “Μοναδολογία”. Σε αυτήν αναλύει το όλον της ύπαρξης σε ελάχιστα (minima) μέρη ή άτομα που ονομάζει μονάδες με την πολύ απλή δικαιολόγηση στο δεύτερο μόλις αξίωμα της πραγματείας, ότι εφόσον υπάρχουν πράγματα σύνθετα, πρέπει αναγκαία να υπάρχουν και ουσίες απλές που να αποτελούν τα πρώτα μέρη της σύνθεσης. Η σκέψη του Leibnitz βρίσκεται πολύ κοντά στις σύγχρονες θεωρίες για τα κβάντα και τις ελάχιστες μονάδες ύλης και πληροφορίας. Στο δέκατο όγδοο αξίωμα ονομάζει τις μονάδες του Εντελέχειες, κατά το αριστοτελικό “έχουσι το εντελές”, θεωρώντας πως έχουν μέσα τους “μία ορισμένη τελειότητα” και άρα βρίσκονται πολύ κοντά στην

ελληνική έννοια της πληρο-φορίας, που ενέχει την αριστοτελική δύναμη (δυνατότητα) για τελειότητα, αυτό που στις γλώσσες της πληροφορικής ονομάζεται τερματισμός προγράμματος. Για τον Leibnitz κάθε μονάδα είναι ένας καθρέπτης ολόκληρου του σύμπαντος σε χωρικό και χρονικό επίπεδο, εφόσον το σύμπαν είναι πλήρες και άρα οποιαδήποτε μεταβολή μίας μονάδας πληροφορίας του μεταβάλλει με τη σειρά της τη μορφή όλων των υπολοίπων (σ. 163-171).

Έτσι, καταλήγουμε στη λατινική λέξη *informare* που προέρχεται από τα συνθετικά *in* και *formare* που σημαίνει δίνω μορφή σε κάτι, διαμορφώνω, μορφοποιώ. Κι εδώ, βέβαια, θα μπορούσε να γίνει λόγος για την ιδεατή μορφή, την αρμονία, και τις όλο και πιο πιθανές καταστάσεις στις οποίες οδηγεί η εντροπία, αλλά λόγω της χροιάς της λέξης στην καθημερινή μας χρήση, η διαμόρφωση αποτελεί έναν όρο πιο φιλικό που προς την έννοια που αποδεχόμαστε για την πληροφορία. Από εδώ και πέρα, όποτε αναφερόμαστε στον όρο πληροφορία, εννοούμε τους παράγοντες διαμόρφωσης. Ο Wiener, θεωρητικός της επιστήμης της κυβερνητικής ορίζει την πληροφορία ως “το όνομα για το περιεχόμενο της συναλλαγής μας με τον εξωτερικό κόσμο κατά την προσπάθεια προσαρμογής μας σ' αυτόν, επιδρώντας πάνω του”. (Wiener, 1970, σ. 3) Εάν, λοιπόν, κάνουμε λόγο για μια κοινωνία της πληροφορίας, τότε το βασικό νόμισμα συνδιαλλαγής θα αποτελεί η πληροφορία. Πράγματι, η πληροφορία για πολλούς μελετητές αποτελεί το νέο κεφάλαιο. Στην προσπάθεια επεξήγησης της πληροφορίας στην “εποχή της πληροφορίας”, μέσα στη πληροφοριακή αγορά, ο Δερτούζος σκιαγραφεί την έννοιά της δίνοντας ακριβώς αυτήν την κατάσταση ρευστότητας που διέπει την ίδια και τους δέκτες της:

“Η πληροφορία μπορεί να είναι *ουσιαστικό ή ρήμα*. Κείμενο, ήχοι, εικόνες και βίντεο είναι πληροφοριακά ουσιαστικά με ονόματα όπως η *Βίβλος*, η *Μασσαλιώτιδα* και το *Star Trek*. Τα υπολογιστικά προγράμματα που μετατρέπουν κείμενο και εικόνες και εκτελούν κάποια εργασία είναι πληροφοριακά ρήματα με ονόματα όπως *Word*, *Photoshop* και *Lotus 1-2-3*. Οι άνθρωποι παράγουν την πληροφορία και ως ουσιαστικό (λόγος, γραφή, χειρονομίες) και ως ρήμα (εφόσον επεξεργάζονται τη δουλειά που κάνουν στο γραφείο τους χρησιμοποιώντας τον εγκέφαλό τους). Είτε πρόκειται για υπολογιστικό πρόγραμμα είτε για άτομο που λαμβάνει την πληροφορία, τη μετατρέπει και την “ξεφουρνίζει”, αυτό που γίνεται είναι *πληροφοριακή εργασία*”. (Δερτούζος, 1998, σ. 121)

Το θεώρημα του Gendel που παρουσιάσαμε πριν ανήκει σε έναν τομέα της μαθηματικής επιστήμης που ονομάζεται “μεταμαθηματικά” και που ονομάζεται έτσι επειδή δεν αποτελεί το αποτέλεσμα κάποιας μαθηματικής διαδικασίας, αλλά “είναι αποτέλεσμα που αφορά τα ίδια τα μαθηματικά, τα όρια των μεθόδων τους”. Αποτελεί την εξέτασή των ίδιων των μαθηματικών από εξωτερική σκοπιά, έξω από κάθε γνωστό μαθηματικό κλάδο (Chaitin, 2005, σ. 49). Ζούμε σε μία εποχή του “μετά-”, όπως κι αν αυτό εκφράζεται με λατινικούς χαρακτήρες, δηλαδή “meta-”, “post-” ή “trans-”. Κάνουμε λόγο για μεταϊστορία, μεταμαθηματικά, μεταβιομηχανία, μεταδεδομένα, μεταξίωση. Κάνουμε λόγο για μεταμόρφωση. Η συνεχής αύξηση του όγκου των πληροφοριών είναι δείγμα της εντροπίας που οδηγεί το σύστημα στο οποίο ανήκουμε σε κατάρρευση. Ο Jaques Monau γράφει αναλύοντας την εντροπία πως σε μία ζώνη όπου το φαινόμενο αυτό παρατηρείται, η πανταχού ομοιόμορφη θερμοκρασία αποτρέπει οποιαδήποτε δυναμική διαφορά και άρα και την συντέλεση μακροσκοπικών φαινομένων, προκαλώντας την αδράνεια του συστήματος. Η δεύτερη αρχή της θερμοδυναμικής (το άλλο όνομα της εντροπίας) “προβλέπει την αναπόδραστη *κατάρρευση* της ενέργειας” σε κάθε κλειστό ή απομονωμένο σύστημα, όπως το σύμπαν (Jaigle, 1971, σ. 58). Το ερώτημα που θέτουμε είναι εάν ο ανθρώπινος πολιτισμός επί γης αποτελεί κλειστό σύστημα και αν οι τάσεις εντροπίας που έχουν παρατηρηθεί πάνω της θα κυριαρχήσουν άμεσα πάνω του ή πρόκειται να περατωθεί μία αντίσταση στην απο-πληροφόρηση.

Στο επόμενο κεφάλαιο θα εξεταστεί το πώς η εκμετάλλευση της πληροφορίας από τη μαζική παραγωγή της βιομηχανίας μπορεί να συντελέσει στη δημιουργία μίας τέτοιας αδρανούς κατάστασης. Όπως είδαμε και πιο πριν, με τη συνεχή αύξηση της παραγωγής εργασίας στη μεταβιομηχανική εποχή, η ίδια η εργασία χάνει το νόημά της και μετατρέπεται σε μια μορφή καταπίεσης, λόγω της αδράνειας που δημιουργείται από την αίσθηση της καθημερινότητας. Φαινομενικά δε μπορεί να υπάρξει αδράνεια εάν υπάρχει καταπίεση, διαλεκτικά όμως η αδράνεια είναι μια μορφή καταπίεσης απέναντι στον άνθρωπο, αν αυτός οριστεί ως υποκείμενο που αντίκειται στο νόμο της εντροπίας. Η ίδια συνιστώσα που δημιούργησε το πλεόνασμα παραγωγής στη μεταβιομηχανική κοινωνία - δημιουργώντας παράδοξα γεγονότα

όπου τεράστιοι χώροι (όπως πολυκαταστήματα) είναι γεμάτη από αγαθά, ενώ ένας μεγάλος αριθμός ανθρώπων έξω από αυτούς τους χώρους έχει έλλειψη των βασικών αγαθών – φαίνεται να είναι αυτή που δημιουργεί το αντίστοιχο πλεόνασμα πληροφορίας σήμερα, με παρόμοια παράδοξα αποτελέσματα – έναν κόσμο γεμάτο από υπολογιστές, αλλά και γεμάτο από πληροφοριακά αγράμματοις ανθρώπους.

2.2. Η βιομηχανοποίηση της πληροφορίας.

2.2.1. Η διαδικασία της βιομηχανοποίησης της πληροφορίας, η αλλαγή των σχέσεων παραγωγής και η ανάδυση νέων τάξεων.

Η σύγχρονη βιομηχανία βασίζεται στην εκμετάλλευση της πληροφορίας. Η λατινική χροιά της λέξης πληροφορία, *information*, παραπέμπει στη διαμόρφωση. Άρα η σύγχρονη βιομηχανία βασίζεται στην εκμετάλλευση της διαμόρφωσης αυτών που δέχονται τα πληροφοριακά μηνύματα. Η ίδια η βιομηχανία προέρχεται από την αρχαιοελληνική λέξη βιομήχανος που σημαίνει τον άνθρωπο “που μηχανεύεται τρόπους για να ζήσει, που δείχνει ευφυΐα στην κάλυψη αντιμετώπιση βιοτικών μερίμων” (Μπαμπινιώτης, 2006, λήμμα “βιομήχανος”). Έτσι νοείται η διαρκής δημιουργία νέων αναγκών μέσω της ίδιας της προώθησής τους εκ μέρους των βιομηχάνων, οι οποίοι θέλοντας να καλύψουν τις δικές τους βιοτικές ανάγκες δημιουργούν νέες στο καταναλωτικό κοινό το οποίο πληροφορείται / διαμορφώνεται όσον αφορά τις ανάγκες του. Έτσι, ίσως το καταναλωτικό κοινό να μπορεί να ονομαστεί και πολιτιστική μάζα. Με βασικό στόχο όσους θεωρούνται “προσαρμοσμένοι”, για να επανέλθουμε στον Riesman στην παραγωγή πολιτιστικού προϊόντος, στη νέα αυτή μορφή κοινωνίας όπου ζούμε, η πληροφορία γίνεται η πρώτη ύλη παραγωγής προϊόντων υλικών και άυλων που αντικαθιστούν τις παραδοσιακές υπηρεσίες:

“Ιδιωτικοποίηση της ασφάλισης και των υπηρεσιών διανομής (ιδιωτικό ταχυδρομείο), αντικατάσταση μαζικών μεταφορών από το ιδιωτικό αυτοκίνητο και την ιδιωτικοποίηση των μέσων μαζικής μεταφοράς, ιδιωτικοποίηση της εκπαίδευσης, παροχή ειδικών γνώσεων εκτός εκπαιδευτικού συστήματος ως εμπορεύματα (εταιρίες παροχής μανάτζμεντ-τράπεζες πληροφοριών), πληροφορικοποιημένες μηχανές

που διδάσκουν αριθμητική, σχέδιο, μηχανές για τσεκ-απ και αυτοθεραπεία, οικιακά ρομπότ. Και ακόμα περισσότερο: βιομηχανοποίηση των προσωπικών υπηρεσιών: αντικατάσταση π.χ. του συνοικιακού καφενείου και εστιατορίου από τα φαστ-φουντ και των στεγνοκαθαριστηρίων από ατομικές πρέσες σιδερώματος, όπως και των υπηρεσιών κοινωνικοποίησης του παιδιού από την οικογένεια (τα παραμύθια της γιαγιάς) από τις υπηρεσίες κοινωνικοποίησης που προσφέρει η τηλεόραση κτλ.” (Αταλί, 1991 στο Ναξάκης, 1995, σ. 30).

Η ανάπτυξη της τεχνολογίας έχει ως έναν από τους σκοπούς της, όπως θα δούμε και παρακάτω, την απελευθέρωση του ανθρώπου από τον κόπο, τον πόνο, την εργασία. Στην ανάπτυξη της βιομηχανικής παραγωγής εκείνης της περιόδου σημειώνεται ένα παράδοξο, το οποίο θα μπορούσε να πάρει τον ορισμό της υποδούλωσης στην ελευθερία, καθώς η ανάπτυξη αυτή μειώνει το χρόνο της χειρωνακτικής κυρίως εργασίας των γνωστών κλάδων. Ο ελεύθερος χρόνος, έτσι, λογικά θα έπρεπε να καλύπτει το μεγαλύτερο μέρος της ζωής του ανθρώπου, μα η ταυτόχρονη δημιουργία της ανάγκης για κατανάλωσή του, δημιουργεί την αντίστοιχη ζήτηση για προσφορά νέων άυλων εμπορευμάτων, όπως τα τηλεοπτικά και τα πολιτιστικά που συνήθως δεν εμπεριέχουν κανένα διαδραστικό στοιχείο (Ναξάκης, 1995, σ. 30-31). Όπως θα δούμε και παρακάτω, ο άνθρωπος τείνει περισσότερο να μετατρέπει τον ελεύθερό του χρόνο σε μία νέα μορφή εργασίας, παρά γιορτάζει την έλευσή του.

Σύμφωνα με τον Bell (1999, σ. 67), στη σημερινή κοινωνία η συνεχής λατρεία του καινούργιου, της καινοτομίας, έχει θεσμοποιήσει την πρωτοπορία και έτσι πλέον δεν υπάρχει η ίδια η πρωτοπορία. Παρατηρείται το φαινόμενο της βιομηχανοποίησης της πρωτοπορίας. Η πρωτοπορία έχει τη σημασία του νέου περάσματος σε μία νέα εποχή η οποία θα έχει δομηθεί προς όφελος του ανθρώπου, άρα με λιγότερη οδύνη, με λιγότερο πόνο. Όταν η πρωτοπορία βιομηχανοποιείται αυτοί που την ασκούν, οι ασκητές της, γίνονται φιλόπονοι, industrious¹ και έτσι η πρωτοπορία χάνει το βασικό της στόχο και γίνεται οπισθοδρόμηση. Η πρωτοπορία με την πρωταρχική της μη επαναληπτική μορφή αποτελεί σημαντικό παράγοντα γόνιμης πληροφορίας, εφόσον φέρει τον αποδέκτη της σε προσωπική πληρότητα και τον διαμορφώνει σε πολλά επίπεδα. Η θεσμοποίηση της πρωτοπορίας, λοιπόν, συνεπάγεται και στασιμότητα της

¹ Η λέξη industry προέρχεται από το λατινικό industrius, indu + struere, εντός της διαδικασίας δόμησης. Η μετέπειτα αγγλική λέξη industrious απέκτησε τη σημασία του εργατικού ανθρώπου, του φιλόπουνου (Harper, 2001).

πληροφορίας. Είναι η σχέση που συνδέει την αύξηση της ποσότητας με τη μείωση της ποιότητας. Ο Marx υποστήριξε πως ο τρόπος παραγωγής διαμορφώνει όλες τις υπόλοιπες διαστάσεις της κοινωνίας (Bell, 1999, σ. 68). Επίσης υποστήριξε πως “η παραγωγή δημιουργεί όχι μόνο ένα αντικείμενο για το υποκείμενο αλλά και ένα υποκείμενο για το αντικείμενο” (Marx, 1982, σ. 28 στο Ναξάκης, 1995, σ. 23). Είναι αλήθεια, ότι πριν την έλευση του αυτοκινήτου δεν υπήρχε η έννοια του οδηγού αυτοκινήτου, ούτε η ανάγκη για κατοχή αυτοκινήτου. Τα υλικά εμπορεύματα που παράγονται δεν είναι δυνατόν να καταναλωθούν εάν το σύστημα που τα παράγει δε δημιουργήσει επίσης και τις κατάλληλες συνθήκες κατανάλωσης (Potenzoni, 1989 στο Ναξάκης, 1995, σ. 23). Πρέπει να δημιουργηθεί μία ανάγκη για να υπάρχουν και προϊόντα που θα την καλύψουν, και οι ορδές άχρηστων προϊόντων που διατέθηκαν στην αγορά κατά το δεύτερο μισό του εικοστού αιώνα έπρεπε με κάποιον τρόπο να καταναλωθούν. Δεν είναι απαραίτητο να κάνουμε λόγο βέβαια για υλική παραγωγή. Ή μπορούμε να κάνουμε λόγο για μία επαναξιολόγηση της έννοιας της ύλης στην πληροφοριακή εποχή. Εφόσον η πληροφορία είναι το νέο αντικείμενο συγκέντρωσης των κεφαλαιούχων, αποτελώντας το νέο κεφάλαιο, αποτελεί τη νέα ύλη. Μία ύλη που διαμορφώνει και διαμορφώνεται. Παρατηρείται έτσι μία αλλαγή στην ουσία του αντικειμένου της βιομηχανίας. Η materia prima, η πρώτη ύλη της βιομηχανίας περνάει σε άυλη μορφή.

“Η εξαγωγή δεδομένων για επεξεργασία στο εξωτερικό τείνει να γίνει τόσο σημαντική όσο ήταν και η εξαγωγή πρώτων υλών για τη μεταποίηση. Η Αμερική από τις αρχές της δεκαετίας του '70, είχε συγκεντρώσει το ενδιαφέρον της στην παραγωγή και εξαγωγή πληροφοριών και συστημάτων υποστήριξης. Στις αρχές της δεκαετίας του '80 (Banna, 1984) ήλεγχε το 63% της παγκόσμιας αγοράς σε προγράμματα (software) για τις υπηρεσίες, τα 2/3 των καταχωρημένων πληροφοριών σε τράπεζες πληροφοριών, το 80% της παγκόσμιας αγοράς στη μικροηλεκτρονική, τα 2/3 της παγκόσμιας ροής πληροφοριών με τη μορφή ειδήσεων και πολιτισμικών προϊόντων”. (Ναξάκης, 1995, σ. 52)

Μία τέτοια σημαντική απούλοποίηση της πρώτης ύλης του εποικοδομήματος συνεπάγεται και αλλαγή στις σχέσεις παραγωγής, αλλαγή στην οποία αναφερθήκαμε εμμέσως μέχρι τώρα και που θα αναλύσουμε εκτενέστερα σε αυτήν την παράγραφο. Δύο χρόνια πριν την αλλαγή της χιλιετίας, ο Δερτούζος προέβλεπε μία αλλαγή στη δομή των τάξεων αντίστοιχη με την αλλαγή που σημειώθηκε με την έλευση της

Βιομηχανικής εποχής, αλλαγές που σχετίζονται άμεσα με την ταχύτητα. Στη Βιομηχανική εποχή η κινητικότητα των ανθρώπων αυξήθηκε στο χιλιαπλάσιο με τη χρήση τεχνολογιών μεταφορών, όπως το αυτοκίνητο και το αεροπλάνο και επικοινωνίας, όπως το τηλέφωνο, η διάδοση της τυπογραφίας και ο τηλεγράφος. Με αυτόν τον τρόπο κάθε άνθρωπος εξέπεμπε μια ακτίνα εμβέλειας επαφής του με άλλους ανθρώπους πολύ δυνατότερη από αυτήν του παρελθόντος, ενώ αυτό είχε απήχηση στην 'ελάφρυνση' της φυσικής εργασίας με την ανάδειξη της "μεσαίας τάξης" των εργατών εργοστασίων, των διευθυντών και των προμηθευτών υπηρεσιών. Κατ' αντιστοιχία, στην πληροφοριακή εποχή γίνεται λόγος για την 'ηλεκτρονική γειτνίαση'. Η κινητικότητα των ανθρώπων αυξάνεται στο χιλιαπλάσιο για άλλη μια φορά, με τη δυνατότητα άμεσης αγοράς φθηνών αεροπορικών εισιτηρίων και με την επαφή με εκατομμύρια ανθρώπους πάνω στη γη είτε άμεσα μέσω της ομιλίας είτε έμμεσα μέσω των έργων τους. Για τον Δερτούζο η "ηλεκτρονική γειτνίαση" αυτή θα οδηγήσει στην ανάδειξη μιας νέας τάξης πληροφοριακών εργαζομένων που πιθανώς στο μέλλον να διαχωρίσει την κοινωνία σε "ειδήμονες" και "αδαείς", διαίρεση που διαφέρει από αυτήν των "πλουσίων" και των "φτωχών", εφόσον βρισκόμαστε σε μία φάση αποϋλοποίησης. Θεωρεί πως η ηλεκτρονική γειτνίαση μπορεί να επιφέρει τόσο θετικά, όσο και αρνητικά αποτελέσματα. Από τη μία κάνει τους ανθρώπους να έρχονται ψηφιακά περισσότερο κοντά ο ένας στον άλλο, από την άλλη όμως η πληροφοριακή εργασία μπορεί να εντείνει το χάσμα πλούσιων-φτωχών. Επίσης, όπως αποδυναμώθηκαν παραδοσιακές σχέσεις όπως αυτή της οικογένειας κατά τη Βιομηχανική εποχή, δεν αποκλείεται η αποδυνάμωση αυτή να ενταθεί στο πλαίσιο της Πληροφοριακής εποχής (Δερτούζος, 1998. σ. 509-511). Πάνω στην αναίρεση παραδοσιακών θεσμών όπως αυτός της οικογένειας θα αναφερθούμε παρακάτω και θα δούμε πως δεν είναι απαραίτητως κάτι αρνητικό για την ανθρωπότητα, αρκεί η αναίρεση αυτή να μην αποτελεί αντικείμενο εκμετάλλευσης από την επικρατούσα τάξη. Ο Wark στο "Μανιφέστο των χάκερ", κείμενο γραμμένο πιο πρόσφατα, το 2004, διακρίνει ταξικές αλλαγές πιο συγκεκριμένες, καθώς επίσης αναλύει ολόκληρο το κοινωνικό γίγνεσθαι που περνάει μέσα από τομείς όπως εκπαίδευση, ιστορία, φύση, παραγωγή, ιδιοκτησία, εξέγερση, κράτος και πλεόνασμα μέσα από το πρίσμα των σύγχρονων δεδομένων της πληροφοριακής εποχής. Ο Wark παρατηρεί την σταδιακή εμφάνιση τριών αρχουσών τάξεων που όλες σφετερίζονται την έννοια της

ιδιοκτησίας. Η φεουδαρχική τάξη είναι το μέχρι πρότινος ολιγοπώλιο, όπου λίγοι ήταν αυτοί που κατέχουν τη μερίδα του λέοντος. Αυτοί εκτοπίστηκαν από τη γαιοκρατική τάξη που αποτελούσε τάξη υποτελή στους φεουδάρχες και που αποδεσμεύει την παραγωγικότητα της φύσης, διεκδικώντας την όμως ως ατομική ιδιοκτησία. Οι κυρίαρχοι γαιοκράτες μετατρέπονται πλέον σε κεφαλαιοκράτες (καπιταλιστές). Οι αγρότες διώκονται από τη γη τους καθώς νέα μέσα παραγωγής εμφανίζονται. Μαζί με την καλλιέργεια [culture] της γης τους χάνουν και την κουλτούρα τους που μεταφερόταν από γενιά σε γενιά. Η ζωή στην πόλη που καλούνται τώρα να ζήσουν τους έχει διαχωρίσει από την άμεση καλλιέργεια κι έτσι τόσο σε υλικό, όσο και σε πνευματικό επίπεδο, η κουλτούρα γίνεται μονάδα εμπορευματοποιημένης πληροφορίας. Η πληροφορία γίνεται μία νέα μορφή ιδιοκτησίας που μονοπωλείται από μία νέα τάξη, αυτήν των βεκτοριαλιστών ή ανυσματοκρατών [vectorialists], οι οποίοι “ελέγχουν τα ανύσματα κατά μήκος των οποίων εξάγεται ως αφαίρεση η πληροφορία, ακριβώς όπως οι κεφαλαιοκράτες ελέγχουν τα υλικά μέσα με τα οποία παράγονται τα βιομηχανικά προϊόντα και οι γαιοκράτες τη γη με την οποία παράγονται τα τρόφιμα”. Οι αγρότες μετατρέπονται σε εργάτες και οι εργάτες σε σκλάβους των τάσεων των αρχουσών τάξεων. Το παραχθέν θέαμα και το όνειρο είναι βασικοί ανασταλτικοί παράγοντες που κρατούν σε κάποια ηρεμία τις κατώτερες τάξεις (Wark, 2004, π. 025-029 ²). Το θέαμα και το όνειρο, βέβαια, όπως αναφέρθηκε δεν αποτελούν διαφυγή από την κατάσταση αυτή, παρά μόνο μία προσωρινή ξεκούραση με στόχο την όξυνση της επιθυμίας εκπλήρωσης των αναγκών της κοινωνίας αυτής. Αυτή η εμπορευματοποίηση της κουλτούρας και του πολιτισμού δημιουργεί μία μαζική παραγωγή του εποικοδομήματος που βασίζεται στο εμπόρευμα και το θέαμα σε επίπεδο ονείρου. Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι μία από τις πλέον κερδοφόρες εξαγωγικές επιχειρήσεις στις Η.Π.Α., που δεν είναι άλλη από τη Walt Disney. Το ίδιο Hollywood είναι μία βιομηχανία παραγωγής ονείρων που “ικανοποιεί μέσα από τη φανταστική δράση των ηρώων του τις ανικανοποίητες ανάγκες του καταναλωτή-θεατή. Βασική θέση προσκόμισης κερδών στο κεφάλαιο που λέγεται πληροφορία κατέχει το κομμάτι που αναφέρεται στον

²Το κείμενο “A hacker's Manifesto” του McKenzie Wark ήταν αρχικά διαθέσιμο σε ηλεκτρονική μορφή και αριθμητικά χωρισμένο με βάση τις παραγράφους του που έπαιρναν τη μορφή αξιωματών. Η έντυπη έκδοσή του, καθώς και η ελληνική του μετάφραση, ακολούθησαν την ίδια δομή και έτσι το βιβλίο είναι χωρίς αρίθμηση σελίδων. Γι' αυτό το λόγο στις παραπομπές στο συγκεκριμένο κείμενο προβαίνουμε σε αναφορά των αριθμών των παραγράφων και όχι των σελίδων.

πολιτισμό και την επικοινωνία (Σεραφετινίδου, 1989 στο Ναζάκης 1995, σ. 26). Όπως γράφει και ο Debord στο πλαίσιο της κοινωνίας του θεάματος:

“στο μέτρο που η κοινωνία ονειρεύεται την ανάγκη, το όνειρο γίνεται αναγκαίο. Το θέαμα είναι ο εφιάλτης της σύγχρονης αλυσοδεμένης κοινωνίας, που δεν εκφράζει τελικά παρά την επιθυμία της να κοιμηθεί. Το θέαμα είναι ο φρουρός αυτού του ύπνου”.

Πριν την άνοδο των ανυσματοκρατών μία τάξη ήταν αυτή που στάθηκε ικανή να αμφισβητήσει την ατομική ιδιοκτησία που προέβαλλαν οι τάξεις των γαιοκρατών και των κεφαλαιοκρατών, η εργατική τάξη, που στην πραγματικότητα δεν αποτελούσε το σύνολο των εργατών, αλλά την ομάδα αυτή που αυτοσυνειδητοποιήθηκε ως τάξη. Μία ομάδα, ένα κόμμα εντός του εργατικού αυτού κινήματος, οι κομμουνιστές ήταν αυτοί που στη διακήρυξή τους απέναντι στο ζήτημα της ιδιοκτησίας πρότειναν να συγκεντρωθούν όλα τα εργαλεία παραγωγής στα χέρια της πολιτείας. Στις περιπτώσεις που αυτό κατέστη εφικτό, το κράτος δηλαδή να μονοπωλήσει τα μέσα παραγωγής, το μόνο αποτέλεσμα που δημιουργήθηκε ήταν μία ακόμα μορφή ίσως πλέον βάρβαρου ταξικού πολέμου. Ο Wark διαβλέπει την ανάδυση μίας νέας τάξης, αυτής των χάκερ, η οποία θα αντισταθεί στις τάσεις της ανυσματοκρατικής τάξης θέτοντας το ζήτημα της ιδιοκτησίας με ένα νέο τρόπο και βάζοντας ένα “τέρμα στη μονοπώληση των σκοπών της ιστορίας από τις άρχουσες τάξεις” (Wark, 2004, π. 024). Πιο κάτω θα εξετάσουμε το σημαντικό ρόλο που παίζει η τάξη των χάκερ, ρόλο αντίστοιχο με αυτόν των εργατών και των αγροτών, στην αντίσταση, αλλά πολλές φορές και στην ενδυνάμωση της άρχουσας ανυσματοκρατικής τάξης.

2.2.2. Η επιρροή της βιομηχανοποιημένης πληροφόρησης πάνω στην έννοια της πληροφορίας.

Με βάση όσα αναφέραμε πιο πριν για τη δομή της πληροφορίας, αυτή “μπορεί να οριστεί ως μία απίθανη κατάσταση: όσο πιο απίθανο είναι κάτι τόσο πιο πλούσιο σε πληροφορία” (Flusser, 2008, σ. 28). Στον αντίποδα βρίσκεται η εντροπία. “Όταν λέμε ότι η εντροπία ενός συστήματος αυξάνει, εννοούμε απλώς ότι το σύστημα αυτό εξελίσσεται προς καταστάσεις όλο και πιο πιθανές”. (Jeagle, 1971, σ. 53). Η βιομηχανοποίηση της πληροφορίας αποτελεί διαδικασία ενός εντροπιάζοντος

συστήματος. Αυτό συμβαίνει γιατί βιομηχανοποίηση ως διαδικασία και μόνο παράγει μαζικά ένα προϊόν, άρα η παραγωγή του καθίσταται ιδιαίτερος πιθανή. Η βιομηχανία παραγωγής και εκμετάλλευσης της πληροφορίας καταστρέφει την ίδια την ουσία της πληροφορίας. Η συνειδητοποίηση του γεγονότος αυτού και η αντίσταση σε αυτό προς το παρόν είναι οι μόνες πράξεις που μπορούν να θεωρηθούν πληροφοριακές. Τα όρια μεταξύ τάξης και αταξίας είναι ήδη αρκετά λεπτά και συγχρόνως ο συλλογισμός πάνω τους δίνει στο νου μας μία κατάσταση συνεχούς άρνησης (και άρα κατάφασης). Με βάση τα προτάγματα των παραγωγών εμπορευμάτων, οποιαδήποτε απόκλιση από τη συλλογική μίμηση που δημιουργούν τα τυποποιημένα, ομογενοποιημένα μηνύματα και οι εικόνες-εμπορεύματα αποτελεί αταξία (Ναζάκης, 1995, σ. 26-27). Η αταξία αυτή εκφράζεται από τις ξεχωριστές προσωπικότητες που όπως είδαμε πριν, από τον Riesman, ονομάζονται ανομικοί και αυτόνομοι. Όμως, εφόσον σε αταξία οδηγείται ένα σύστημα που εντροπιάζει, τότε μάλλον οι εξαιρετικά πιθανές εικόνες που παράγει η βιομηχανία παραγωγής εμπορευμάτων είναι αυτή που εκφράζει την εντροπία, ενώ οι ανομικοί/αυτόνομοι προσφέρουν πληροφορία, σε έναν κόσμο από σούπερ μάρκετ γεμάτα από πλεονάζουσα πληροφορία προϊόντων που καταλήγουν να πετιούνται ως πιθανή προβλεπόμενη τροφή των περιθωριακών “παράσιτων”. Σκοπός των περισσότερων αυτόνομων είναι η έλευση μίας αταξικής κοινωνίας, κυρίως για να μπορέσουν να αποφευχθούν φαινόμενα όπως αυτό του παρασιτισμού των θυμάτων μίας ταξικής κοινωνίας, όπως των ναρκομανών και των αστέγων. Σε μία τέτοια περίπτωση αυτοί θα εκφράζουν την εντροπία με μία εξαιρετικά πιθανή κατάσταση όπως η Ουτοπία του Thomas More, όπου ακόμα και ο ρουχισμός είναι πανομοιότυπος. Μέχρι τότε, όμως, θα εκφράζονται με συνθήματα του τύπου “ο πόλεμος είναι ταξικός”.

2.2.3. Η αντίσταση στη βιομηχανοποίηση της πληροφορίας και στη θεσμοποίηση της πληροφορίας και η εκμετάλλευση των μεθόδων αντίστασης από τη βιομηχανία.

Η μορφή του καλλιτέχνη, όσο κι αν πολεμήθηκε από τους πρωτοπόρους των τριών πρώτων δεκαετιών του εικοστού αιώνα, επανήλθε δυναμικά τη δεκαετία του 1950. Ο καλλιτέχνης είναι ένας από τους άμεσους διαμορφωτές του πολιτιστικού προϊόντος.

Αυτό που ήθελαν να φέρουν στην επιφάνεια οι ντανταϊστές και οι σουρεαλιστές ήταν η άμεση καλλιτεχνική ιδιότητα (και όχι μόνο δυνατότητα) όλων των ανθρώπων και η κοινότητά τους στη διαδικασία διαμόρφωσης του κόσμου. Ένα είδος κατάργησης του επιθέτου «καλές» στις τέχνες. Όπως παρατηρεί ο Bell (1999), υπήρξε μία προφανής αλλαγή κλίμακος από το 1950 μέχρι σήμερα. Η σημερινή πολιτιστική τάξη είναι αρκετά πολυάριθμη ώστε τα άτομα που την αποτελούν να μην είναι πλέον παρέες, ούτε ένας μποέμικος θύλακας, στους κόλπους της κοινωνίας. Λειτουργούν θεσμικά ως ομάδα, συνδεόμενοι από τη συνείδηση ότι ανήκουν σε μια ομάδα.

Στην κοινωνία του μεταμοντέρνου, επικρατεί στα αυτόνομα μέλη της μία τάση παιχνιδιού, ειρωνείας απέναντι στον καθωσπρεπισμό, αλλά και μιας ταυτόχρονης συνειδητοποιημένης αγνότητας στη συμπεριφορά προς τους γύρω. Ο Lyotard κάνει λόγο για την ανάπτυξη των “γλωσσικών παιχνιδιών”, του μέσου που χρησιμοποιεί η κεντρική φιγούρα της μεταμοντέρνας κατάστασης. Ένας δραστήριος ομιλητής, γεμάτος διαθέσιμη πληροφορία και επινοητικές ικανότητες διάδοσής της που φτάνουν στο έπακρο. Το γλωσσικό παιχνίδι περιέχει από μόνο του μέσα του μία νιτσεική βούληση για δύναμη, που επαφίεται στον ομιλητή να μη μετατραπεί σε “διάνοια” ξέχωρη από το κοινωνικό γίνεσθαι, αλλά ενισχύεται κάθε στιγμή εμπλουτίζοντας τον εαυτό του από κάθε μορφή πληροφορίας εκφραζόμενη ως επινοητικότητα και φαντασία (Παπαγιώργης, 1988 στο Lyotard, 1988, σ. 17). Η παρατήρηση αυτή βρίσκει επιβεβαίωση στα συγγράμματα των στοχαστών που καθιερώθηκαν ως μεταμοντέρνοι. Πολυσέλιδα βιβλία που δε φείδονται πληροφοριών, γεμάτα με πολλαπλές αναλύσεις των ίδιων και παρομοίων θεμάτων που φροντίζουν να αντλήσουν την επιχειρηματολογία τους μέσα από πολλούς κλάδους του επιστητού, που μία σύνδεσή τους στο πρόσφατο παρελθόν θα φαινόταν εξαιρετικά ρηξικέλευθη. Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι ο Wittgenstein, ο οποίος συνδύασε τη φιλοσοφία του με εξαιρετικά προχωρημένα μαθηματικά, σαν υπερεξελιγμένος Πυθαγόρας.

Τα περισσότερα συγγράμματα των μεταμοντέρνων στοχαστών, όντως, βρίθουν πληροφοριών από ένα εξαιρετικά ευρύ φάσμα της γνώσης και της επιστήμης. Αποτελούν επιβεβαίωση της θεωρίας του McLuhan περί υβριδικής ενέργειας. Το μεταμοντέρνο κύμα δε δέχεται την αποκοπή μεταξύ των κλάδων της γνώσης. Όπως η

τέχνη δε μπορεί να είναι διαχωρισμένη και έτσι ένα μυθιστόρημα γίνεται κινηματογραφική ταινία, ένας ζωγραφικός πίνακας χρησιμοποιεί μέσα του τεχνική κολλάζ και ένα ποίημα συντίθεται από τις εμπειρίες του ποιητή, όποιες κι αν είναι αυτές, αντίστοιχα και οι φιλοσοφία μπορεί να δανειστεί μαθηματικές προσεγγίσεις και το αντίστροφο, η αρχιτεκτονική επηρεάζεται από την ψυχολογία και την κοινωνιολογία. Σε πρώτο στάδιο, η υβριδική ενέργεια εξελίσσει μία συγκεκριμένη τεχνοτροπία με στοιχεία που προέρχονται από άλλες.

“Όπως το βουβό φιλμ κραύγαζε για ήχο, έτσι και το ομιλούν φιλμ κραυγάζει για χρώμα, έγραφε ο Σεργκέι Αϊζενστάιν στις *Σημειώσεις ενός Σκηνοθέτη*. Αυτός ο τύπος παρατήρησης μπορεί να επεκταθεί συστηματικά σ' όλα τα μέσα: “Όπως η τυπογραφία κραύγαζε για εθνικισμό, έτσι και το ραδιόφωνο κραύγαζε για φυλετισμό” (McLuhan, σ. 73-74)

Η υβριδική ενέργεια δεν αποτελεί προϊόν εργαστηρίου, αλλά μία διαδικασία προσαρμογής καταστάσεων που περνάν από κουλτούρα σε κουλτούρα με υβριδικές μορφές. Γνωστή περίπτωση είναι η σταδιακή αφομοίωση μεταναστών σε μεγαλουπόλεις, όπου η ζωή με τους μετανάστες και τις όποιες παραδόσεις αυτοί μπορεί να φέρουν μαζί τους σταδιακά γίνεται μέρος της καθημερινής ζωής των ντόπιων που βρίσκονται σε συχνή τριβή μαζί τους. Το φαινόμενο αυτό απορροφάται από της επιχειρήσεις και χρησιμοποιείται ως προγραμματισμένη “τεχνική δημιουργικής ανακάλυψης” (McLuhan, σ. 81)

Βλέπουμε έτσι τον παράγοντα βιομηχανοποίηση να απορροφά στους κόλπους του και την υβριδική ενέργεια. Αυτό γίνεται αντιληπτό με ορισμένα παραδείγματα που δείχνουν το πώς εταιρείες ανάπτυξης, παραγωγής και παροχής διαφορετικών ειδών μέσων μαζικής επικοινωνίας και ενημέρωσης τείνουν να συγχωνευθούν ώστε να καλύψουν με πιο επιτυχημένο τρόπο τις ανάγκες που σ'δημιούργησαν στο κοινό τους καθώς επίσης και να αναπτύξουν μεγαλύτερη εμβέλεια στις εκπομπές των μηνυμάτων τους. Έτσι οι επιχειρήσεις της καλωδιακής τηλεόρασης είναι συνδεδεμένες με τα τηλεοπτικά δίκτυα (CBS, NBC κ.λπ.), με τα συγκροτήματα επικοινωνίας (Times, Mirror, Westinghouse κ.λπ.). Είναι χαρακτηριστικό ότι, ενώ το 1983 πενήντα εταιρίες ήλεγχαν τα Μ.Μ.Ε. στις Η.Π.Α., το 1988 είχαν μειωθεί στις μισές. Οδηγούμαστε έτσι

στο χώρο των Μ.Μ.Ε. στη δημιουργία μονοπωλιακών συγκροτημάτων, που παράγουν ένα ευρύ φάσμα πολιτιστικών εμπορευμάτων (εκδοτικούς οίκους, τηλεοπτικά και δορυφορικά δίκτυα, δισκογραφικές και κινηματογραφικές εταιρίες, εφημερίδες, περιοδικά κ.λπ.). Ο μονοπωλιακός χαρακτήρας των επιχειρήσεων ενισχύεται ακόμα περισσότερο από την ενοποίηση των Μ.Μ.Ε. και των τηλεπικοινωνιών. Ενοποίηση, που οδηγεί σε μια “ψηφιακή” κοινωνία και γίνεται στην υποδομή, κοινή χρήση των δικτύων (δορυφόροι, καλωδιακά δίκτυα, συστήματα πληροφορίας), στις υπηρεσίες (videotext, τράπεζες δεδομένων), στην ιδιοκτησία (κοινή ιδιοκτησία επιχειρήσεων στα Μ.Μ.Ε. και στις τηλεπικοινωνίες). Η παλιά μορφή των ολιγοπωλιακών συγκροτημάτων, ένα προϊόν σε μαζική παραγωγή, τροποποιείται προς την κατεύθυνση της παραγωγής διαφοροποιημένων προϊόντων από μία εταιρία. Χαρακτηριστική επίσης είναι η περίπτωση συγχώνευσης της General Motors, με εμπειρία στα υλικά κατασκευής, της Electronic Data Systems (συστήματα λογισμικού) και της Hughes (επικοινωνιακοί δορυφόροι). Ο συνδυασμός αυτός τεχνικής, γνώσης και τηλεπικοινωνιών θα προσδώσει στη General Motors ανταγωνιστικά πλεονεκτήματα σε συνθήκες διεθνοποίησης της παραγωγής. Χαρακτηριστική στα ελληνικά δεδομένα είναι η συνεργασία του τηλεοπτικού καναλιού Star με τον εκδοτικό οίκο Modern Times/Μοντέρνοι καιροί και τη δισκογραφική εταιρεία Legend. Μία τηλεοπτική σειρά προβάλλεται σε αρχικό επίπεδο από το τηλεοπτικό κανάλι και κατά τη διάρκεια των διαφημίσεων παρουσιάζεται το αντίστοιχο βιβλίο ή κόμικ που βάσισε ή βασίστηκε στη σειρά, καθώς και το μουσικό σάουντρακ. Το περιοδικό με τη σειρά του δίνει χώρο για διαφήμιση των ωρών προβολής της σειράς και για το cd, ενώ πολύ πιθανόν και το τελευταίο να περιέχει ένα ξεχωριστό εσώκλειστο ενημερωτικό για την προβολή της σειράς και για το περιοδικό ή βιβλίο.

Η συγκέντρωση τελικά μπορεί να είναι οριζόντια – μία επιχείρηση ελέγχει άλλες που ασχολούνται με το ίδιο αντικείμενο (π.χ. μέσα μαζικής ενημέρωσης) – ή κάθετη, μια επιχείρηση ελέγχει άλλες που ασχολούνται με διαφορετικούς οικονομικούς τομείς, όπως τηλεόραση, τραπεζικές εργασίες, οικοδομικές κ.λπ. (Ναζιάκης, 1995, σ. 53-55) και έτσι γίνεται ξεκινά να γίνεται φανερό το πώς μία κοινωνία που βασίζεται στον

έλεγχο της πληροφορίας επηρεάζει άμεσα τον θεωρούμενο ως πολιτισμό μέσω των προϊόντων που αυτή παράγει.

Αναφερθήκαμε πριν στην ανάδειξη της τάξης των χάκερ. Σύμφωνα με τον Wark κάθε νέα κοινωνική άρχουσα τάξη εξαρτάται όλο και περισσότερο από τον πόρο που ονομάζεται πληροφορία. Γι' αυτό και οι χάκερ γίνονται ολοένα και πιο σημαντικοί για την ενδυνάμωση των τάξεων αυτών, είτε ονομάζονται κεφαλαιοκράτες, είτε ανυσματοκράτες, είτε κατά την Critical Art Ensemble παν-καπιταλιστές. Η πληροφορία, από όσα αναφέραμε μέχρι τώρα προσπαθώντας να την ορίσουμε, αποτελεί έναν παράγοντα αφαίρεσης [abstraction], ειδικά σε μια εποχή όπου κάνουμε έντονα λόγο για αποϋλοποίηση, όρος που δεν αφήνει εκτός του την έννοια της ιδιοκτησίας – γι' αυτό πλέον μιλάμε τόσο για πνευματική ιδιοκτησία. Από τα παλαιότερα δεδομένα στοιχεία δημιουργούνται νέα, που στέκονται αντίβαρο στην εντροπία. Για τον Wark, ο χάκερ εισάγει “πράγματα νέα, όχι απαραίτητως σπουδαία, ούτε καν πράγματα καλά, αλλά νέα” σε κάθε τομέα, είτε αυτός ονομάζεται τέχνη, μουσική, κουλτούρα, φιλοσοφία ή προγραμματισμός. Η εμπορική αξιοποίηση των νέων πραγμάτων που εξάγουν από τα παλιά οι χάκερ συντελείται πάντα από αυτούς που δε σχετίζονται με την πράξη του χάκερ. Όσοι αφαιρούν τον εαυτό τους για να “δημιουργήσουν” κάτι νέο, για τα δεδομένα της κοινωνίας είναι περιθωριοποιημένοι και άρα η ίδια η κοινωνία είναι που τους διαχωρίζει ως τάξη. Όμως, επειδή ακριβώς ελάχιστα είναι δυνατόν να γνωρίζει η κοινή γνώμη για το έργο του χάκερ, τα συνοδευτικά επίθετα που ταιριάζουν σε αυτόν είναι στις καλύτερες των περιπτώσεων “φλώρος”, “φρικιό”, “nerd”, και “geek”, ενώ στις χειρότερες των περιπτώσεων “κλέφτης”, “εγκληματίας” και άλλα σχετικά. Το μόνο που μένει στην τάξη των χάκερ είναι μία ακόμα πράξη “χακέματος”, δηλαδή αφαίρεσης προς τον εαυτό της, παίρνοντας στοιχεία από τη συνειδητοποίηση της εργατικής και της αγροτικής τάξης και να συνειδητοποιηθεί και ίδια ως τέτοια, στεκόμενη στο πλευρό των άλλων δύο παραγωγικών τάξεων. Είναι αλήθεια πως όπως οι γαιοκράτες δε θα μπορούσαν να έχουν μία εύφορη γη για να αντλούν τα προϊόντα που μονοπωλούν δίχως την αξιοποίηση των αγροτών, έτσι και οι ανυσματοκράτες δε θα μπορούσαν να προσφέρουν τις σημερινές τους υπηρεσίες δίχως την αξιοποίηση των ιδεών και πολλές φορές των εφαρμογών που διαθέτουν δωρεάν οι χάκερ, ή χωρίς την

απορρόφησή τους στους κόλπους τους. Στη σύγχρονη εποχή η ταξική πάλη δεν εκφράζεται ξεχωριστά για κάθε “ζευγάρι” αντίπαλων τάξεων. Για παράδειγμα, η ανυψωτική τάξη θέλει να μονοπωλήσει ή ακόμα και να τροποποιήσει μόνιμα την πληροφορία που εμπεριέχεται στις διαδικασίες που γνωρίζει η αγροτική τάξη πάνω στην ανάπτυξη συγκεκριμένων μορφών καλλιέργειών αποσπώντας την τάξη αυτήν από την χρόνια παράδοσή της και θέλοντας να την κάνει να εξαρτάται άμεσα από την άρχουσα τάξη διαχωρίζοντας τον παραγωγό από το ίδιο του το προϊόν (Wark, 2004, π. 004, 020, 035, 087). Χαρακτηριστικό παράδειγμα για το πώς η βιομηχανοποιημένη ανυψωτική τάξη επηρεάζει τα προϊόντα των παραγωγών και παράλληλα χειραγωγεί τους παραγωγούς μετατρέποντάς τους σε απλούς καταναλωτές των προϊόντων τους είναι αυτό του μήλου, που θέτει η Critical Art Ensemble. Στις αρχές του εικοστού αιώνα δεκάδες διαφορετικές ποικιλίες μήλων ήταν διαθέσιμες στην αγορά. Σήμερα, οι επιλογές που διαθέτει ο αγοραστής σε ένα σούπερ μάρκετ δεν πρόκειται να είναι πολύ περισσότερες από τρεις: κόκκινα, πράσινα και κίτρινα μήλα. Πρόκειται για την αντίληψη των ειδημόνων του μάρκετινγκ ότι η οπτική έλξη ενισχύει την αγοραστική επιθυμία, οδηγώντας στην κυριαρχία της όρασης, στην κοινωνία του θεάματος. Το γυαλιστερό κόκκινο μήλο που η μεγαλύτερη μερίδα του πληθυσμού έχει συνηθίσει να αποδέχεται ως “σωστό” και “καλό” είναι αυτό που συναντούμε καθημερινά στον τομέα μαναβικής των υπεραγορών και ακόμα και αν κάποιος έχει εμπειρική γνώση για το ότι ένα λιγότερο γυαλιστερό και κορεσμένο χρωματικά μήλο μπορεί να είναι νοστιμότερο, πολύ πιθανόν να προτιμήσει το μήλο του παραμυθιού (Critical Art Ensemble, 1998, σ. 72). Μία μεγάλη μερίδα του πληθυσμού ίσως έχει συνδέσει το κόκκινο μήλο με το κλασικό παραμύθι της Χιονάτης όπως αυτό αποδόθηκε από την Walt Disney. Με μία προσεκτικότερη εξέταση όμως, παρατηρούμε πως το μήλο του παραμυθιού δεν είναι και τόσο παραμυθένιο, καθότι εμπεριέχει δηλητήριο. Η ιστορία αυτή δεν απέχει πολύ από την πραγματικότητα, καθώς γενετικά τροποποιημένα τρόφιμα ήδη κάνουν την εμφάνισή τους στην αγορά προσφέροντας εγγύηση και διάρκεια ποιότητας. Με τέτοιους τρόπους οι ίδιοι οι αγρότες, παραγωγοί της πρώτης ύλης για τα μετεξελιγμένα μετα-φρούτα χάνουν την εμπιστοσύνη τους προς τους καρπούς των προσπαθειών τους και γίνονται έρμαιο των βλέψεων των ανυψωτικών τάξεων. Ενόψει μίας τέτοιας κατάστασης φαίνεται χρήσιμη η υπενθύμιση μίας ακόμα “κοινωνίας”

που δεν εξετάστηκε στα πρώτα κεφάλαια, της κοινωνίας του θεάματος, όπως αυτή εκφράστηκε από τον Guy Debord το 1957.

2.2.4. Ενάντια στο διαχωρισμό: Η κοινωνία του θεάματος και το ξεπέραςμα της γραμμικότητας.

Όπως είδαμε, στο πλαίσιο ανάπτυξης της θεωρούμενης ως μεταβιομηχανικής κοινωνίας, σαφής προϋπόθεση ή/και αποτέλεσμα είναι η έννοια της τμηματοποίησης. Η τμηματοποίηση είναι μία διαφορετική λέξη για το διαχωρισμό. Το 1957 ο Guy Debord, θεωρητικός μαρξικών ή κρυπτομαρξιστικών κινημάτων όπως οι Co.Br.A., οι λεττριστες (lettristes) και οι καταστασιακοί (situationistes), εκδίδει το βιβλίο “Η κοινωνία του θεάματος”, καθιστώντας σαφή την κριτική της Καταστασιακής Διεθνούς απέναντι στη μορφή που τείνει να πάρει η κοινωνία σήμερα. Ο Debord δέχεται την ίδια άποψη με τον Bell, σχετικά με το ότι στο νέο κοινωνικό γίνεσθαι, ιδιαίτερο χαρακτηριστικό αποτελεί ο διαχωρισμός. Η διαφορά, όπως είδαμε για το Bell και όπως θα δούμε για το Debord έγκειται στο ότι ο Bell δέχεται τον κατατμηματισμό ως κάτι το υγιές για την κοινωνική ανάπτυξη σε ένα κοινωνικό πλαίσιο ανταλλαγής υπηρεσιών μεταξύ προσώπων, ενώ ο Debord παίρνει τις εξής θέσεις:

- Η κοινωνική ζωή που εκφράζεται με την κυριαρχία των σύγχρονων συνθηκών παραγωγής “εκδηλώνεται σα μία τεράστια συσσώρευση *θεαμάτων*”. Τη θέση του βιώματος παίρνει τώρα η αναπαράσταση.
- Το θέαμα είναι το βασικό συστατικό της κοινωνίας και στα μέλη της παρουσιάζεται σαν όργανο ενοποίησης, επειδή με το να προβάλλει εικόνες συγκεντρώνει πάνω του τα βλέμματα και τις συνειδήσεις όλων των ανθρώπων. Το θέαμα όμως είναι από τη βιομηχανική του φύση διαχωρισμένο και έτσι αυτή η συλλογική συνείδηση είναι πλασματική και ψευδής, αποτέλεσμα παραπλάνησης. Ο καθολικός διαχωρισμός που υφίσταται η κοινωνία είναι το μόνο συλλογικό πράγμα για το οποίο δύναται να γίνει λόγος. “Το θέαμα δεν είναι ένα σύνολο εικόνων, αλλά μια κοινωνική σχέση ατόμων μεσολαβημένη με εικόνες”.

- Το θέαμα στο σύνολό του για τη σύγχρονη κοινωνία είναι ταυτοχρόνως αποτέλεσμα και σκοπός για το δεδομένο τρόπο παραγωγής. Δεν προστίθεται ως συμπληρωματικό στον αληθινό κόσμο, αλλά ο ίδιος ο κόσμος ενέχει στον πυρήνα του το θέαμα. Το θέαμα αποτελεί ένα μοντέλο, σύμφωνα με το οποίο παράγεται η πληροφόρηση, η προπαγάνδα, η διαφήμιση, η κατανάλωση και η ίδια η ψυχαγωγία. Πρόκειται για επιλογή που έχει προηγηθεί της παραγωγής και έχει συντελεσθεί κατά την πραγμάτωσή της. Το σύστημα και οι στόχοι του ως έχουν αποτελούν τη δικαιολόγηση της μορφής και του περιεχομένου του θεάματος, ενώ το τελικό θέαμα είναι η συνεχής παρουσία της δικαιολόγησης αυτής στο χώρο και το χρόνο που βρίσκεται εκτός της άμεσης διαδικασίας παραγωγής (Debord, 1986, σ. 24-25).

Είναι εμφανής η ομοιότητα των παρατηρήσεων των μελετητών Bell και Debord. Η νέα κοινωνία είναι το αποτέλεσμα των αλλαγών στις σχέσεις παραγωγής. Μία βιομηχανία παραγωγής ρόλων είναι αρκετή για να καθησυχάσει τον άνθρωπο τοποθετώντας τον σε έναν πολύ συγκεκριμένο τομέα απασχόλησης, κάνοντάς τον να νοιώθει ταυτοχρόνως πολύ σημαντικός για τη στήριξη του κοινωνικού συνόλου και πολύ μικρός μπροστά σε αυτό. Για να κατανοήσουμε την κατάσταση αυτή δεν έχουμε παρά να σκεφτούμε έναν καταναλωτή την ώρα που επιλέγει τι θα αγοράσει μέσα στο σούπερ-μάρκετ, σε ένα παράδειγμα παρόμοιο με αυτό των μήλων που αναφέραμε προηγουμένως. Αντικρίζοντας τα συσσωρευμένα αντικείμενα που τίθενται προς κατανάλωση δε βλέπει καρπούς ανθρώπινων βιωμάτων να του προσφέρονται, αλλά εικόνες που του δημιουργούν μία αίσθηση ανάγκης. Ο μέσος καταναλωτής βρίσκεται πολύ μακριά από την παραγωγή των λαχανικών, του γάλακτος, του ρουχισμού και όλων των προϊόντων που είναι παρόντα στον επίγειο παράδεισο των αγαθών. Ο μόνος μεσάζων σε αυτήν την περίπτωση είναι ο ταμίας, ένας υπάλληλος. Ο μεσάζων αυτός δίνει το μήνυμα για μια κοινωνία που λειτουργεί βάσει διαχωρισμένων υπηρεσιών, ακριβώς όπως παρουσιάζεται ως κάτι το θεμιτό από το Bell. Ο Debord γράφει πάνω σ' αυτό:

“Διαχωρισμένος απ' το προϊόν του, ο άνθρωπος παράγει όλο και πιο εντατικά κάθε λεπτομέρεια του κόσμου του, και μ' αυτόν τον τρόπο βρίσκεται όλο και πιο διαχωρισμένος απ' τον κόσμο του. Όσο

περισσότερο παράγει τώρα τη ζωή του, τόσο περισσότερο διαχωρίζεται απ' αυτήν". (Debord, 1986, σ. 35)

Δημιουργείται έτσι ένα γενικότερο κλίμα παθητικότητας που αφήνει τον άνθρωπο να ζει μία καθημερινότητα βρίσκοντας ως μόνη διέξοδο τη θεαματική διασκέδαση και ψυχαγωγία, που δεν παύει να του υπενθυμίζει το ρόλο του, ο οποίος είναι η θεαματική παρουσίαση της επερχόμενης επιτυχίας. "Όπως ασφαλώς οι κυριαρχούμενοι έπαιρναν την ηθική, η οποία τους ερχόταν από τους κυρίαρχους, πάντοτε πιο σοβαρά απ' ότι εκείνοι, έτσι και σήμερα οι εξαπατημένες μάζες καταλαμβάνονται από το μύθο της επιτυχίας πιο πολύ απ' ότι οι επιτυχημένοι" (Horkheimer & Adorno, 1996, σ. 222). Η ψυχαγωγία και η αναψυχή, όπως είδαμε στον πίνακα του Bell, αποτελεί αναπόσπαστο στοιχείο του οικονομικού τομέα της μεταβιομηχανικής του κοινωνίας. Δε θα υπήρχαν όμως εκεί, εάν δεν είχαν ως σημείο αναφοράς τους τα πρώτα μέρη του οικονομικού τομέα που αφορούν την παροχή υπηρεσιών.

Για τη Σχολή της Φρανκφούρτης, η διασκέδαση δεν αποτελεί ουσιαστική ανακούφιση από την εργασία, παρά αποτελεί μία προέκτασή της και μία υπενθύμιση του ρόλου του εκάστοτε μέλους της κοινωνίας του όψιμου καπιταλισμού. Το μέλος της εργασιακής διαδικασίας αναζητεί μία προσωρινή διέξοδο που θα τον βοηθήσει να συνεχίσει την καλή του απόδοση στην εργασία. Η εξουσιαστική τάση της εκμηχάνισης που παράγει τα ψυχαγωγικά εμπορεύματα, παρόλα αυτά είναι τόσο σταθερά καταπιεστική που κάνει δυσδιάκριτη τη σχεδόν πλήρη ομοιότητα μεταξύ εργασιακής ώρας και διασκέδασης. Και στα σίγουρα, το φαινόμενο αυτό είναι πλήρως αντιθετικό με το ιδανικό του να "κάνει κανείς ως εργασία αυτό που τον διασκεδάζει". Η ψυχαγωγία δεν αποτελεί παρά μία συγκάλυψη μιας σειράς ενεργειών που έχουν εντυπωθεί σε αυτοματοποιημένη μορφή στη μνήμη των μελών της σύγχρονης κοινωνίας. Ο ελεύθερος χρόνος γίνεται ελεύθερος μόνο όταν εξομοιώνεται με τον ανελεύθερο. Εφόσον ο χρόνος που διατίθεται στην εργασία απαιτεί κόπο σωματικό και πνευματικό, ο υπόλοιπος διατίθεται σε ευχαρίστηση που αντλείται από την ανία και την άνοια. Το ψυχαγωγικό προϊόν έρχεται να αναλάβει το κομμάτι της σκέψης στη θέση αυτού που δέχεται τις υπηρεσίες ψυχαγωγίας και οι αντιδράσεις του είναι όλες προβλέψιμες και προδιαγεγραμμένες από το πρόγραμμα διασκέδασης.

Πράγματι, σε μία συναυλία τα χειροκροτήματα, οι κραυγές, ακόμα και ο τρόπος χορού πολλές φορές αποτελούν προκαθορισμένα γεγονότα που εκ-τελούνται σύμφωνα με τις κινήσεις του “τελετάρχη” καλλιτέχνη, ο οποίος βρίσκεται σε μία σημειολογικά ανώτερη, υπερυψωμένη θέση εκφράζοντας την αυθεντία. Ο θεατής βασίζεται περισσότερο στο συνειρμό, παρά στη σκέψη. Συγκεκριμένες εντολές-σήματα φέρνουν τα αντίστοιχα αποτελέσματα, δίχως καμιά συσχέτιση του μερικού με το όλο, παρά μόνο με το προηγούμενο. Οι λογικές συσχετίσεις που δημιουργούν ή προϋποθέτουν την άμεση πνευματική ένταση του θεατή αποφεύγονται επιμελώς. Τις δεκαετίες του '60 και του '70 η ανάπτυξη της βιομηχανίας των κινουμένων σχεδίων ωφελούσε ιδιαίτερα την ανάπτυξη της βιομηχανίας γενικότερα σε επίπεδο υπαλλήλων. Η ταχύτητα με την οποία εναλλάσσονταν οι σκηνές σε αυτά τα κινούμενα σχέδια υψηλής θεαματικότητας (όπως της Warner Bros ή της Disney) εξοικείωνε τους ανθρώπους ή ακόμα προκαλούσε εθισμό στις αισθήσεις τους με το νέο αστικό γρήγορο ρυθμό κίνησης και παραγωγής. Ο Ντόναλντ Ντακ είναι το χαρακτηριστικό παράδειγμα του άτυχου ο οποίος συνεχώς τρώει ξυλιές. Ο θεατής έτσι εξοικειώνεται με το ξύλο που τρώει ο ίδιος στην καθημερινή του ζωή μέσω των διαφόρων κατασταλτικών μηχανισμών του συστήματος, το οποίο με έναν πολύχρωμο και θεαματικό τρόπο δημιουργεί τον απαραίτητο κοινωνικό όρο ζωής που δεν είναι άλλος από το “σπάσιμο κάθε ατομικής αντίστασης” που εκφράζεται μέσα από συνεχείς ξυλιές. “Η σημερινή συγχώνευση κουλτούρας και διασκέδασης δεν οδηγεί μόνο στον εξευτελισμό της κουλτούρας, αλλά και σε αναγκαστική εξαύλωση της διασκέδασης”. (Horkheimer & Adorno, 1996, σ. 227-228, 230)

Η κοινωνία, αυτή, του θεάματος απορρόφησε την ώρα της διασκέδασης, της γιορτής και τηςσχόλης τυποποιώντας την και κάνοντάς τη να χάνει κάθε αρχικό της νόημα. Ο Flusser (2008, σ. 104) επισημαίνει πώς “αυτός είναι ο σκοπός για τον οποίο στρατεύονται οι “μη θεαματικοί επαναστάτες”, στον αγώνα ενάντια στην εντροπία που προκαλεί η ανεξέλεγκτη χρήση των συσκευών της σημερινής κοινωνίας. Αργότερα, κάνει λόγο για την έννοια του εβραϊκού Σαββάτου, που βάσει του Βιβλικού νόμου³ αποτελεί κάτι το ιερό, κάτι το υπερβατικό σε σύγκριση με την καθημερινή ζωή και στα σίγουρα όχι μέρος της. Εξηγεί φαινομενολογικά έννοιες

³ Έξοδος ΛΑ, 34: “φυλάξεσθε τα σάββατα, ότι άγιον τούτο εστι”.

όπως η ανεργία και η αεργία. Η μεν ανεργία “εξαπλώνεται επειδή κάποια αυτόματα αναλαμβάνουν τις χειρονομίες ανταλλαγής του περιβάλλοντος, οι οποίες παλαιότερα πραγματοποιούνταν από ανθρώπους. Το ζήτημα κατανομής της εργασίας γίνεται όλο και περισσότερο ένα ζήτημα που πρέπει να τίθεται στους προγραμματιστές ρομπότ, μετατρέπεται όλο και περισσότερο από πολιτικό σε υπολογιστικό ερώτημα” (Flusser, 2008, σ. 200). Μ’ αυτόν το συλλογισμό τίθεται υπό αμφισβήτηση η αντιμετώπιση της ανεργίας ως πρόβλημα. Για τη δε αεργία και τον ελεύθερο χρόνο αναφέρει πως το πρόβλημα που δημιουργούν είναι καθαρά οικονομικής φύσης, επειδή αμφισβητούν με την συνειδητή ύπαρξή τους τις παραδεδεγμένες αξίες της εργατικότητας και της δραστηριότητας. Σε πολιτικό επίπεδο η αεργία αποτελεί πρόβλημα σε μικρότερο βαθμό καθώς τα πράγματα δείχνουν πως με την ανάπτυξη των τεχνολογιών της αυτοματοποίησης “η αργία δεν είναι πλέον μήτηρ πάσης κακίας αλλά, αντίθετα, η ανταμοιβή κάθε αρετής” και έτσι μετατρέπεται σε μία σθεναρή αντίσταση προς τις αστικές αξίες και τον παράγοντα “μπίζνες”. Το πρόβλημα που έγκειται στην αεργία για τον Flusser εντοπίζεται στο γεγονός πως παρά τον ελεύθερο χρόνο που δικαιωματικά ανήκει στους ανέργους και άεργους ως ανταμοιβή από τις προηγούμενες γενιές, οι ίδιοι πέφτουν θύματα της παθητικής ψυχαγωγικής κατάστασης που αναφέραμε πριν δίχως να έχουν αποκτήσει την ικανότητα εορτασμού. Η ψυχαγωγία που θα λάβει ένας σημερινός άεργος ή άνεργος που δεν έχει γίνει ακόμα άεργος θα του υπενθυμίζει συνεχώς την υποχρέωσή του για εργασία. Με αυτόν τον τρόπο εσωτερικά ο άνθρωπος αυτός φθείρεται και παρακμάζει. (Flusser, 2008, σ. 204). Για το μακλουανικό σύμπαν το πρόβλημα έγκειται σε θέματα προσαρμογής στην εποχή του αυτοματισμού. Η ανθρωπότητα πάσχιζε πολλά χρόνια για να πετύχει τη βιομηχανική επανάσταση, μία επανάσταση που θα έκανε τη μηχανή να αναλάβει τις περισσότερες χειρωνακτικές εργασίες του ανθρώπου και που θα είχε ανάγκη από εξειδικευμένους ή υπερεξειδικευμένους χειριστές για τη λειτουργία του συστήματος αυτού. Παράλληλα με την ανάπτυξη αυτής της τεχνολογίας αναπτύχθηκε και η αντίστοιχη εκπαίδευση κλειστού τύπου που προετοίμαζε τους ανθρώπους για το σύστημα της εξειδίκευσης που προϋποθέτει καταβολή μεγάλης πνευματικής προσπάθειας και συντονισμού. Αυτοί οι παράγοντες καταρρίπτονται στην ηλεκτρική εποχή του αυτοματισμού. Η παραγωγή γίνεται αποτέλεσμα ακαριαίας αλληλεξάρτησης και αλληλοδιείσδυσης που αφορά την αγορά και τις κοινωνικές

οργανώσεις. Ο μέσος άνθρωπος πιάστηκε απροετοίμαστος εκείνη την εποχή και χρειάστηκε πολλά χρόνια για να αναπτύξει ένα πιο φιλελεύθερο εκπαιδευτικό σύστημα που να βασίζεται περισσότερο στο βάθος και τον αλληλοσυσχετισμό, παρά στην επιφάνεια και τον κατατμηματισμό της κατακερματιστικής παλιάς μηχανής. Ο McLuhan θεωρεί πως ο άνθρωπος απειλείται από την απελευθέρωσή του από τη ρουτίνα η οποία ήταν το αποτέλεσμα της ιστορίας, ενώ τώρα, όπως θα δούμε και σε επόμενα κεφάλαια, επιστρέφει σε περισσότερο αφαιρετικές καταστάσεις νομαδισμού, μια συλλογής γνώσης αντίστοιχης με τη συλλογή τροφής. Απελευθερωμένοι από το σπασιαλισμό, οι άνθρωποι πλέον έχουν την ευκαιρία να είναι εμπλεγμένοι στην κοινωνική διαδικασία όσο ποτέ άλλοτε. Μία τελική πλήρης οικουμενική ομοιομορφία των ανθρώπων λόγω του αυτοματισμού απορρίπτεται σαν πιθανό σενάριο, καθώς αυτή θα ήταν το αποτέλεσμα της μηχανικής τυποποίησης του προηγούμενου συστήματος της εξειδίκευσης (McLuhan, σ. 432-434).

Ο εορτασμός για τον οποίο κάνει λόγο ο Flusser είναι το σύμβολο για κάτι το επερχόμενο. Όπως θα αναλυθεί εκτενέστερα παρακάτω, μία από τις φράσεις-κλειδιά για την κατανόηση του σύγχρονου κόσμου είναι το ρητό του Marshall McLuhan “το μέσο είναι το μήνυμα” (McLuhan, σ. 25). Σημασία, δηλαδή, σήμερα έχει περισσότερο το πώς μεταφέρεται ένα μήνυμα, παρά το ίδιο το περιεχόμενο. Το μέσο είναι το κυρίαρχο μήνυμα που εκλαμβάνουμε για να κατανοήσουμε την κοινωνία. Ο εορτασμός του Flusser θα σημασιοδοτηθεί από την έλευση ενός νέου μέσου ή από την τροποποίηση κάποιου ήδη υπάρχοντος. Όσον αφορά τα μέσα στην εποχή της κοινωνίας του θεάματος, ο Debord αναφέρει:

“Ο θεμελιωδώς ταυτολογικός χαρακτήρας του θεάματος απορρέει απ' το απλό γεγονός ότι τα μέσα του αποτελούν ταυτόχρονα και το σκοπό του. Είναι ο ήλιος που δε δύνει ποτέ στην αυτοκρατορία της σύγχρονης παθητικότητας. Καλύπτει όλη την επιφάνεια του κόσμου και κολυμπά απεριόριστα μέσα στην ίδια του τη δόξα”. (1986, σ. 27)

Ο εορτασμός του Flusser είναι το ξεπέραςμα αυτής της παρακμής, αυτής της παθητικότητας. Θα εμφανιστεί όταν τα μέσα που θα διατεθούν στην κοινωνία της πληροφορίας που εξετάστηκε παραπάνω αποτελέσουν ταυτόχρονα σκοπούς αληθινής ένωσης μεταξύ των ανθρώπινων υποκειμένων, αλλά και ανάδειξη της

διαφορετικότητας τους. Ο Debord μεταφέροντας τη μαρξική σκέψη στο δεύτερο μισό του εικοστού αιώνα γράφει πως στο αρχικό επίπεδο της βιομηχανικής επικράτησης της οικονομίας πάνω στην κοινωνική ζωή του ανθρώπου και των επιδιώξεών του, το “είναι” υποβιβάστηκε σε “έχειν”. Στη συνέχεια, η κοινωνική ζωή από τη δεκαετία του '50 και μετά κατέχεται από τη συσσώρευση των αποτελεσμάτων της οικονομίας, η οποία σηματοδοτεί τη μετατροπή του “έχειν” σε “φαίνεσθαι”. Το “φαίνεσθαι” αυτό αποτελεί τη βασική πηγή κύρους της κατοχής ιδιοκτησίας και παράλληλα είναι ο λειτουργικός σκοπός οποιασδήποτε κατοχής. Το “είναι” με τη σειρά του απορρίφθηκε από αυτήν την “ευγονική” διαδικασία ως κάτι το οποίο αντιτίθεται με την κοινωνική πραγματικότητα που αποκλείει την ατομική. Η διαφορετικότητα του κάθε ανθρώπου επιτρέπεται να “φαίνεται” μονάχα εφόσον “δεν είναι”, ως άμεσα εξαρτημένη και διαμορφωμένη από την κοινωνική δύναμη. (Debord, 1986, σ. 28-29)

Στο ιδεατό επίπεδο της επερχόμενης κοινωνίας της πληροφορίας, όπως είδαμε στο κεφάλαιο για την κοινωνία του Castells, το “φαίνεσθαι” αυτό τείνει να μετατραπεί σε ένα “παίξιν” και πιθανώς ακριβώς αυτό το χάσιμο της προσωπικότητας μέσα στον καταταμηματισμό της ανάληψης ρόλων θα αντικατασταθεί από την ανάδειξη της προσωπικότητας μέσα στην ενοποίηση στο πλαίσιο ενός μεγάλου παιχνιδιού. Πρόκειται για την εφαρμογή του Homo Ludens, του παίζοντος ανθρώπου για τον οποίο μίλησε ο Johan Huizinga (2010, σ. 9-10). Θα παρακολουθήσουμε πιο κάτω το πώς η ατομική πραγματικότητα θα γίνεται κοινωνική χωρίς καμία εξάρτηση από την κοινωνική αυτονομία, αλλά μέσα στο πλαίσιο της ανάπτυξης σε κάθε μέλος της επερχόμενης αυτής κοινωνίας της εσώτερης διαλεκτικής σχέσης μεταξύ νομά και ιδιώτη. Ο διαχωρισμός, που αποτέλεσε βασικό στόχο κριτικής αυτού του κεφαλαίου, δημιουργεί για τον Wark τη μεγαλύτερη πρόκληση “χακέματος” της εποχής μας, που είναι η έκφραση της κοινής εμπειρίας του κόσμου. Αγρότες, εργάτες και χάκερ αποτελούν διαφορετικές εκφράσεις αγωνιστών της ελευθερίας για την πληροφορία από την ιδιοκτησία και την ανυσματοκρατική τάξη.

Τα γεγονότα αυτά θα πρέπει να μας προβληματίσουν, στα σίγουρα όμως δε σημαίνουν ότι οι νέες τεχνολογίες είναι a priori βλαβερές για τον εαυτό μας ή ότι μας θέτουν σε μία κατάσταση μόνιμης υποδούλωσης. Ο McLuhan γράφει πως μέσα στη

γενικότερη τάση των ανθρώπων να μεταφέρουν τον εαυτό τους στα δείγματα τεχνολογικής ανάπτυξης που παράγουν, τώρα ο άνθρωπος μεταφράζεται σε πληροφοριακή μορφή και η συνείδησή του πλέον επεκτείνεται τεχνολογικά. Αυτός είναι και ο τρόπος που ο άνθρωπος, ως γένος, βρίσκεται πιο κοντά στην αυτογνωσία με σταθερά βήματα. Η ανάγκη για ξεπέραςμα των ανθρώπινων ικανοτήτων για την οποία έγινε λόγος στη μοντέρνα και στη μεταμοντέρνα εποχή τώρα φαίνεται να μεταφράζεται στην ανάπτυξη των νέων τεχνολογιών. “Ο άνθρωπος είναι μια μορφή έκφρασης που παραδοσιακά αναμένεται να επαναλαμβάνει τον εαυτό του και να υμνεί το δημιουργό του” (McLuhan, σ. 84). Παράλληλα, οι μέχρι τότε παραδεδεγμένες σχέσεις που αφορούν το Λόγο, την ανθρώπινη ικανότητα οργάνωσης του αντικειμένου με βάση τις λειτουργίες της υποκειμενικής διάνοιας, τείνουν προς αποσύνθεση. Οι ορθολογικοί δεσμοί μεταξύ αιτίου και αιτιατού τίθενται άμεσα προς αμφισβήτηση. Ιδιαίτερο χαρακτηριστικό της ορολογίας αυτής της περιόδου είναι το πρόθεμα “μετά-”. Ο Flusser κάνει λόγο για την κατάσταση της “μετα-ιστορίας”, στην οποία ο σημερινός πολιτισμός ξεκινά να εισέρχεται. Η μετα-ιστορία χαρακτηρίζεται από την αισθητική μηδενική της διάσταση σε σύγκριση με τη μονοδιάστατη αισθητική της προϋπάρχουσας ιστορίας που όλοι γνωρίζουμε. Με αυτό εννοεί πως αυτό που έχουμε συνηθίσει να αντιλαμβανόμαστε ως κρίση και ως διαδικασία, που προϋποθέτουν την ύπαρξη προηγούμενων δεδομένων για την παραγωγή των νέων, αποδιαρθρώνονται και το σύμπαν γίνεται αντιληπτό με περισσότερο επιστημονικό τρόπο σε υλικές μονάδες κβάντων και σε πνευματικές μονάδες δυαδικών στοιχείων πληροφορίας. Αυτό συμβαίνει επειδή το ανθρώπινο είδος οδήγησε τους προηγούμενους τρόπους συλλογισμού μέχρι τον πυρήνα τους, στο επίπεδο του οποίου η παραδοσιακή μας βούληση και αισθητική – προτασιακός λογισμός, θεωρία των αποφάσεων, υπολογισμός των πρακτέων με βάση πραξεολογικές μονάδες – αυθόρμητα αποσυντίθεται, αφήνοντάς μας ως μόνη επιλογή το “άλμα στο καινούργιο” (Flusser, 2008). Η ψηφιακή/μωσαϊκού τύπου αυτή συνείδηση του ξεπεράσματος της γραμμικότητας άρχισε να εμφανίζεται με την τηλεόραση. Όπως παρατηρεί ο McLuhan, η μωσαϊκή δομή της τηλεόρασης δεν ευνόησε τις έννοιες της προοπτικής και της γραμμικότητας. Μία σειρά γραμμών εξαφανίζεται από την καθημερινή μας ζωή μετά την εισαγωγή της: η βιομηχανική γραμμή παραγωγής που αντικαθίσταται από το μάνατζμεντ, η γραμμή υποδοχής, η κομματική γραμμή που

αντικαθίσταται από τον πολιτικό τηλεοπτικό ήρωα, η γραμμή στις νάιλον κάλτσες (McLuhan, 390). Θα κλείσουμε αυτό το κεφάλαιο με ένα συνοπτικό πίνακα για τις τροπές που έχει πάρει η συνείδηση του ανθρώπινου πολιτισμού σύμφωνα με το φλουσερικό γίνεσθαι:

Κοινωνικός κώδικας		
Προαλφαβητικός	Αλφαβητικός	Μετα-αλφαβητικός
Μορφή του στοχασμού		
Κυκλική (μύθος)	Γραμμική (λόγος)	Ψηφιακή (ψηφιδωτό)
Μορφή του μέσου		
Μυθόγραμμα	Φωνόγραμμα	Συνθετική εικόνα
Πολιτιστική τεχνική		
Μαντική	Ανάγνωση/γραφή	Συν-ψηφισμός
Χειρονομία		
Ειδωλοποίηση	Αφήγηση/αρίθμηση	Πληροφόρηση
Κοινωνία		
Μυθική/μαγική	Βιομηχανική	Τηλεματική
Αισθητική		
Δισδιάστατη	Μονοδιάστατη	Μηδενικής διάστασης
Ψυχικός τόνος		
Αιώνια επανάληψη	Δράμα	Εορταστικό παιχνίδι

3. Η πληροφορία επηρεάζει τον πολιτισμό: μία εισαγωγή.

Μεταφέροντας την άποψη του Vilem Flusser για την δυνατότητα αντίληψης και ερμηνείας του περιεχόμενου μιας φωτογραφίας στο γενικότερο πεδίο της πληροφορίας, μπορούμε να δούμε πως στην προσπάθεια αυτή ο χρόνος και ο χώρος γίνονται μεταβλητές που χάνουν το αρχική τους δυνατότητα για απόλυτη τιμή. Οι πληροφορίες εκφράζουν κάτι που βρίσκεται «εκεί έξω», την ώρα που ο άνθρωπος υπάρχει (ex-sistiert, υπάρχει έξω από) και άρα αποτελούν τη διαμεσολάβηση μεταξύ εξωτερικού κόσμου και ανθρώπου. Καθώς η ανθρώπινη αντιληπτικότητα λαμβάνει τα στοιχεία που του δίνει η πληροφορία το ένα μετά το άλλο, δηλαδή εδραιώνει μία

χρονική σχέση των στοιχείων αυτών. Παρόλα αυτά η δυνατότητα της κριτικής σκέψης τον αφήνει ελεύθερο να επιστρέψει σε κάποιο προηγούμενο στοιχείο για να το επανεξετάσει μετατρέποντας το «πριν» σε «μετά» (Flusser, 1998, σ. 11). Έχουμε δηλαδή το νιτσεικό φαινόμενο της αιώνιας επιστροφής. Μία τέτοια διαδικασία σε επίπεδο κοινωνικού φαινομένου δημιουργεί τη λεγόμενη κοινωνία της πληροφορίας που βασίζεται στο θεσμό της πολιτείας (της ανα-μετάδοσης / re-public). Σημαντικό ρόλο, λοιπόν, παίζουν στη δόμηση μιας τέτοιας κοινωνίας τα μέσα μετάδοσης των πληροφοριών. Η επέλαση της κοινωνίας της πληροφορίας επέφερε ένα επαναστατικό αποτέλεσμα στον πολιτισμό (Mackay, 2001). Η διάδοση των τεχνολογιών πληροφοριακής επικοινωνίας (Information Communication Technologies – ICTs) και των μέσων μαζικής ενημέρωσης έχει αλλάξει ριζικά τον τρόπο ζωής των πολιτών της επερχόμενης κοινωνίας της πληροφορίας.

Τα μέσα μαζικής και στρατηγικής ενημέρωσης, βασικό συστατικό στοιχείο της κοινωνίας της πληροφορίας, αποτελούν σημαντικό μέρος της πολιτιστικής γνώσης των πολιτών – πράγματι, για κάποιους πολίτες αυτή η πληροφόρηση είναι η μοναδική πηγή για ενημέρωση πάνω στην πολιτιστική γνώση (Slevin, 2000). Η πολιτιστική επιρροή των μέσων προέρχεται από την έμφυτο και όχι πάντοτε εμφανή πατρότητά της (Barney, 2004). Άρα οι πληροφοριακές αναπαραστάσεις στην κοινωνία της πληροφορίας δε μπορούν να αποτελέσουν μία ουδέτερη γνώση/αλήθεια, αλλά δημιουργούν κατασκευές πολιτιστικής γνώσης. Ο Gramsci πιστεύει πως η μετάβαση από το παλιό στο καινούργιο, η διάδοση των νέων κοσμοαντιλήψεων, που είναι συχνά συνδυασμός παλιού και καινούργιου, βασίζεται στη μορφή που αυτές παρουσιάζονται και εκτίθενται, στο κύρος του εκφραστή της, καθώς και σε αυτό των διανοητών και επιστημόνων που αυτός επικαλείται προς υποστήριξη και στην ένταξη στην ίδια οργάνωση όλων όσων υποστηρίζουν την εκάστοτε αντίληψη, αν και υπάρχει η περίπτωση ένα διαφορετικό κίνητρο να τους ωθεί στην εισχώρηση. Βέβαια, τα στοιχεία αυτά ποικίλλουν ανάλογα με την ομάδα που συγκροτείται και με το μορφωτικό της επίπεδο (Gramsci, 1973, σ. 29-30).

Οι αναπαραστάσεις και οι κατασκευές που διαβιβάζονται με αυτά τα μέσα μπορεί να εξυπηρετούν να ενδιαφέροντα μίας συγκεκριμένης ομάδας ή ενός ατόμου. Αυτή η

επιρροή και διαμόρφωση που συντελείται από τον πολιτισμό της διαμεσολάβησης είναι γνωστή ως «πολιτική της αναπαράστασης» (Hall, 1976). Διαφορετικοί παραγωγοί μέσω δημιουργούν διαφορετικές αναπαραστάσεις του ίδιου στοιχείου, ενώ ανάλογες στρατηγικές ακολουθούνται για την επικράτηση αντίθετων απόψεων προς τις έως τώρα παραδεδεγμένες. Ένα παράδειγμα βρίσκεται στις Η.Π.Α. του 1960, αναφορικά με τη χρήση της λέξης «μαύρο», η οποία χρησιμοποιούνταν με αρνητική χροιά από τα μέσα μαζικής ενημέρωσης. Ως απάντηση, η εκστρατεία των ακτιβιστών πολιτικών δικαιωμάτων υιοθέτησε το σύνθημα των νέγων εθνικιστών «το μαύρο είναι ωραίο» διεκδικώντας την αναπαράσταση της έννοιας (Downing, 2004).

Η ατομική κατασκευή ταυτότητας εξαρτάται εν μέρει από τις πολιτιστικές εμπειρίες (Castells, 1997), έτσι, η επιρροή των Μ.Μ.Ε. στον πολιτισμό θεωρείται ότι φτάνει μέχρι τη δόμηση του ίδιου του εαυτού (Mackay, 2001). Οι Τεχνολογίες Πληροφοριακής Επικοινωνίας (ΤΠΕ) παίζουν σημαντικό ρόλο στη χρήση και διάθρωση της πολιτιστικής γνώσης, μία έννοια γνωστή ως πολιτιστική μετάδοση (Thompson, 1990). Οι ΤΠΕ, και ειδικά το διαδίκτυο στο οποίο θα αναφερθούμε εκτενέστερα αργότερα, εξυπηρετούν ως ένα τεχνικό μέσο για αυτήν τη μετάδοση. Σε αυτόν τον διαμεσολαβητικό ρόλο το υλικό που αποτελεί τα μέρη των ΤΠΕ φέρεται να έχει τη μορφή παραγωγών, μεταδοτών και οι δεκτών πολιτιστικής πληροφορίας (Slevin, 2000). Οι ακαδημαϊκοί προτείνουν πως η πολιτιστική επιρροή των ΤΠΕ σχετίζεται άμεσα με τον τεχνικό και φυσικό ρόλο της τεχνολογίας, καθώς η φύση της κοινωνικής ή πολιτιστικής αλληλεπίδρασης μπορεί να διαμορφωθεί ή να επηρεαστεί από τη μορφή του μέσου (Thompson, 1990).

Χαρακτηριστικά παραδείγματα μπορούν να αποτελέσουν τα πληροφοριακά μέσα που εφευρέθηκαν κατά τη διάρκεια των δύο προηγούμενων αιώνων, τα οποία, αντί να εξαλείψουν τα προηγούμενα από αυτά μέσα, τους έδωσαν το έναυσμα για να εξελιχθούν περισσότερο. Η φωτογραφία, καθιστώντας το έργο του παραδοσιακού ζωγράφου και γλύπτη άχρηστο, ώθησε την τέχνη της ζωγραφικής και της γλυπτικής σε κατευθύνσεις πιο αφηρημένες. Το φιλμ, αντίστοιχα, κατάφερε να παρουσιάσει σε λίγα μόνο καρέ αυτά που ίσως να χρειάζονταν αρκετές περιγραφικές σελίδες από ένα συγγραφέα για να γίνουν καταληπτά. Έτσι έστρεψε τη συγγραφική τέχνη στη λεκτική

οικονομία και το βαθύ συμβολισμό, καταστάσεις που το φιλμ δε μπορεί να αποδώσει με τον ίδιο τρόπο που ένας συγγραφέας μπορεί (McLuhan, 347-348).

Η πληροφορία δημιουργεί συνεχώς νέα κριτήρια και πως οποιαδήποτε συντηρητική άποψη και ιδεολογία θα φαινόταν πλήρως εκτός χρόνου και θέματος για να περιγράψει την κατάσταση της εξέλιξης στην οποία γινόμαστε μάρτυρες. Με βάση τις παραδοσιακές, κλασικές κοινωνιολογικές θεωρήσεις, αφετηρία των μελετών είναι ο άνθρωπος, οι ανάγκες, οι επιθυμίες, τα συναισθήματα και οι γνώσεις του. Αντίστοιχα, η κοινωνία χωρίζεται με βάση τις σχέσεις που προκύπτουν από τους παραπάνω παράγοντες σε ομάδες όπως “οικογένεια”, “λαός” ή “τάξη”. Το πολιτιστικό προϊόν για την παραδοσιακή κοινωνιολογία είναι τα μέσα που χρησιμοποιούνται για την ανάπτυξη αυτών των σχέσεων και τέτοια αντικείμενα είναι τα τραπέζια, τα σπίτια και τα αυτοκίνητα. Σύμφωνα με τον Flusser η κοινωνία έχει περιέλθει πλέον σε μία διαφορετική δόμηση όσον αφορά τις σχέσεις που αναπτύσσονται. Η αφετηρία απ' όπου ξεκινούν οι παραδοσιακές κοινωνιολογικές προσεγγίσεις είναι ο άνθρωπος, ενώ τώρα ένας κόσμος παραγόμενων τεχνικών εικόνων φαίνεται να είναι το επίκεντρο. Έτσι και η κοινωνία δομείται σύμφωνα με τις σχέσεις εικόνας και ανθρώπου. Νέες κοινωνικές ομάδες που προκύπτουν κατ' αυτόν τον τρόπο είναι “κινηματογραφόφιλος”, “τηλεθεατής” ή “παίκτης ηλεκτρονικών παιχνιδιών” και οι προηγούμενες αποτελούν μία συμβατική φενάκη που διατηρείται μόνο από λόγους συνήθειας. (Flusser, 2008, σ. 71) Οι απόψεις του Engels περί πατριαρχικής καταγωγής της οικογένειας φαίνονται να έχουν άμεση απήχηση στην ανάπτυξη των τεχνολογιών και των ομάδων ανθρώπων σήμερα, που δείχνουν να ξεπερνούν ακόμα και την έννοια του φύλου φτάνοντας στη μετασεξουαλική κατάσταση (trans-sexual). Η εκμετάλλευση και η τυποποίηση των εξελίξεων αυτών από τη βιομηχανία είναι αυτή που δημιουργεί, θα λέγαμε, την “παρεξήγηση”, όσον αφορά το θετικό και το αρνητικό για την ανθρωπότητα. Η παλαιά κοινωνία περιείχε προστακτικές φράσεις όπως “πρέπει”, που στη σύγχρονη κοινωνία μεταλλάσσονται σε σημειακές εντολές τύπου “εάν/τότε”. Η παλαιά κοινωνία της θρησκευτικής εξουσίας βασιζόταν σε εντολές του τύπου “τίμα τον πατέρα σου και τη μητέρα σου”. Η σύγχρονη κοινωνία της βιομηχανικής εξουσίας βασίζεται σε προτάσεις όπως “αν θες την κοτόσουπα που

παρουσιάζεται στο φακελάκι της κοτόσουπας, αγόρασε το και ακολούθησε τις οδηγίες χρήσης”.

Συνοψίζοντας την ιστορική αναδρομή που κάναμε στα προηγούμενα κεφάλαια πάνω στη μορφή των κοινωνιών σύμφωνα με τις κοινωνιολογικές παρατηρήσεις διαφόρων αναλυτών του περασμένου αιώνα, είμαστε σε θέση να αναφέρουμε πως παρά την οποιαδήποτε τάση για επαναξιολόγηση των σχέσεων παραγωγής προς την εξίσωση των ανθρώπων, η τελική δομή που τις διέπει είναι ίδια σε επίπεδο διαδικασίας. Ομολογουμένως, η μορφή των σχέσεων παραγωγής είναι αυτή που έχει αλλάξει. Η ανάδυση των δύο νέων αντίπαλων τάξεων στις οποίες αναφερθήκαμε, η τάξη των ανυσματοκρατών και η τάξη των χάκερ, δεν αποτελεί παρά επανάληψη μοτίβων που προϋπάρχουν εδώ και αιώνες. Οι εργάτες και οι αγρότες ήταν οι βασικοί παραγωγοί του πλούτου ή της υπεραξίας και σε ευρύτερο πλαίσιο του ίδιου του πολιτισμού. Αυτό που Bakunin ονόμαζε “κατάκτηση των ελευθεριών των μπουρζουάδων” (1975, σ. 25) από τους εργάτες μπορεί να μεταφραστεί σήμερα ως ανάπτυξη των τεχνολογιών αυτοματισμού από τους αυτόνομους χάκερ την οποία εκμεταλλεύονται οικονομικά οι μεγάλες επιχειρήσεις διάθεσης λογισμικού και υλικού υπολογιστικών μηχανών, τη στιγμή που οι αυθεντικές λειτουργίες προορίζονται για δωρεάν διάθεση. Μια βασική διαφορά των παραδοσιακών τάξεων (κεφαλαιοκράτες-εργάτες, γαιοκράτες-αγρότες) με τις νέες είναι αυτή της πρόσβασης στη γνώση. Σύμφωνα με τα δεδομένα της παραδοσιακής πάλης των τάξεων οι προλετάριοι υστερούν σε θέματα γνώσης και παροχής πληροφόρησης. Αντίθετα, η τάξη των χάκερ συνήθως υπερτερεί σε τεχνολογικές γνώσεις και οι δύο λόγοι που συντρέχουν στην προλεταριακή της κατάσταση είναι αυτός της έλλειψης συνεργασίας και ταξικής συνείδησης και η συγκέντρωση των μέσων αυτοματιστικής παραγωγής στα χέρια των ανυσματοκρατών. Οι δομές, λοιπόν, δεν έχουν αλλάξει. Απλώς στα συγκεντρωμένα μέσα και πόρους παραγωγής, όπως ο φυσικός πλούτος των δασικών εκτάσεων, των υδάτων, της γης, των εργαλείων βαριάς παραγωγής και των μέσων μεταφοράς έχουν προστεθεί και αυτά των εργαλείων και μέσων αυτοματισμού. Η επανάσταση της πληροφορίας ή του αυτοματισμού αρχικά δημιούργησε μία κατάσταση όμοια με αυτήν της Γαλλικής επανάστασης. Το αποτέλεσμα της Γαλλικής επανάστασης ήταν η καθαίρεση της αριστοκρατίας και η άνοδος της μεγαλοαστικής τάξης που ανακήρυξε

τα δικαιώματα του ανθρώπου στην ελευθερία, ενώ στην πραγματικότητα οι εργάτες και οι αγρότες παρέμεναν υπόδουλοι της κυρίαρχης κεφαλαιοκρατικής τάξης. Το αποτέλεσμα της επανάστασης του αυτοματισμού ήταν να απελευθερώσει τον άνθρωπο από τη βαριά χειρωνακτική εργασία αυτοματοποιώντας κάποιες διαδικασίες, κάνοντάς τον όμως δέσμιος της εργασίας υπό τη μορφή υπηρεσιών και επίσης ναρκισσιστικό δέσμιος των προεκτάσεων του εαυτού του, όπως των υπολογιστών ή των “έξυπνων μαραφετιών” της μεταβιομηχανικής κοινωνίας. Παρόλα αυτά η χειραφέτηση δεν πρέπει να αποτελεί ουτοπική κατάσταση για τους προλετάριους εργάτες, αγρότες και χάκερς, αλλά μία διαδικασία που η συνειδήσή τους θα τους επιτάσσει πως θα αποτελέσει έργο των ιδίων και όχι κάποιου ανώτερου. Ο βασικός κανόνας της παραδοσιακής εξουσίας έλεγε πως “αυτός που ξέρει περισσότερα θα εξουσιάζει φυσιολογικά αυτόν που θα ξέρει λιγότερα” (Bakunin, 1975, σ. 49). Σε μια εποχή που είμαστε περισσότερο κοντά σε έναν ελεύθερο διαμοιρασμό της πληροφορίας η κατάσταση φαίνεται να τείνει προς μία αλλαγή. Ένας κόσμος ανοικτής πρόσβασης στα αγαθά φαίνεται να απειλεί τις τάξεις που κατέχουν προς το παρόν την υλική μερίδα του λέοντος. Η υπεραξία και υπερπαραγωγή των προηγούμενων χρόνων, που υφίσταται ακόμα σήμερα, αντιστοιχεί στην εμπορευματοποίηση της πληροφορίας και στην υπερπληροφόρηση. Όπως τα καταστήματα είναι γεμάτα με υλικά αγαθά τα οποία στερούνται οι παραγωγοί τους, αντίστοιχα η πληροφορία μπορεί να είναι διαθέσιμη μόνο κατόπιν πληρωμής σε αυτούς που φροντίζουν για την ευρετηρίαση της. Και όπως μία υλική επανάσταση μπορεί να μεταφέρει τα υλικά αγαθά στους δικαιούχους παραγωγούς, αντίστοιχα και μια άυλη ή πνευματική επανάσταση είναι ικανή να δώσει τη γνώση στους πάντες. Όπως θα εξετάσουμε στα επόμενα κεφάλαια, η άυλη αυτή επανάσταση φαίνεται πως θα προηγηθεί της υλικής, αλλά ως συνέπεια της πρώτης η δεύτερη θα αποτελέσει φυσικό της επακόλουθο.

4. Πληροφορία και το πολιτιστικό προϊόν: Μία διαλεκτική σχέση επιρροής.

Το θέμα αυτής της εργασίας είναι η επιρροή της πληροφορίας στο πολιτιστικό προϊόν. Θα επιχειρήσουμε με μια ετυμολογική ανάλυση του θέματος αυτού. Η

επιρροή (επί + ροή) δείχνει την παρέμβαση, εννοείται του υποκειμένου, εδώ της πληροφορίας, πάνω στη φαινομενικά ανεξέλεγκτη ροή των καταστάσεων. Η ροή των καταστάσεων είναι ανεξέλεγκτη μόνο φαινομενικά εφόσον ένας παράγοντας που δημιούργησε η ανθρώπινη συνείδηση και που ονομάζεται πληροφορία δύναται να την επηρεάσει. Υπάρχει, βέβαια, και η διαλεκτικά αντίθετη θέση που σε τελικό επίπεδο ταυτίζεται με την πρώτη, της άποψης πως αναγκαίο μέρος της ρέουσας κατάστασης είναι η παρέμβαση σε αυτήν και πώς άρα η παρέμβαση αποτελεί τη φαινομενικότητα, τη φενάκη. Αφού ορίσαμε ως υποκείμενο της παρέμβασης την πληροφορία, η οποία αποτελεί την εξωτερική απόδοση της γενικότερης ανθρώπινης λειτουργίας, θα εξετάσουμε τη δική της σημασία. Η ελληνική λέξη πληροφορία (πλήρως + φέρω) σημαίνει την επιθυμία του ανθρώπου να φτάσει στο ποθούμενο, στην πληρότητα των στόχων του. Αυτό θα μπορούσε να είναι η επίτευξη της απόλυτης γνώσης (στα πάντα ή σε έναν τομέα), μία ιδέα της ένωσης με κάτι μεταφυσικό (ο θεός ή η εναρμόνιση με το κάρμα), στην περίπτωση των «πληροφοριομανών» μάλλον έχει να κάνει περισσότερο με τον έλεγχο των πληροφοριών και την καθοδήγηση των αναζητητών τους προς τον τελικό γνωστικό τους στόχο. Σε αυτό το επίπεδο γίνεται κάπως πιο καθαρή η λατινογενής έννοια της αγγλικής λέξης information (in + formare = δίνω μορφή σε κάτι). Αυτή είναι περισσότερο η έννοια της καθοδήγησης προς διαμόρφωση των δεδομένων που προϋπάρχουν με απώτερο σκοπό τη δημιουργία νέων δεδομένων, πιο πρακτικών, σε επιθυμητό τουλάχιστον επίπεδο, για τις εκάστοτε συγκυρίες. Μπορούμε, λοιπόν, να εικάσουμε μία πιθανή συγγένεια μεταξύ της έννοιας της πληροφορίας ως διαμόρφωση με αυτήν της τέχνης και του πολιτιστικού προϊόντος εν γένει. Ο πολιτιστικός παραγωγός, ο καλλιτέχνης, είναι ο άνθρωπος που δίνει νέα μορφή στα υλικά του παρελθόντος. Είναι φανερό πως ως καλλιτέχνη δεν ορίζω τον «απομονωμένο από την κοινωνία εκκεντρικό» που χάνεται στους καμβάδες του, μα τον κάθε άνθρωπο ο οποίος συμβάλλει σε μία αλλαγή στην έως τώρα αποδεκτή κοινωνία. Στην πραγματικότητα οποιοσδήποτε άνθρωπος δύναται να είναι καλλιτέχνης, αν δεν αποδεχτούμε ότι κάθε άνθρωπος είναι ήδη ένας καλλιτέχνης – πολιτιστικός παραγωγός / διαμορφωτής.

Σε αυτό το σημείο θα πρέπει να γίνει μία σημαντική αναφορά ως προς ένα διαχωρισμό μεταξύ τέχνης και πολιτιστικού προϊόντος. Μία πιο εκτενής ανάλυση

πάνω στην έννοια της τέχνης θα γίνει στο κεφάλαιο 5.4, αλλά γενικότερα ως τέχνη θεωρούμε την κατάσταση αυτή που φέρει την καινοτομία πάνω στον πολιτισμό, την πληροφορία, όπως αυτή αναλύθηκε παρά πάνω, η οποία τάσσεται αντίρροπη στις διαδικασίες της εντροπίας. Θα μπορούσαμε να πούμε πως αυτή είναι η τέχνη με μία πιο φιλελεύθερη έννοια του όρου. Μία πιο στενή έννοια του όρου θα μας οδηγούσε στην τέχνη που παράγει το σύνολο του πολιτιστικού προϊόντος κάθε εποχής. Η επιφανειακή ιστορική εξέταση για παράδειγμα της ζωγραφικής της περιόδου 1500-1900 μας οδηγεί σε εξέχοντα ονόματα όπως οι Rembrandt, El Greco, Vermeer, Giorgione, Turner κλπ. Τα έργα αυτών των ανθρώπων όμως ανήκουν στην κατηγορία της φιλελεύθερης καινοτόμου τέχνης, ενώ τα άτομα που τα δημιούργησαν στην εποχή τους άνηκαν στην πλειονότητά τους στους αντίστοιχους μη προσαρμόσιμους και ανομικούς χαρακτήρες που προαναφέραμε. Η πλήρης εξέταση της περιόδου αυτής όμως μας οδηγεί στην ύπαρξη μιας σειράς χιλιάδων πινάκων από αμέτρητους άγνωστους ζωγράφους σήμερα που καταστράφηκαν στο μεγαλύτερο μέρος τους ως φορείς πλεονάζουσας πληροφορίας. Αυτή είναι η τέχνη με τη στενή έννοια του όρου που εκφράζει το γνήσιο μέσο πολιτιστικό προϊόν μιας περιόδου. Η ζωγραφική της περιόδου που αναφέραμε ως παράδειγμα, που εκφραζόταν με τη δυναμική τότε τεχνική της ελαιογραφίας, έτεινε να εξυπηρετεί τα ιδεολογικά συμφέροντα της κυρίαρχης τάξης. Αποτελούσε απεικόνιση της κατοχής αγαθών των πλουσίων και μια απόδειξη της ύπαρξης κεφαλαίου. Ο ζωγράφος ζωγράφιζε κατόπιν παραγγελίας ό,τι ήθελε ο αγοραστής για να αποκομίσει κέρδος, ενώ ο ίδιος ο αγοραστής του πίνακα ήθελε ένα τέτοιο δημιούργημα ως τεκμήριο της ιδιοκτησίας του ή της ικανότητάς του για ιδιοκτησία. Ένα μεγάλο μέρος των ελαιογραφιών είχε ως θέμα εμπορεύματα που αποτελούσαν τα αγαθά που οι κάτοχοί τους έχουν τη δυνατότητα να αγοράσουν, όπως τρόφιμα, σκεύη, ζώα και εκτάσεις. Τα τρόφιμα αποδείκνυαν τον καθημερινό πλουσιοπάροχο τρόπο ζωής των κατόχων. Τα ζώα παρουσιάζονταν κατά το πλείστον εξημερωμένα, που η ράτσα τους τονίζει την αξία του και παράλληλα την κοινωνική τάξη των ιδιοκτητών. Τα αντικείμενα που παρουσιάζονταν αποτελούσαν δείγμα πλούτου και συγχρόνως όριζαν την τέχνη της εποχής. Τα κτίρια που παρουσιάζονταν δεν αποτελούσαν τις καινοτομίες της αρχιτεκτονικής, αλλά τις αποδείξεις της ιδιοκτησίας. Ένα άλλο μεγάλο κομμάτι του πολιτιστικού πινακογραφικού προϊόντος της εποχής αυτής ήταν οι μυθολογικές παρουσιάσεις, οι οποίες αποτελούσαν τις

εξιδανικευμένες εκδοχές των κατόχων τους οι οποίοι ήταν και κάτοχοι της γνώσης. Οι υψηλές τάξεις που είχαν πρόσβαση στη λόγια γνώση των μυθολογιών και της αρχαίας γραμματείας είχαν την ευχέρεια να επιλέγουν ως πρότυπα θεούς και ήρωες, κάτι που θα φαινόταν αδύνατο στις κατώτερες εργατικές και αγροτικές τάξεις (Berger, 1986, σ. 86-88, 99-100).

Ο 20^{ος} αιώνας απέδειξε τη δυναμική της φιλελεύθερης τέχνης από την πρώτη του εικοσαετία με κινήματα όπως ο φουτουρισμός και ο ντανταϊσμός. Ειδικά με τις εφαρμογές του Marcel Duchamp είδαμε το ότι δε χρειάζεται καν κάποια ιδιαίτερη παρέμβαση σε υλικό επίπεδο σε ένα προϋπάρχον αντικείμενο για να αποκτήσει την καλλιτεχνική του αξία. Στη μεταμοντέρνα εποχή, είμαστε πλέον πεπεισμένοι για το ότι τα πάντα αποτελούν αντικείμενα τέχνης ακόμα και αν δεν υπάρχει κάποια τέτοια πρόθεση. Η παρουσίαση ενός τοπίου από ένα φωτογράφο είναι πιθανώς κάτι το περισσότερο αληθές από το ίδιο το τοπίο εφόσον εκφράζει την υποκειμενική θέαση του αντικειμένου σύμφωνα με το δίδυμο φωτογράφος – φωτογραφική μηχανή. Ειδικά, όταν κάνουμε λόγο για ψηφιακή φωτογραφία, η οποία δεν αλλοιώνεται με το χρόνο όπως το φιλμ και το φωτογραφικό χαρτί, η υποκειμενική θέαση του αντικειμένου γίνεται αντικειμενική θέαση μίας συγκεκριμένης χρονικής στιγμής του αντικειμένου αυτού, περισσότερο αληθής από την πραγματική του κατάσταση που με την πάροδο του χρόνου το αλλοιώνει. Αν, λοιπόν, θεωρήσουμε τη ρέουσα κατάσταση των πραγμάτων ως μία μορφή εντροπίας που μας εμποδίζει να φέρουμε τους εαυτούς μας σε πληρότητα και να τους δώσουμε μία συγκεκριμένη μορφή, τότε μία σταθερή και μη ρέουσα δομή, όπως αυτή των ψηφιακών δεδομένων, θα μπορούσε να αποτελέσει λύτρωση για τον αναζητητή της γνώσης. Στη σημερινή κοινωνία παρόλα αυτά η κατάσταση που είχε δημιουργηθεί την εποχή 1500-1900 που εξετάσαμε φαίνεται να επαναλαμβάνεται υπό το πρίσμα των νέων συνθηκών της κοινωνίας του θεάματος και της μετατροπής του έχειν σε φαίνεσθαι. Η φωτογραφία, η αντίστοιχη σημερινή ελαιογραφία δίνει στους ανθρώπους τη δυνατότητα να δείξουν στους γύρω το πώς θέλουν να είναι αντί του πώς είναι, κατάσταση η οποία στο τέλος περνά για αληθινή. Με μία αδρή πληρωμή σε ένα φωτογραφείο μπορεί κάποιος να φροντίσει ώστε μία σημαντική γι' αυτόν στιγμή, όπως ένας γάμος, να παρουσιαστεί ως μια φαντασμαγορική εκδήλωση, χωρίς να λαμβάνει υπ' όψιν του ότι αποτελεί απλώς μία

ακόμα φαντασμαγορική εκδήλωση. Επίσης, η προσιτή δυνατότητα σε μια μεγάλη μερίδα του πληθυσμού να αποκτήσει μια ψηφιακή φωτογραφική μηχανή δημιουργεί την νέα πλεονάζουσα πληροφορία που χωρίς την προσπάθεια των κεφαλαιούχων, αυτή τη φορά, αποτυπώνει τη δύναμη του κεφαλαίου. Οι αναρίθμητες λήψεις φωτογραφιών που γίνονται καθημερινά σε πολιτισμικά σύμβολα υπεροχής των υψηλών τάξεων, όπως μεγάλα κτίρια και τουριστικά μνημεία που αποτελούν αντικείμενα εκμετάλλευσης δημοτικών και ιδιωτικών εταιρειών, αποδεικνύουν τη διαφορά μεταξύ των τάξεων. Η φαινομενολογική εξέταση της στάσης των φωτογράφων αυτών – σχεδόν πάντα τραβούν τις φωτογραφίες από κάτω, εφόσον τα μνημεία και τα κτίσματα είναι ψηλότερα – είναι άλλη μια απόδειξη της χαμηλότερης τάξης. Η κουλτούρα, η καλλιέργεια της σύγχρονης καταναλωτικής κοινωνίας μπορούμε να πούμε πως εντοπίζεται στη διαφήμιση. Οι παλαιότερες ελαιογραφίες στις οποίες αναφερθήκαμε αποτελούσαν αποδείξεις της ιδιοκτησίας των κατόχων τους, μια απόδειξη της ελευθερίας που τους έδινε η οικονομική τους υπεροχή να αποκτήσουν ό,τι ήθελαν. Η καταναλωτική κοινωνία που βασίζεται στο θέαμα και στη φαινομενικότητα ονομάζει τη διαφήμιση απόδειξη της λειτουργίας του “ελεύθερου κόσμου”. Κάθε πωλητής είναι ελεύθερος να παρουσιάσει το προϊόν του και στο πλαίσιο της ελεύθερης αγοράς, κάθε αγοραστής είναι ελεύθερος να αγοράσει ό,τι θέλει. Αποτελεί μία αντιφατική πρόταση που δείχνει τις γενικότερες εσωτερικές αντιφάσεις του καπιταλισμού. Ο καθένας μπορεί να μεταμορφωθεί αγοράζοντας κάτι που θα τον κάνει να μοιάζει πλουσιότερος, ενώ την ίδια στιγμή θα γίνει φτωχότερος έχοντας ξοδέψει τα χρήματά του. Η διαφήμιση κατάφερε να συλλάβει τη σχέση των έργων του πολιτισμού με αυτές του θεατή-ιδιοκτήτη και να τις παρουσιάσει ως δέλεαρ για τον υποψήφιο θεατή-αγοραστή. Αποτελεί τη συνεχή υπενθύμιση της καταναλωτικής κοινωνίας για την ύπαρξή της. Η ελαιογραφία εξέφραζε την παλιά μετατροπή του είναι σε έχειν, ενώ η διαφήμιση εκφράζει με τελειότητα τη μετατροπή του είναι και του έχειν σε φαίνεσθαι. Ο αυστηρός ρεαλισμός στην ελαιογραφία και η άρτια και καλλωπισμένη φωτογραφία στη διαφήμιση δίνουν έντονα την αίσθηση της ικανότητας άμεσης επαφής με το αγαθό που παρουσιάζεται ή ακόμα και την ίδια την ιδέα της κατοχής του. Μια έντονη διαφοροποίηση μεταξύ ελαιογραφίας και διαφημιστικής φωτογραφίας είναι ο τελικός σκοπός δημιουργίας τους. Η μεν ελαιογραφία, η οποία δημιουργούταν σε ενεστώτα χρόνο, έδειχνε την απόλαυση την

οποία ήδη κατείχε ο αγοραστής, ο οποίος έδινε και τα χρήματα στην αγορά. Η δε φωτογραφική διαφήμιση δείχνει τη δυνατότητα μελλοντικής απόλαυσης κάνοντας το θεατή δυσαρεστημένο με τον υπάρχοντα τρόπο ζωής, απομακρύνοντας τον περισσότερο από το προϊόν που παράγει και κάνοντάς τον να το επιθυμεί. Οι ανώτερες τάξεις κερδίζουν περισσότερα οφέλη από τις κατώτερες με αυτόν τον τρόπο λαμβάνοντας κέρδη από τους ίδιους ανθρώπους πρώτον ως παραγωγούς και δεύτερον ως αγοραστές. Χαρακτηριστική είναι η εμφανής έλλειψη διαφημίσεων στις συνοικίες των πολύ πλουσίων, οι οποίοι διατηρούν το κέρδος τους για επενδύσεις έξω από τον κόσμο της διαφήμισης, έξω από το μεγαλύτερο μέρος του αστικού τοπίου (Berger, 1985, σ. 130-131, 135, 139-144).

Αφού παρουσιάσαμε σε ένα πρώτο επίπεδο την άμεση σχέση πληροφορίας και πολιτιστικού προϊόντος ως προς τη διαδικασία διαμόρφωσης την οποία έχουν ως κοινό, θα προχωρήσουμε στην ανάλυση του νοήματος του πολιτισμού ως παράγωγο της πολιτείας. Η πολιτεία προέρχεται από τη λέξη πόλις, η οποία με τη σειρά της προέρχεται από τη λέξη πόλος. Η πόλη, λοιπόν, και η πολιτεία επαγωγικά αποτελεί έναν πόλο έλξης ανθρώπων γύρω από τον οποίο αυτοί λαμβάνουν πληροφορίες ο ένας από τον άλλον, τις επεξεργάζονται, τις επανασυνθέτουν και τέλος τις μεταδίδουν και πάλι στους υπολοίπους. Η λατινογενής λέξη republic βρίσκεται σημασιολογικά πιο κοντά σε αυτήν την ερμηνεία. Το re-public έχει την έννοια της αναδημοσίευσης, της ανακυκλωμένης πληροφορίας εντός του δήμου από τους δημότες.

Ζώντας στην εποχή της ψηφιακής πληροφορίας και ιδιαίτερα των τεχνολογιών του Web 2.0 και των νέων αυτοματισμών, είμαστε μάρτυρες της σταδιακής εκπλήρωσης ενός παλαιού ουτοπικού συγγράμματος, της πλατωνικής Πολιτείας. Σε μία ιδεατή τέλεια κοινωνία, το όνειρο κάθε ουτοπιστή φιλοσόφου είναι η εξίσωση όλων των ανθρώπων. Παρ' όλα αυτά στο έργο του Πλάτωνα δε διακρίνουμε κάτι τέτοιο. Στην κορυφή της ιεραρχίας υπάρχουν οι φιλόσοφοι – βασιλείς που ορίζουν τις συνθήκες για τη συνέχεια της ευνομίας στην κοινωνία. Στη βάση της η κάστα των εργατών – δούλων φροντίζει την παραγωγή των αγαθών που συντηρούν τις δύο ανώτερες τάξεις. Στη μέση της ιεραρχίας υπάρχουν οι φύλακες που διατηρούν την αρμονική συμβίωση των δύο υπόλοιπων ομάδων. Ένα τέτοιο σύστημα σίγουρα δεν είναι ουτοπικό με την

έννοια της απόλυτης ισότητας, θυμίζει κάτι περισσότερο ολοκληρωτιστικό. Τι μπορεί να γίνει όμως αν δε θεωρήσουμε απαραίτητη την ανθρώπινη υπόσταση των δύο κατώτερων τάξεων; Στη σημερινή εποχή του αυτοματισμού μπορούμε να αντικαταστήσουμε τις «βαρετές» και επίπονες εργασίες των εργατών με τις αυτοματοποιημένες εργασίες των υπολογιστών που θα έχουν προγραμματιστεί από τους φιλοσόφους – βασιλείς – προγραμματιστές. Σε επόμενο επίπεδο, ως φύλακες μπορούμε να θεωρήσουμε τα ενδιάμεσα στοιχεία που δημιουργούν τον καθορισμό μεταξύ φιλοσόφων και εργατών και αυτά είναι τα πληκτρολόγια, οι διακόπτες και ότι άλλο χρησιμοποιούν οι φιλόσοφοι με τα ακροδάχτυλα τους για τον προγραμματισμό των εργατών. Τα διάφορα χολιγουντιανά σενάρια επιστημονικής φαντασίας περί επικράτησης των μηχανών ίσως είναι το αποτέλεσμα της πρόβλεψης του Πλάτωνα για μεταπήδηση των μελών σε άλλη κάστα ανάλογα με τις ικανότητές τους.

Στο Web 2.0 πραγματώνεται η θέση του Asger Jorn, ότι “η αλήθεια δεν είναι μοναδική, αλλά συντίθεται από πολλές αδιάσπαστες μεταξύ τους αλήθειες, που συνδέονται μ' ένα είδος παράδοξης πολυπλοκότητας· ότι η αλήθεια είναι ένα συμπληρωματικό σύστημα αμοιβαία αντιφατικών αληθειών” (2006, σ. 29). Το Web 2.0 και οι εφαρμογές του θα εξεταστούν αναλυτικότερα σε επόμενο κεφάλαιο, ως ένα από τα κύρια αποτελέσματα των διαπολιτιστικών επιρροών στον πολιτισμό και η συλλογικότητα που διέπει την έννοια της αλήθειας θα αποτελέσει ένα σημαντικό κομμάτι για την επίτευξη των νέων στόχων.

5. Οι διαπολιτιστικές επιρροές στον πολιτισμό: Μία διαλεκτική σχέση μεταξύ τοπικού πολιτιστικού προϊόντος με τους υπόλοιπους πολιτισμούς.

5.1. Το φαινόμενο της πίτσας. Μια εισαγωγή στο ξεπέραςμα του χώρου.

Θα ξεκινήσουμε το κεφάλαιο αυτό με ένα παράδειγμα, επεξηγηματικό του τίτλου. Το λεγόμενο «φαινόμενο της πίτσας» (Pizza effect, όρος που χρησιμοποιήθηκε πρώτη φορά από τον ανθρωπολόγο Agethananda Bharati) αναφέρεται στην εδραίωση ενός συγκεκριμένου πολιτιστικού προϊόντος ως σημαντικού για τον τοπικό παράγοντα απ’

όπου αυτό προέρχεται αφότου το συγκεκριμένο προϊόν όμως έχει εδραιωθεί σε παγκόσμιο επίπεδο ως υιοθετημένη καινοτομία της χώρας από την οποία προήλθε. Όταν οι πρώτοι Ιταλοί μετανάστες κατοίκησαν στις ΗΠΑ, έφεραν μαζί τους και τα τοπικά εδέσματα των «κατώτερων, φτωχικών» τάξεων. Ένα από αυτά ήταν η γνωστή μας πίτσα, που θεωρούνταν το φαγητό των φτωχών: ένα κομμάτι απλωμένο ζυμάρι, κασέρι και ίσως ντομάτα. Στην Αμερική το έδεσμα αυτό έγινε ανάρπαστο και οι Ιταλοί μάγειροι βάσισαν το εμπόριο τους στη διανομή της πίτσας, του πιο απλοϊκού εδέσματος της Ιταλίας. Με την πάροδο των χρόνων το έδεσμα αυτό, λόγω της φήμης που προσέδωσε στη χώρα, θεωρήθηκε από τους ίδιους τους Ιταλούς βασικό στοιχείο – σπεσιαλιτέ – της ιταλικής κουζίνας.

Το φαινόμενο αυτό έχει παρατηρηθεί σε πολλούς τομείς του πολιτιστικού προϊόντος πέρα από τη γαστρονομία. Ένα παράδειγμα είναι η θρησκεία. Είναι γεγονός πως στην Ινδία μέχρι τα μέσα του εικοστού αιώνα δεν υπήρχε επίσημα αποδεκτή κοινή θρησκεία. Υπήρχε μία γενικότερη ομοιομορφία για τους εξωτερικούς παρατηρητές, αλλά οι διαφορές στις θεότητες στις οποίες έδινε έμφαση κάθε μικρή κοινότητα ήταν τεράστιες. Ο όρος «ινδουισμός» πρωτοεμφανίστηκε στις ΗΠΑ με τη μετάδοση των ινδικών θρησκευτικών συμβόλων σαν ένα είδος εναλλακτικής θεώρησης της σχέσης του ανθρώπου με το θείο και με τη δημιουργία μίας μόδας του εναλλακτισμού γενικότερα. Οι ομάδες των hippies καθιέρωσαν θρησκείες όπως ο ινδουισμός στο πλαίσιο της συνολικής τους θεώρησης για μια παγκόσμια ειρηνική κατάσταση, που αφού δε μπορεί να βασίζεται σε ορμέμφυτα ένστικτα, τουλάχιστον μπορεί να βασίζεται στο κάρμα. Ήδη, όμως, στην Ινδία οι θρησκευτικές αυτές τάσεις είχαν εξασθενήσει πολύ. Η έλλειψη αφθονίας δεν έδινε χρόνο στους μέσους κατοίκους να ασχοληθούν με μια θρησκεία τόσο πολύπλοκη όσο η ινδική. Έτσι, οι περισσότεροι Ινδοί τη δεκαετία του 1960 δήλωναν άθεοι. Οι συγκυρίες, όμως απέδειξαν ότι η έλλειψη αφθονίας μπορούσε να καταργηθεί εάν η Ινδία ανοίξει τις πύλες των παλιών ναών της για το κοινό των δυτικών ινδουιστών επιφέροντας μεγάλα τουριστικά κέρδη. Μέσα σε όλη αυτήν την κατάσταση μία μεγάλη μερίδα του πληθυσμού βρήκε ξανά τις ρίζες του πνευματισμού της και η ινδική θρησκεία ανακατέλαβε τη θέση της ως θρησκευτικό σύστημα μέχρι σήμερα με τα προτερήματα και τα μειονεκτήματά του (Dasa, 2006).

Στην Ελλάδα μπορούμε να εντοπίσουμε αυτό το φαινόμενο κατά καιρούς με την προβολή μορφών του ελληνισμού σε ευρεία εμβέλεια από μέσα όπως ο κινηματογράφος και η τηλεόραση. Μία έξαρση ξαφνικής εθνικής συνείδησης ξέσπασε το 2004 με το συνδυασμό κατάκτησης υψηλών θέσεων από ελληνικές συμμετοχές στο πανευρωπαϊκό πρωτάθλημα ποδοσφαίρου και στον αντίστοιχο διαγωνισμό τραγουδιού. Η πορεία αυτή συνεχίστηκε και στα επόμενα χρόνια με ταινίες που αφορούσαν τη ζωή του Μακεδόνα βασιλιά Αλεξάνδρου, τη μάχη των Θερμοπυλών και την άλωση της Τροίας.

Εντυπωσιακά είναι τα αποτελέσματα των κινήσεων αυτών σε επίπεδο βιομηχανίας παραγωγής γνώσης και πληροφόρησης καθώς και ιδεολογίας. Η παραγωγή βιβλίων εκλαϊκευμένου ιστορικού χαρακτήρα με έντονα τα στοιχεία του εθνικισμού είχε ήδη ξεκινήσει από το 1995 για να φτάσει στην αποκορύφωσή της το 2004 όπου μπορούσε κανείς να βρει βιβλία του λεγόμενου «ελληνοκεντρισμού» ακόμα και στις λαϊκές πανηγύρεις. Η θεματολογία αυτών των βιβλίων, χωρίς να ξεφεύγει ποτέ από τον κεντρικό της άξονα, χώρεσε θεωρίες περί εξωγήινης καταγωγής των ελληνικών φύλων και παγκόσμιων συνωμοσιών εναντίον των Ελλήνων, ενώ δε θα μπορούσε να λείπει ο ακραιφνής αντισημιτισμός στην αναζήτηση αποδιοπομπαίων τράγων. Η δύναμη που απέκτησαν πολλοί συναφείς συγγραφείς και εκδότες τέτοιων βιβλίων οδήγησε στην από κοινού προσχώρησή τους στο ελληνικό εθνικιστικό κόμμα, το οποίο χαίρει μεγαλύτερης εκτιμήσεως χρόνο με το χρόνο. Μελετώντας τα φαινόμενα σε παγκόσμιο επίπεδο παρατηρούμε την αύξηση της ζήτησης και της προσφοράς για βιβλία συνωμοσίας στις ΗΠΑ την εποχή του 1980 – 1990. Ένα συνηθισμένο θέμα τους είναι τα σενάρια καταστροφής του κόσμου, ένα εκ των οποίων αφορά το τέλος του ημερολογίου της φυλής των Μάγια το 2012. Σχεδόν δύο δεκαετίες μετά το σενάριο αυτό προσαρμόστηκε στα ελληνικά δεδομένα με την επερχόμενη επανακατάκτηση της υφελίου από τα ελληνικά φύλα στο ίδιο έτος. Το εντυπωσιακότερο, ίσως, είναι πως η συνωμοσία αυτή πέρασε και στη γειτονική χώρα Τουρκία όπου γίνεται λόγος για την επέλαση του θεού Μαρντούκ το 2012. Συνοψίζοντας στο θέμα της παραγωγής ελληνοκεντρικής πληροφορίας, βλέπουμε τη σύσταση μιας μεγάλης επιχείρησης εκμετάλλευσης τόνων χαρτιού για πληροφόρηση

κοινωνικών ομάδων που αρέσκονται στη φαινομενική κατανάλωση γνώσης σε επίπεδο εξώφυλλου μέσω τηλεφωνικών υπερπροσφορών (που δημιουργούν μία αντίστοιχη «υπερ - ζήτηση») για βιβλία που «κάθε Έλληνας νοικοκυραίος πρέπει να έχει στο σπίτι του μαζί με τη βίβλο». Συμπληρώνοντας το προαναφερθέν παράδειγμα για το τέλος του ημερολογίου των μάγια, να σημειώσουμε για την εμπορική ειρωνική στάση παραγωγών τυπωμάτων ρούχων που έχουν κάνει ευρέως διαδεδομένο το σύνθημα “2012: Η λύση για το τέλος του ημερολογίου: Μας τέλειωσε το μελάني!”. Το σύνθημα αυτό μπορεί να συνδεθεί μάλιστα άμεσα με την επέλαση του ηλεκτρονικού υπερκειμένου το οποίο τείνει να ξεπεράσει άμεσα το παραδοσιακά εκτυπωμένο χαρτί.

Παρατηρούμε επίσης πώς η πληροφορία μεταφερόμενη ως “καλλιτεχνικό” πολιτιστικό προϊόν δημιουργεί ένα εμπράγματο νέο πολιτιστικό προϊόν πέρα από τον κόσμο της εικόνας. Πολλές ταινίες επιστημονικής φαντασίας του παρελθόντος αποτελούν σήμερα επιστημονικά τεκμηριωμένη πραγματικότητα και η λέξη “έργο” που χρησιμοποιείται στα ελληνικά ως συνώνυμο της ταινίας να μας δίνει ένα φαινομενολογικό συμπέρασμα για το ότι οι ταινίες που αφορούν τη μελλοντική πιθανότητα, ίσως αφορούν ένα άμεσο μελλοντικό παρόν. Στη συνέχεια θα δείξουμε και περισσότερα στοιχεία για τη σχέση έργου και πραγματικότητας. Ο Baudrillard, εξηγώντας το κύμα τρομοκρατίας μετά την 11η Σεπτεμβρίου 2001 παρατηρεί τη φαντασίωση μίας αυτοκτονικής τάσης στο δυτικό πολιτισμό μέσω της συνεχούς αύξησης της δύναμής του, η οποία εκφράζεται μέσα από τις αναρίθμητες ταινίες καταστροφής, οι οποίες προσπαθούν να συγκαλύψουν το όλο γεγονός με τη χρήση όλο και περισσότερων ειδικών εφέ. Ταυτόχρονα, η μεγάλη επιτυχία που σημειώνουν και η προσέλκυση που προκαλούν είναι μία απόδειξη για την έλευση σε μία κατάσταση δράσης “με την έφεση να αρνηθεί κανείς κάθε σύστημα τόσο εντονότερη, όσο περισσότερο εκείνο προσεγγίζει την τελειότητα και την παντοδυναμία” (2002, σ. 12). Ένα ειρωνικό παράδειγμα επιρροής της δυτικής πολιτιστικής πληροφορίας στον ανατολικό πολιτισμό είναι η δήλωση του προέδρου της Ινδονησίας Σουκάρνο το 1956 σε μια μεγάλη ομάδα στελεχών του Hollywood. Ο Σουκάρνο δήλωσε πως οι άνθρωποι αυτοί αποτελούσαν επαναστατικούς ανατροπείς της πολιτικής κατάστασης στην ανατολή, οι οποίοι επιτάχυναν τις πολιτικές εξελίξεις. Η δικαιολόγηση ήταν πως

οι ανατολίτες έβλεπαν στις ταινίες του Hollywood τους απλούς δυτικούς ανθρώπους με τα συνοδευτικά τους αντικείμενα – αυτοκίνητα, κουζίνες, ψυγεία – και αντιλαμβάνονταν ευκολότερα το γεγονός πως ήταν απλοί άνθρωποι, στερημένοι όμως των βασικών τους υλικών δικαιωμάτων (McLuhan, 356). Ονομάσαμε το παράδειγμα αυτό ειρωνικό θεωρώντας πως σε επίπεδο εξέτασης της κοινωνίας του θεάματος που αναφέραμε, η τάση απόκτησης αντικειμένων της δυτικής κοινωνίας, ειδικά δια μέσου φορμών όπως η τηλεόραση και ο κινηματογράφος αποτελεί όνειρο του οποίου η εκπλήρωση δε φέρνει παρά μόνο μία φενακιστική ευτυχία. Εντυπωσιακή είναι και η επιρροή του ραδιοφώνου στην ανάπτυξη του πολιτισμού. Ο Πλάτων είχε θεωρήσει πως το ιδανικό μέγεθος μιας πόλης κρίνεται από τον αριθμό των ανθρώπων που μπορούν να ακούν τη φωνή ενός δημόσιου ρήτορα. Το ραδιόφωνο, με πρόδρομο του τον τύπο έκανε τη φωνή του ρήτορα να ακούγεται σε αποστάσεις πολύ μεγαλύτερες και έτσι θα περίμενε κανείς πως θα αποτελούσε την πρώτη απόπειρα για ένα παγκόσμιο χωριό. Παρόλα αυτά το αποτέλεσμα που επέφερε ήταν το ακριβώς αντίθετο λόγω της ιδιαίτερα επιλεκτικής φύσης της ακοής. Το ραδιόφωνο, ως επιταχυντής πληροφοριών, μεγαλώνει την όρεξη για κουτσομπολιό, φήμες και προσωπικές κακίες. Επιταχύνει και δυναμώνει μάλλον τα ήδη υπάρχοντα δεδομένα παρά προσφέρει νέα πληροφορία. Στην Ινδία της δεκαετίας του 1970, το ραδιόφωνο αποτελούσε την κύρια μορφή ενημέρωσης και ωστόσο υπήρχαν περίπου δεκαπέντε επίσημες γλώσσες με έναν αντίστοιχο αριθμό επίσημων ραδιοφωνικών προγραμμάτων. Ο Adolf Hitler θέσπισε την κυριαρχία του πάνω στις φυλετικές απόψεις μέσω του ραδιοφώνου (McLuhan, 370, 372).

Είδαμε το πώς η πληροφορία, όταν αυτή έρχεται σε επαφή με πολιτιστικά παράγωγα της θρησκείας, της ιδεολογίας και της παράδοσης μπορεί να επηρεάσει την εξέλιξη της ιστορίας ώστε να αφήσει ανεξίτηλα σημάδια πάνω στην κουλτούρα. Στη συνέχεια θα αναλύσουμε το πώς τα σύγχρονα μέσα της διάδοσης της πληροφορίας, κάποιες συγκεκριμένες εφαρμογές της επιστήμης που ονομάζεται πληροφορική, μπορούν να καταστήσουν δυνατή την πρόβλεψη του Gustave Flaubert στους φακέλους του *Μπουβάρ και Πεκυσε*, για μια: "ισότητα των πάντων, του καλού και του κακού, του ωραίου και του άσχημου, του ασήμαντου και του χαρακτηριστικού. Δεν υπάρχει άλλη αλήθεια, παρά η φαινομενικότητα." (Flaubert, 1982, σ. 356).

5.2. Η διαλεκτική σχέση νομαδισμού και ιδιωτισμού στο μεταμοντέρνο παγκόσμιο χωρίο. Η νέα μορφή πόλης στο διαδικτυακό χώρο.

Ο Roland Barthes (1988, σ. 141) στη συλλογή κειμένων του *Εικόνα-μουσική-κείμενο* οραματίζεται την ύπαρξη μίας μορφής κειμένου που “σκοτώνει” την έννοια του συγγραφέα όπου “μια γραμμή λέξεων, από όπου αναδύεται μία έννοια μοναδική” είναι “ένας χώρος με πολλαπλές διαστάσεις, όπου παντρεύονται και αλληλοαμφισβητούνται ποικίλες γραφές, από τις οποίες καμιά δεν είναι η αρχική. Το κείμενο είναι ένα πλέγμα αναφορών, προερχόμενο από τις χιλιάδες εστίες πολιτισμού”.

Στο κεφάλαιο αυτό θα εξεταστεί η έννοια του πλοηγούμενου στο διαδίκτυο ανθρώπου, γνωστού ως netizen (διαδικτυακός πολίτης), όσον αφορά την επαφή του με την πόλη (κοινωνία και διαδικτυακή κοινωνία) και το πολιτιστικό προϊόν που αυτή παράγει, κάνοντας περισσότερο εμφανή τη διαλεκτική σχέση μεταξύ πληροφορίας και πολιτιστικού προϊόντος, όπου η μεν πληροφορία επηρεάζει την ανάπτυξη του πολιτιστικού προϊόντος (είτε αυτό είναι κείμενο, εικόνα, μουσική, παράδοση ή κουλτούρα), αλλά και το δε πολιτιστικό προϊόν αποτελεί μόνο του πληροφορία, παράγοντα διαμόρφωσης προς τη δημιουργία νέων συνθέσεων πολιτιστικού προϊόντος.

5.2.1. Νομάδες (Nomads) και ιδιώτες (idiots).

Γύρω από την έννοια του μέσου πολίτη που επιλέγει να συμμετέχει στα κοινά σε πλαίσια τοπικής αυτοδιοίκησης, υπάρχουν δύο ακραίες καταστάσεις (situations), αυτή του νομά και αυτή του ιδιώτη⁴, που στην εποχή της διαδικτυακής κοινωνίας

⁴ Με τη λέξη ιδιωτισμός αποδίδουμε τη λέξη settledness, που δεν έχει ακριβή ελληνική αντιστοιχία, και σημαίνει την παραμονή σε ένα μέρος. Ιδιώτης είναι ο άνθρωπος που προτιμά να παραμείνει εντός του πεδίου που ονομάζει χώρο του και επιλέγει να μην ξεπεράσει τα όρια όχι απλώς της πόλης του, μα και του ίδιου του σπιτιού του ή της γειτονιάς του. Στο κείμενο του Kaluweit, στο οποίο θα γίνει αναφορά στη συνέχεια, το υποκείμενο του ιδιωτισμού (settledness) είναι ο ιδιώτης (idiot). Είναι φανερό η πολιτική αιχμή του Flusser απέναντι σε οποιαδήποτε μορφή συντηρητισμού, απόρροια του οποίου είναι και ο ιδιωτισμός, χρησιμοποιώντας τη λέξη idiot και τονίζοντας τη χροιά που της έχει δοθεί στη σημερινή αγγλική (βλάκας). Αιχμές είναι φανερές και κατά της θεσμοποίησης των νομάδων, βέβαια. Γι’ αυτό σε επίπεδο μεταξίωσης των αξιών κάνει λόγο για ιδιωτεύοντες νομάδες (settled

ταυτίζονται στο ίδιο πρόσωπο. Σε αρχετυπικό επίπεδο θα λέγαμε ότι ο νομαδισμός και ιδιωτισμός είναι δύο έννοιες αντίθετες. Οφείλει κανείς να παραδεχτεί, όμως, πως έχουν σίγουρα μία κοινή βάση, την εσωτερική επιθυμία τόσο του νομά όσο και του ιδιώτη να απομακρυνθεί από την κοινωνία στην οποία επισήμως κατοικοεδρεύει. Ο Flusser (Flusser, 1994 στο Kaluweit, 2008) ξεκινά μία προσπάθεια απόδειξης της διαλεκτικής σχέσης νομά και ιδιώτη αναφέροντας για το νομά πως καθένας του στόχος (goal, εννοείται που έχει επιτευχθεί) αποτελεί και μία στάση που θυμίζει την αρχαιοελληνική μέθ-οδο. Μία συνεχής νομαδική ζωή, η όλη περιπλάνηση, με τις πολλές της στάσεις αποτελεί μία άσκοπη μέθοδο. Η ετυμολογία της λέξης μέθοδος (μετά + οδός) μας οδηγεί στην έννοια της προλείανσης του εδάφους και για τον Flusser αυτό σημαίνει την προετοιμασία για το πέρασμα από τη νομαδική ζωή στην ιδιωτική και πέρα από αυτήν.

Στη σύγχρονη εποχή (από το 1990 και μετά) υπάρχει μία γενικότερη τάση επιστροφής στο αρχέτυπο του νομαδισμού. Ταξιδιώτες που παραμένουν στον ίδιο προορισμό ελάχιστες μέρες, συγγραφείς επιστημονικών άρθρων και δοκιμίων με συνεχείς παραπομπές σε πληθώρα άλλων συγγραφέων, εραστές που αποδέχονται πως μία ερωτική σχέση δε μπορεί να υφίσταται για περισσότερο από ένα συγκεκριμένο σύντομο χρονικό διάστημα. Ο νομαδισμός αυτός, όμως, έρχεται για να καλύψει μία εσωτερική ανάγκη του ανθρώπου που ανήκει στην ιδιωτική πλευρά του, κάτι αντίστοιχο με τη νιτσεϊκή εξίσωση αλτρουισμού και εγωισμού, όπου το ένα τροφοδοτείται από το άλλο. Σύμφωνα με τον Merleau-Ponty (1977, σ. 24) αποτελούμε υποκείμενα αφιερωμένα στον κόσμο, σε μία κατάσταση συνεχούς διυποκειμενικότητας. Ο κόσμος δε μας έχει γνωστοποιήσει τους συστατικούς του νόμους σε μεγάλο επίπεδο, αλλά αποτελεί παρόλα αυτά ένα πεδίο σκέψεων και αντιλήψεων για μας. Η ίδια η έννοια της αλήθειας αμφισβητείται ή μάλλον αφήνεται στη δικαιοδοσία ολόκληρου του κόσμου, εφόσον δεν υπάρχει μεμονωμένος εσωτερικός άνθρωπος. Η επιστροφή εντός μας από τις εξωτερικές μας ενασχολήσεις μας αποδεικνύει πως είμαστε όλοι ανεξαρτήτως “υποκείμενα αφιερωμένα στον κόσμο”.

nomads) στη σημερινή εποχή, που απέχουν όμως από τους νομάδες-βλάκες (idiot nomads), οι οποίοι κλείνονται στο νομαδισμό, φτάνοντας στο άλλο άκρο.

5.2.2. Η πληροφορία ως μέσο κατασκευής: από το κείμενο στο υπερκείμενο.

Στο κεφάλαιο αυτό θα εξετάσουμε την εσωτερική δομή της έννοιας της πληροφορίας στο σύγχρονο κόσμο των ψηφιοποιημένων δεδομένων με σκοπό τη θεώρηση του ίδιου του κόσμου ως πολιτιστικού προϊόντος, το οποίο αλλάζει ριζικά μορφή περνώντας από τη γραμμικότητα σε ένα νέο είδος ρευστής κατασκευής.

Ο Νεγροπόντης (1995, σ. 185) επιμένει ότι “η απόσταση σημαίνει όλο και λιγότερα πράγματα για τον ψηφιακό κόσμο”. Η μεταφορά, δηλαδή, ο βασικός ανασταλτικός παράγοντας της επαφής μας με την πληροφόρηση, μετατρέπεται σε αυτόματη διαδικασία, που ήδη δεν απαιτεί παρά λίγα μόνο δευτερόλεπτα για να εκπληρωθεί. Η αξία της μεταφοράς επισημαίνεται από τον Neil Postman (στο Σκαρπέλος, 1999, σ. 68):

“Δε βλέπουμε την πραγματικότητα όπως “αυτή” είναι, αλλά όπως είναι οι γλώσσες μας. Και οι γλώσσες μας είναι τα μέσα μας (media). Μέσα μας είναι οι μεταφορές μας. Οι μεταφορές μας δημιουργούν το περιεχόμενο της κουλτούρας μας”.

Τα μέσα, λοιπόν, αποτελούν το βασικό τρόπο διαμόρφωσης της κουλτούρας και κατ' επέκτασιν της ίδιας της πραγματικότητας. Έτσι, κατανοούμε το λόγο που ο Marshall McLuhan στο βιβλίο του “Media: οι προεκτάσεις του ανθρώπου” αναφέρει ότι το μέσο είναι το μήνυμα. Το μέσο είναι αυτό που διαμορφώνει (inform), είναι αυτό που πληροφορεί. Το μέσο είναι αυτό που μας δίνει την αίσθηση της πραγματικότητας την οποία αντιλαμβανόμαστε. Αν κατανοήσουμε και την ίδια την έννοια του πραγματικού με βάση την ετυμολογία που προσφέρει ο Heidegger, θα βρούμε μία ακόμη απόδειξη του διαμορφώσιμου της πραγματικότητας, εφόσον η ίδια δηλώνει το παραγόμενο προϊόν. Ο Heidegger ορίζει την επιστήμη ως τη θεωρία του πραγματικού. Γι' αυτόν “το πραγματικό πληροί την περιοχή του εργώδους αυτού που “ενεργεί” (Das Wirkliche erfüllt der Bereich des Wirkenden, dessen, was wirkt)” (1990, σ. 15). Η λέξη wirken στη σύγχρονη γερμανική της χρήση σημαίνει πράττειν, το οποίο στη

παλαιότερη γερμανική αντιστοιχεί στο ρήμα tun. Η λέξη υπάγεται στην ινδοευρωπαϊκή ρίζα dhé απ' όπου επίσης εκπηγάει η ελληνική λέξη Θέσις, σήμερα θα λέγαμε Τοποθέτηση. Η Τοποθέτηση αυτή αποτελεί στοιχείο φυσικό και ο Heidegger τονίζει πως η “Φύσις είναι Θέσις”, ένα πράττειν που δε σχετίζεται με τη δράση (aktion) και την τέλεση, αλλά καθαρά με τη δύναμη της Φύσης, ενώ η ανθρώπινη δραστηριότητα εμπεριέχεται σε αυτήν, και δε διαχωρίζεται, παρά μόνο στις πολύ μεταγενέστερες στοχαστικές αναζητήσεις. Αυτός είναι και ο λόγος που στη συνέχεια του κεφαλαίου αυτού θα αναφερθούμε σε νόμους που διέπουν το σύνολο του φυσικού περιβάλλοντος και όχι μόνο τις κοινωνιολογικές πτυχές των ανθρώπων. “Η πρό-θεσις του ιδίου του πράγματος, το ενώπιον τίθεσθαι, η παραγωγή του, ο προσ-κομισμός του, και η έκθεσή του στην Παρουσία”, παρατηρεί ο Heidegger. Η λέξη “wirken” είναι γι' αυτόν ταυτοχρόνως προσ- και παρ-αγωγή, είτε κάτι παράγεται μόνο του μέσα στη γενικότερη κατ' αυτόν Παρουσία, είτε ο άνθρωπος εκπληρώνει την παραγωγή αυτή για τα δεδομένα του. Κάνοντας μια ιστορική ετυμολογική αναδρομή για τη λέξη “wirken”, στο μεσαίωνα αυτή δηλώνει την παραγωγή σπιτιών, σκευών και εικόνων, ενώ στη συνέχεια λαμβάνει μικρότερο βεληνεκές, περιοριζόμενη στην παραγωγή με την έννοια του κεντώ, ράβω και υφαίνω. Μαζί με την ερμηνευτική εξέλιξη της λέξης αυτής, λαμβάνει αντίστοιχη τροποποίηση και η έννοια του πραγματικού, το οποίο είναι αυτό που ενεργεί και αυτό το οποίο είναι κατεργασμένο εντός της γενικότερης Παρουσίας (του σύμπαντος κόσμου, όπως αυτός νοείται από εμάς). Η “πραγματικότητα” μία σχετική κατάσταση, που διαμορφώνεται (ή άγεται) σύμφωνα με το κάθε παρ-αγόμενο. Τέλος, ο Heidegger προσθέτει πως το wirken συνδέεται με την ινδοευρωπαϊκή ρίζα werǵ απ' όπου προέρχονται το γερμανικό werk (και το αγγλικό work) και το ελληνικό έργον (1990, σ. 15-16).

Όπως αναφέρθηκε, η λέξη wirken στο μεσαίωνα απέκτησε τη χροιά της ανθρώπινης παρέμβασης πάνω στη μορφή των πραγμάτων με μία εξειδίκευση αργότερα στον τομέα του ρουχισμού. Το “εργάζομαι” είχε τη χροιά του “φτιάχνω τα ρούχα μου”. Αν συνδυάσουμε αυτήν την ιδέα με τον προηγούμενο λογισμό του Postman για τις γλώσσες μας και τα μέσα μας, αποτελεί κάτι το εντυπωσιακό η δικαιολόγηση του Flusser για το ότι ένα κείμενο πρέπει να αποκτήσει πολλούς αναγνώστες για να λάβει και πολλές σημασίες. Η ετυμολογία των λέξεων “κείμενο” [text] και γραμμή [linie]

οδηγούν στο “ύφασμα” και στο λινό νήμα αντίστοιχα. Επειδή όμως τα κείμενα περιέχουν μόνο οριζόντιες γραμμές, αποτελούν ατελή υφάσματα που περιμένουν την κάθετη ανάγνωση των ανθρώπων για το ολοκληρωθούν. Ολόκληρο το σύμπαν της γραμματείας είναι κάτι το ημιτελές που περιμένει να “πληροφορηθεί”, όσο κι αν φαίνεται πως αυτό είναι που πληροφορεί. Ο γράφων, που απευθύνεται προς έναν αποδέκτη, υφαίνει νήματα που περιμένουν να συλλεχθούν / συγκομιστούν / αναγνωστούν [Auflesen] για να εξυφανθούν με τον τρόπο που αναφέραμε. Και έτσι το κείμενο αποκτά σημασία (2003, σ. 60). Ο γράφων, λοιπόν, είναι ένας πομπός που θέτει (Θέσις και προ-θεσις) ένα μέσο, δηλαδή ένα μήνυμα προς διαμόρφωση, προς ολοκλήρωση. Εδώ γίνεται κατανοητή η ελληνική πληροφορία, το φέρει σε πληρότητα, χωρίς η πληρότητα αυτή να παίρνει μία καθολική απόλυτη τιμή, αλλά να διαφέρει από αποδέκτη σε αποδέκτη.

Αν τοποθετήσουμε αυτούς τους στοχασμούς στο σημερινό πλαίσιο της γραφής και της ανάγνωσης μέσω των ηλεκτρονικών υπολογιστών, συμπεραίνουμε το ξεπέραςμα των παλιών αδυναμιών της έρευνας και μία ταυτόχρονη επαναφορά σε μία αρχαία χειρονομία της ανάγνωσης. Ξεκινώντας από την τελευταία, παρατηρούμε πως η χρήση της μπάρας κύλισης στα έγγραφα κειμένου μας παραπέμπει στον τρόπο ανάγνωσης των αρχαίων κυλινδρικών πατύρων, που σε συνδυασμό με τους νέους τεχνολογικούς χειρισμούς που έχουν προκύψει αποτελεί πολύ πιο εύχρηστο τρόπο απ' ό,τι το παραδοσιακό για μας βιβλίο. Η καινοτομία που προσφέρει το Διαδίκτυο έγκειται στη βοήθεια που μας παρέχει στο ξεπέραςμα της μυθοποίησης του αλφαβήτου και της εικόνας. Όπως γράφει ο Castells:

“Το αλφάβητο [...] διαχώρισε τη γραπτή επικοινωνία από το οπτικοακουστικό σύστημα συμβόλων και προσλήψεων [...] καθιερώνοντας άλλοτε ρητά και άλλοτε άρρητα μια κοινωνική ιεραρχία ανάμεσα στην εγγράμματη κουλτούρα και στην οπτικοακουστική έκφραση. Έτσι τα νέα τεχνολογικά μέσα οδηγούν στη “συγκρότηση ενός Υπερκειμένου (Hypertext) και μιας Μετα-γλώσσας (Meta-language) που για πρώτη φορά στην ιστορία, ενσωματώνει στο ίδιο σύστημα τους γραπτούς, προφορικούς και οπτικοακουστικούς τροπισμούς της ανθρώπινης επικοινωνίας” (1996, σ. 328).

Ο Julian Huxley παρατηρεί πως σε σύγκριση με τα βιολογικά όντα, ο άνθρωπος στορεύει την εμπειρία του μέσω της ανάπτυξης ενός εκπληκτικού εξοπλισμού μετάδοσης και διαμόρφωσης που εκφράζεται εκτός των άλλων και μέσω της γλώσσας, όπως σε φράσης παρομοίωσης του τύπου “Τα μαργαριτάρια που ήσαν τα μάτια του” (McLuhan: 86). Μπορούμε με τη σειρά μας να πούμε, στο πλαίσιο της εργασίας αυτής, ότι το πολιτιστικό προϊόν είναι μία μορφή στόρευσης της πληροφορίας. Οποιοδήποτε πολιτιστικό παράγωγο εκφράζει την ποιότητα του κατασκευαστή του, άσχετα αν ο ίδιος δεν είχε προγραμματίσει την τελική μορφή του ως έχει. Αν το δούμε ερμητικά, όπως έχουν τα πράγματα πάνω, έτσι έχουν και κάτω και όπως έχουν τα πράγματα κάτω, έτσι έχουν και πάνω. Η στόρευση βρίσκει το απόγειο της με τις τεχνολογίες των υπολογιστών. Απίστευτες ποσότητες πληροφορίας μπορούν να στορευτούν σε σκληρούς δίσκους υπολογιστών και να είναι ανά πάσα στιγμή διαθέσιμες. Και είναι διαθέσιμες όχι μόνο με τη μορφή μίας γραμμικής λίστας, αλλά και μέσω της διωποκειμενικής κυκλικής φύσης του υπερκειμένου που με την υπερβατικότητα του διέπει τη σύγχρονη πληροφόρηση.

Η ριζική τομή, λοιπόν, είναι το υπερκείμενο. Θα μπορούσαμε να πούμε, σύμφωνα με τον προηγούμενο στοχασμό του Flusser, το υπέρ-ύφασμα. Ο McLuhan στο “Media: οι προεκτάσεις του ανθρώπου” αναφέρει στο δωδέκατο κεφάλαιο με τίτλο “το ρούχο” ότι “το ρούχο ως προέκταση του δέρματος μας μπορεί να θεωρηθεί ως μηχανισμός ελέγχου της θερμοκρασίας και ως μέσο κοινωνικού ορισμού του εαυτού μας” (σ. 151). Πειραματικά μπορούμε να υποθέσουμε πως εάν τα υφάσματα μας (texts) φέρουν το πρόθεμα hyper, κατ' αντιστοιχία, τα ρούχα που φτιάχνουμε με αυτά είναι επίσης υπέρ-ρούχα. Άρα αποτελούν τον ηλεκτρονικό μας μέσο κοινωνικού ορισμού ως υπέρ-ανθρώπους, προστατεύοντας μας από το θερμικό θάνατο, το αποτέλεσμα του δεύτερου αξιώματος της Θερμοδυναμικής, σύμφωνα με το οποίο το σύμπαν στο οποίο ζούμε, το οποίο ανανεώνεται συνεχώς και αποδεικνύεται σημειακό τείνει να πέφτει σε όλο και πιθανότερες καταστάσεις, στη λεγόμενη αποσύνθεση πληροφορίας [Desinformation], δηλαδή σε μία όλο και μεγαλύτερη ισοκατανομή των στοιχείων που το συνθέτουν, μέχρι που αυτά χάνουν την έννοια της μορφής όπως την αποδίδουν οι άνθρωποι, οπαδοί της τάξης. Πρόκειται για την επιβεβαίωση του “δαίμονα του Maxwell”, ο οποίος σε παράδειγμά του είπε πως εάν έχουμε ένα βάζο με ομοιόμορφα

κατανεμημένα στα δύο μαύρους και λευκούς βόλους και το ανακατέψουμε έως ότου να πάρουμε ένα νέο ομοιόμορφο αποτέλεσμα, όπου οι βόλοι θα βρίσκονται σε πλήρη “αταξία”, τότε οι πιθανότητες να επανέλθουν οι βόλοι στην αρχική τους κατάσταση είναι μηδαμινές. Για τον Maxwell, ο νόμος αυτός ισχύει σε κάθε κλειστό σύστημα. “Το τελευταίο στάδιο, ο θερμικός θάνατος, είναι μια πιθανή διασπορά στα όρια της αναγκαιότητας. Αυτό το στάδιο μπορεί να υπολογιστεί εκ των προτέρων με βαθμό πιθανότητας που βρίσκεται στα όρια της βεβαιότητας” (Flusser, 2008, σ. 28-29).

Ας εξετάσουμε έναν ορισμό του υπερκειμένου σύμφωνα με τον Bolter (1996 στο Σκαρπέλος, 1999, σ. 93). Το υπερκείμενο:

“είναι το ανάπτυγμα (deployment) του υλικού με τη μορφή ενός δικτύου στοιχείων και συνδέσμων (links). Ο συγγραφέας του κειμένου μπορεί να παγιώσει (fix) τους συνδέσμους, ενώ ο αναγνώστης μπορεί να τους καθορίσει καθώς τους εξερευνά. Και στις δύο περιπτώσεις το υπερκείμενο υφάινεται από στοιχεία που αλληλοπαραπέμπονται, και οι πράξεις αυτές της αναφοράς είναι δυνητικές (tentative). Συμβαίνουν μόνο όταν ο αναγνώστης τις κάνει να συμβούν. Το υπερκείμενο παρουσιάζεται στον αναγνώστη σε μια σειρά πιθανών κειμένων, ένα από τα οποία υλοποιείται σε κάθε αναγνωστική πράξη”.

Έτσι το υπερκείμενο είναι “η χρήση του υπολογιστή για την υπέρβαση της γραμμικότητας, των πεπερασμένων διαστάσεων και της παγιωμένης μορφής του γραπτού κειμένου” (Landow & Delany 1991 στο Σκαρπέλος, 1999, σ. 93-94). Η τεχνολογική εμπειρία, λοιπόν, μας δείχνει πως η ανθρώπινη κοινωνία τείνει προς ένα ξεπέραςμα του γραμμικού λόγου, της γραμμικότητας εν γένει. Ο Flusser (2008, σ. 36-42) υποστηρίζει ότι “τα πλήκτρα είναι πανταχού παρόντα” στη σημερινή κοινωνία. Αναλύοντας την έννοια του πλήκτρου τα διαχωρίζει αρχικά σε δύο κατηγορίες, τα παραγωγικά πλήκτρα, τα οποία εκπέμπουν μηνύματα και αναλαμβάνουν την δημοσίευση ιδιωτικού υλικού και τα αναπαραγωγικά πλήκτρα, που λαμβάνουν μηνύματα και αναλαμβάνουν την ιδιωτικοποίηση του δημόσιου υλικού. Στη συνέχεια όμως αναιρεί την ιδιότητά τους αυτή, θεωρώντας τους τύπους αυτούς ξεπερασμένους φορείς του γραμμικού λόγου [diskurs] όπου αίτιο και αιτιατό είναι πανταχού παρόντα στην εναλλαγή πομπού και δέκτη, από το ιδιωτικό στο δημόσιο και από το δημόσιο στο ιδιωτικό. Κάνει λόγο για την ανάδειξη ενός

“σύμπαντος των πλήκτρων” όπου η παραγωγή των μηνυμάτων ή των πληροφοριών δημιουργείται σε μία συσκευή άμεσης εκπομπής που δεν εντάσσεται στο χώρο του ιδιωτικού. Στη συνέχεια, το μήνυμα περνά μέσα από ηλεκτρομαγνητικά πεδία τα οποία βρίσκονται στο χώρο που ονομάζεται δημόσιος, αλλά παρόλα αυτά κανείς δεν έχει άμεση πρόσβαση σε αυτά δίχως ένα δέκτη ο οποίος είναι ανοιχτός για αμέτρητα μηνύματα και άρα δεν μπορεί να εντάσσεται ούτε αυτός στον ιδιωτικό χώρο. Οι έννοιες του ιδιωτικού και του δημοσίου ενώνονται στο πλαίσιο μιας διαλεκτικής ενότητας, μιας σύνθεσης που δημιουργεί το τελικό αποτέλεσμα που έχουμε σήμερα και που εκφράζεται με την ενότητα των δικτύων που θα εξετάσουμε στα επόμενα κεφάλαια. Ο χώρος της πολιτικής και ο ιδιωτικός χώρος έχουν αναμιχθεί οδηγώντας στο ξεπέραςμα της γραμμικής αντίληψης. Το εγγεγραμμένο “τέλος της ιστορίας” ίσως δύναται να λάβει χώρα στο σύγχρονο κόσμο, όπου οι επιστήμονες αναλύουν την ύλη σε περισσότερο σημειακά στοιχεία, όπως τα κβάντα, τα φωτόνια και τα ηλεκτρομαγνητικά στοιχεία. Πρόκειται για έναν κόσμο που “δε μπορεί ούτε να συλληφθεί, ούτε να αναπαρασταθεί ούτε να εννοηθεί”. Επηρεασμένος από την ανάπτυξη των υπολογιστών στην εποχή του, κάνει λόγο για μία αναγκαία ψηφιοποίηση ολόκληρου του κόσμου, όπου ακόμα και η συνείδηση, οι σκέψεις και οι αξίες αποσυντίθενται σε δυαδικά ψηφία πληροφορίας. Είναι, θα λέγαμε, μία σύγχρονη θεώρηση του νιτσεϊκού μηδενισμού των αξιών και της επερχόμενης μεταξίωσης. Τα ψηφία αυτά οφείλουν να συν-ψηφιστούν [komputieren]. Για τον Flusser, η έννοια της ψηφιοποίησης είναι ευρύτερη από το πλαίσιο της χρήσης των υπολογιστών [computers], αλλά παρ' όλα αυτά με την ύπαρξή τους, η ψηφιοποίηση φτάνει στο απόγειο της. Στην ελληνική γλώσσα χρησιμοποιείται ο όρος “υπολογιστής” για αυτό που ονομάζεται “computer” και ετυμολογικά θα μεταφραζόταν ως “συμψηφιστής”. Ο “υπολογιστής” στην αγγλική είναι ο “calculator” και η διασύνδεση αυτών των εννοιών που κάνει ο Flusser είναι εκπληκτική:

“Ο ηλεκτρονικός υπολογιστής φαίνεται πως αργά (και αμετάκλητα) αναλαμβάνει τη μία πνευματική λειτουργία του ανθρώπου μετά την άλλη: αριθμητικούς υπολογισμούς, λογική σκέψη, αποφάσεις, προβλέψεις. Η επιστήμη σχεδιάζει υπό την επιρροή αυτού του μετρητή ένα κοσμοείδωλο, το οποίο συντίθεται σαν ένα μωσαϊκό από μετρήσιμα λιθαράκια (“calculi”) και μάλιστα τόσο πάνω στην επιφάνεια της άψυχης

φύσης (ατομικά σωματίδια), όσο και πάνω στην επιφάνεια της έμψυχης (γονίδια). Επίσης, η κοινωνία θεωρείται ένα μωσαϊκό, μέσα στο οποίο τα δομικά λιθαράκια (άτομα) συνδέονται μεταξύ τους και αποσυνδέονται σύμφωνα με υπολογίσιμους κανόνες. Η δική μας σκέψη γίνεται κατανοητή ως ένας υπολογισμός από ποσοτικοποιησιμα στοιχεία. Ό, τι ως τώρα έχει θεωρηθεί ως εξελικτικό, κυματοειδές, γραμμικό, διασπάται σε στιγμικά στοιχεία, έπειτα συν-ψηφίζονται σε καμπύλες, οι οποίες κατόπιν θα προβάλλονται σε κατευθύνσεις κατά βούληση (για παράδειγμα στο μέλλον). Όταν στεκόμαστε ενώπιον ενός προβλήματος, είτε αυτό είναι πρόβλημα φυσικο-επιστημονικό, βιολογικό, κοινωνικό ή ψυχολογικό, τότε δεν προσπαθούμε πλέον να το περιγράψουμε, αλλά να κάνουμε ένα διάγραμμά του. Δε σκεπτόμαστε πλέον αλφαβητικά, αλλά αριθμητικά, όχι πλέον με το αυτί, αλλά με το μάτι” (Flusser, 2003, σ. 45-46).

Ο Σκαρπέλος (1999, σ. 94-96) παρατηρεί ότι βρισκόμαστε ενώπιον του φαινομένου της απούλοποίησης. Φαινομενικά τουλάχιστον, η ύλη δίνει τη θέση της περισσότερο στο πνεύμα. Μέχρι την εποχή του Γουτεμβέργιου, το κείμενο έπαιρνε διάφορες υλικές μορφές που το καθόριζαν ως τέτοιο, αλλά ειδικά μετά την ανάπτυξη της τυπογραφίας, το κείμενο οριστικοποιείται ως αντικείμενο με συγκεκριμένο σχήμα, δισδιάστατο στην εκφορά της σελίδας και τρισδιάστατο στο σώμα του βιβλίου. Με τη σύγχρονη κατάσταση ψηφιοποίησης το κείμενο εξαυλώνεται και αποκτά μια εικονική, δυνητική, εικαστική [visual] μορφή. Η γλώσσα, που δημιουργήθηκε για να περιγράψει εικόνες, επανέρχεται στην εικονική της διάσταση. Το κείμενο “γίνεται περισσότερο και ταυτόχρονα λιγότερο διαθέσιμο. Περισσότερο κινητό και λιγότερο μεταφερόμενο”. Ένα κείμενο που δημοσιεύεται στο διαδίκτυο αυτομάτως είναι διαθέσιμο σε οποιοδήποτε σημείο του πλανήτη διαθέτει πρόσβαση. Ταυτόχρονα, όμως, το κείμενο, για να μεταφερθεί σε χώρους όπως η παραλία ή το αστικό λεωφορείο, θα πρέπει να εκτυπωθεί, επιστρέφοντας στην προηγούμενη κατάστασή του. Το νέο περιβάλλον στο οποίο, όμως, τα κείμενα αναπτύσσονται, τα κάνει να είναι πολύ πιο ρευστά. Όπως θα εξετάσουμε και αναλυτικότερα παρακάτω, στον κοινωνικό χώρο των δικτύων, οι σχέσεις μεταξύ ατομικού και συλλογικού, δημιουργικού και παθητικού (χωρίς αντιστοιχία μεταξύ των δύο ζευγαριών των όρων) συνεχώς αντιμετωπίζονται. Το κείμενο είναι πάντα δυνάμενο να τροποποιηθεί και να διαμορφωθεί (πληροφορηθεί) από άτομα που ποτέ μέχρι τώρα ίσως να μην είχαν τη δυνατότητα να επέμβουν στην εξέλιξη του γνωσιακού γίγνεσθαι. Μετατρέπεται στο γλωσσικό παιχνίδι της μεταμοντέρνας κατάστασης (Lyotard, 1988)

και επιβεβαιώνει την άποψη του Roland Barthes για τον επερχόμενο “θάνατο του συγγραφέα” (Barthes, 1988, σ. 137-141). “Η άυλη διάσταση της φύσης της πληροφορίας συνεπάγεται ότι η κατοχή της από κάποιον δεν τη στερεί κατ' ανάγκη από κάποιον άλλο” (Wark, 2006, π. 080).

Επιστρέφοντας στο κείμενο του Flusser για τη γραφή μπορούμε να ξαναεπεξεργαστούμε την έννοια της πληροφορίας, έχοντας στο νου όσα αναφέρθηκαν σε αυτό το κεφάλαιο. Το πληροφορείν είναι μια αρνητική χειρονομία, που κατευθύνεται προς το αντικείμενο. Στον αγώνα της επιβεβαίωσης της έννοιας του υποκειμένου, η πληροφορία είναι μια κίνηση ενός αντικειμένου ενάντια σε ένα άλλο. Όπως θα δούμε και παρακάτω, πρόκειται για την εγχάραξη οπών σε αντικείμενα. “Εγχάρασσει οπές του “πνεύματος” σε πράγματα υπερπλήρη καθαυτά, ούτως ώστε να μη δύνανται τα πράγματα αυτά να καθορίσουν το υποκείμενο”. Είναι η προσπάθεια απόδειξης ή απόκτησης ελευθερίας από την αντίσταση που προβάλλουν άπαντα τα αντικείμενα προς το υποκείμενο, τη στιγμή που αυτά βρίσκονται ακριβώς στην ίδια διαδικασία. Η γραφή είναι μία τέτοια διαδικασία πληροφόρησης με σκοπό το ξεπέραςμα των όρων που έχουν τεθεί ως τώρα. Μία γενικότερη προσπάθεια δραπέτευσης από τον αντικειμενικό κόσμο. Η αρχική σημασία του “informieren” ήταν “σκαλίζω μορφές σε κάτι”, αλλά η λέξη “information” σήμερα έχει λάβει πολλές παραπάνω σημασίες και χαίρει μεγάλης εκτιμήσεως από τα Μ.Μ.Ε. Ως λέξη που σαγηνεύει και καθλώνει το θεατή. Το γενικό νόημα που προβάλλεται, το οποίο δεν απέχει πολύ από την ουσιαστική έννοια, άσχετα αν εν τέλει αυτή αποτελεί σκοπό, είναι “όσο πιο απίθανος, τόσο πιο πληροφοριακός”. Η πληροφορία (information) δίνει μορφές στα πράγματα, κατά το δυνατόν μη πιθανές, κάνοντάς τα να αποφεύγουν την εντροπία, την έκπτωση δηλαδή σε όλο και πιο πιθανές καταστάσεις που οδηγούν σε μία τελική άμορφη εξαιρετικά πιθανή κατάσταση. Η πληροφορία μπορεί να γεννηθεί στη φύση και δίχως την ανθρώπινη επέμβαση και υπάρχουν πολλά μεμονωμένα παραδείγματα, όπως τα σπειροειδή νεφελώματα και οι εγκέφαλοι των ανθρώπων, αλλά παρόλα αυτά μπορεί να χρησιμοποιηθεί και ως εργαλείο ενός συνειδητού υποκειμένου που αντιστέκεται στην αντικειμενική τάση της εντροπίας. “Πληροφορεί κανείς (παράγει απίθανες καταστάσεις), για να αντιπαραθέσει το “πνεύμα” στην ύλη, η οποία τείνει προς το θερμικό θάνατο. Αυτό το “πνεύμα”

εισχωρεί κατά το γράφειν που σκάβει μέσα στο αντικείμενο, για το “εν-πνεύσει”, δηλαδή να το καταστήσει απίθανο” (Flusser, 2003, σ. 25-26).

Ο διαδικτυακός πολίτης, ο netizen, γίνεται μάρτυρας και κοινωνός της απελευθέρωσης που προσφέρει η πληροφορία. Όπως σημειώνει ο Σκαρπέλος (1999, σ. 84) “φαίνεται πως το Δίκτυο κομίζει στο φαντασιακό των Αμερικανών σημασίες και συμπαραδηλώσεις ανάλογες με εκείνες που κόμιζε το αυτοκίνητο: γίνεται έτσι το όχημα μιας κοινωνικής επανάστασης που υπόσχεται “πραγματική” αυτονομία και ατομική ελευθερία”. Εντυπωσιακή και εδώ η χρήση του επιθέτου “πραγματική”. Η δυνατότητα παρέμβασης και διαμόρφωσης σε οποιοδήποτε προδιαμορφωμένο κομμάτι του παγκόσμιου ιστού και του πολιτιστικού προϊόντος του, είναι μία μορφή τελικού πνευματικού πολιτιστικού προϊόντος που ακούει στο όνομα ατομική ελευθερία που δύναται, μέσω της παρέμβασης να πάρει μία υλική μορφή. Βέβαια, το άυλο του διαδικτυακού “πράγματος” θέτει προς αμφισβήτηση την υλική ελευθερία.

Ο διαδικτυακός πολίτης δεν είναι πλέον υπόδουλος σε κανέναν τοπικό άρχοντα, σε κανένα βασιλιά, σε κανένα θεό, όσο γνωρίζει τους κανόνες του παιχνιδιού, όσο δύναται να προγραμματίζει. Ο Chaitin επισημαίνει την αλλαγή του νοήματος της κατανόησης η οποία περνάει πλέον από τη σφαίρα του προγραμματισμού. Μπορεί κανείς να κατανοήσει κάτι μόνο εάν είναι σε θέση να το προγραμματίσει ο ίδιος. Παρατηρεί πως η εισροή των υπολογιστών στη ζωή μας μας καλεί να θεωρήσουμε το κόσμο πιο κοντά στο σύστημα του Leibnitz, αλλάζοντας τον τρόπο των μαθηματικών υπολογισμών και το είδος των μαθηματικών μοντέλων που χρησιμοποιούνται για την ανέγερση του νέου κόσμου. “Ο Θεός μοιάζει τώρα με προγραμματιστή, όχι με μαθηματικό”. Ο υπολογιστής μας καλεί να εντρυφήσουμε στην ψηφιακή πληροφορία, κάνοντας μας να αντιλαμβανόμαστε το γίνεσθαι σε διακριτά, ασυνεχή ψηφία μονάδων και μηδενικών (Chaitin, σ. 14).

5.2.3. Η έννοια της κατοικίας στο Διαδίκτυο. Μια πόλη “υπό κατασκευή”.

Επιστρέφοντας στη διαλεκτική σχέση νομαδισμού και ιδιωτισμού του netizen ας εξετάσουμε τη νέα μορφή που αποκτά η κατοικία στον κόσμο του διαδικτύου. Για να

βιώσουμε τον παραλληλισμό της παλιάς, παραδοσιακής κατοικίας και της νέας, διαδικτυακής θα ξεκινήσουμε από κάποιες σκέψεις του Heidegger από τη διάλεξή του “Κτίζειν, κατοικείν, σκεπτεσθαι”, στην οποία προσπάθησε να δώσει μία νέα πνοή σκέψης σε ένα κοινό που απαρτιζόταν κυρίως από αρχιτέκτονες κατά τη διάρκεια ενός κύκλου συνομιλιών που διεξήχθησαν με θέμα τη σχέση ανθρώπου και χώρου το 1951.

Ήδη από την πρώτη παράγραφο, ο Heidegger ξεκαθαρίζει πως κατοικία δε θεωρείται απαραίτητος το ενδιαίτημα, το μέρος όπου περνάμε τις ώρες της ξεκούρασης, του ύπνου και του φαγητού, αλλά το μέρος στο οποίο ξοδεύουμε πολλές ώρες. Παραδείγματα τα οποία θέτει είναι ο αυτοκινητόδρομος για τον οδηγό φορτηγού και το υφαντουργείο για την εργάτρια. Μπορούμε να αντιληφθούμε, σύμφωνα με το Heidegger, το νόημα της κατοικίας αν κατανοήσουμε τη σχέση του ανθρώπου με το χώρο και για να το κάνουμε αυτό πρέπει να εξετάσουμε την καταγωγή της λέξης χώρος (raum). Η παλαιά σημασία της λέξης Raum, rum (room στη μετέπειτα αγγλική) σημαίνει την τοποθεσία που διανοίχθηκε για εγκατάσταση και κατάλυση. Φέρει την έννοια του παραχωρημένου και του περατού, αυτού που είναι ενταγμένο σε ένα όριο. Το όριο για τους αρχαίους Έλληνες δεν είναι το σημείο που κάτι σταματά, αλλά το σημείο όπου κάτι “αρχίζει να εκδιπλώνει την ουσία του” και από εκεί προέρχεται και η ίδια η έννοια του ορισμού. Ο χώρος γίνεται μια έννοια παραχωρημένη, αφημένη να εισέλθει εντός των ορίων της. Η παραχωρημένη αυτή κατάσταση συναρμόζεται μέσω ενός τόπου, μίας γέφυρας, ενός link θα λέγαμε εμείς, που την αφήνει να προσλάβει την ουσία της ως χώρος. Ο χώρος είναι ένα με τον άνθρωπο, γιατί δεν υπάρχει περίπτωση ο άνθρωπος να βρίσκεται εκτός του χώρου ή ο χώρος να απομακρυνθεί από τον άνθρωπο, ενώ παράλληλα η ανθρώπινη αντίληψη είναι αυτή που δημιουργεί την ίδια την έννοια του χώρου. Είναι και ο ίδιος μέρος του χώρου και ο χώρος είναι μια προέκταση του εαυτού του. Ακόμα και στις περιπτώσεις που γίνεται λόγος για απώλεια του δεσμού μεταξύ ανθρώπων και πραγμάτων, όπως σε περιπτώσεις κατάθλιψης, ο δεσμός δε χάνεται πραγματικά εφόσον η απώλεια θα ήταν αδύνατη χωρίς την πρωταρχική διαμονή πλησίον των πραγμάτων που είναι αναπόφευκτη. Το επίπεδο αντίληψης είναι που κάνει τις διαφοροποιήσεις. Μόνο όταν θα πράγματα είναι κοντά μας έχουμε την επιλογή να μη μας απασχολούν. Αυτός ο

δεσμός μεταξύ ανθρώπων και τόπων και μέσω τόπων με τους χώρους βρίσκει στήριγμα στην έννοια του χαϊντεγκεριανού κατοικείν, την άμεση σχέση ανθρώπου και χώρου. Με στοχασμούς όπως οι προηγούμενοι ο Heidegger θεωρεί πως φωτίζεται η ουσία των πραγμάτων που είναι τόποι και ονομάζονται κτίσματα. Κτίζω σημαίνει κατ' ουσίαν αφήνω κάτι να κατοικεί. “Η ουσιώδης επιτέλεση του κτίζειν είναι η ανέγερση τόπων δια της συναρμόσεως των χώρων τους. *Μόνο όταν δυνάμεθα να κατοικούμε, μπορούμε να κτίζουμε*” (Heidegger, 2008, σ. 25, 51-53, 59, 63).

“Ο άνθρωπος δεν εξέρχεται πλέον από τον ιδιωτικό του χώρο στο δημόσιο, επειδή πληροφορείται καλύτερα κατ' οίκον και επειδή κατά βάθος δεν υπάρχει πλέον κανένας δημόσιος χώρος στον οποίο θα μπορούσε να μεταβεί” (Flusser, 2008, σ. 72). Ο παγκόσμιος ιστός μας δίνει τη δυνατότητα της κατοικίας. Το αντιλαμβανόμαστε χαϊντεγκερικά, εφόσον μας δίνεται η δυνατότητα να κτίζουμε σε αυτόν. Παραφράζοντας το Heidegger, μπορούμε να πούμε ότι η ουσιώδης επιτέλεση του διαδικτυακού κτίζειν είναι η ανέγερση (upload) κυβερνοτόπων δια της συναρμόσεως του κυβερνοχώρου. Ένα πολύ σημαντικό κομμάτι της διαδικασίας δημιουργίας ιστοσελίδων είναι η λεγόμενη αρχιτεκτονική ιστοσελίδων.

Στο κεφάλαιο που φέρει τον τίτλο “Αρχιτεκτονική Ιστοσελίδων”, ο Miller (2000) αναφέρει πως “μια ιστοσελίδα μπορεί να είναι περίπλοκη και αυτή η περιπλοκότητα – που της προσφέρει δύναμη βέβαια – μπορεί να σταθεί εμπόδιο στην εξασφάλιση της ποιότητας της ιστοσελίδας. Αν προσθέσουμε την πιθανότητα πολλαπλών συγγραφέων, πολύ γρήγορων ανανεώσεων και αλλαγών, το πρόβλημα επιδεινώνεται”. Πράγματι, ένας παραλληλισμός μεταξύ μίας ιστοσελίδας και μιας κατοικίας θα ήταν εύστοχος. Η πολυπλοκότητα και δύναμη που αυτή προσφέρει στην ιστοσελίδα, οι πολλοί συγγραφείς, οι ανανεώσεις και οι αλλαγές μπορούν να βρουν το αντίστοιχό τους στη δομή της κατοικίας (εξωτερική μορφή, εσωτερική διαρρύθμιση των χώρων), τους κατοίκους (συν-κατοίκους), το καθάρισμα/συγγύρισμα και η διακόσμηση, και οι ανακαινίσεις.

Για την Barbara Kirshenblatt-Gimblett (στο Σκαρπέλος, 1999, σ. 86) ο ηλεκτρονικός επισκέπτης αποτελεί τη μονάδα που επισκέπτεται ένα νέο είδος κοινωνικού χώρου

στον παγκόσμιο ιστό, το διαρκώς ανοιχτό σπίτι. Η φράση “Visit my homepage” είναι χαρακτηριστική για την μονίμως ανοιχτή πρόσκληση που δέχονται όλοι οι ενδιαφερόμενοι από τους δημιουργούς των σελίδων-οίκων. Η ξενάγηση βασίζεται σε οδηγίες που απώτερο σκοπό έχουν την όσο το δυνατόν πληρέστερη εξερεύνηση του δικτυακού τύπου, με πρώτη γνωριμία με τον οικοδεσπότη μέσω ενός link για το βιογραφικό και τις φωτογραφίες του και τέλος ένα βιβλίο επισκεπτών είναι ανοιχτό για σχόλια και υπογραφές από τους χρήστες. Οι ριζικές διαφορές βρίσκονται στο ότι τα σπίτια αυτά είναι διαρκώς υπό κατασκευήν (under construction), είτε αυτό δηλώνεται στη σελίδα, είτε όχι και στη διασύνδεσή τους (wiring) μέσω συνδέσμων προς άλλες ιστοσελίδες, προς gopher holes, αρχεία ftp και ομάδες συζητήσεων. Όπως γράφει χαρακτηριστικά η Kirshenblatt-Gimblett:

“Αντί για παγωμένη μπίρα προσφέρουν πληροφορίες στην οθόνη, διευθετημένες κατά βούληση του οικοδεσπότη, συχνά συνοδευόμενες από εύθυμα προσωπικά σχόλια. Αντί για ένα σωρό τούβλα στην αυλή, βρίσκουμε sites που περιμένουν να ενσωματωθούν στη home page, να τοποθετηθούν με μεγαλύτερη ακρίβεια, βρίσκουμε ακόμα την ίδια τη σελίδα που περιμένει να σχεδιαστεί εξαρχής και νέα γνωρίσματα τα προστεθούν”.

Η Star (1996), στην εισαγωγή του βιβλίου της, διαπιστώνει μία διαλεκτική μορφή κατοικίας, όπου η ζωή εντός του κυβερνοχώρου παίρνει την τιμή του να κατοικεί κάποιος και να είναι ταυτοχρόνως άστεγος. Για τη Star το να ζεις στον κυβερνοχώρο σημαίνει:

“Να έχω αρκετά χρήματα ώστε να αποκτήσω ένα τερματικό, ένα πληκτρολόγιο και ένα μόντεμ, ένα παραδοσιακό σπίτι με τηλεφωνικά καλώδια ώστε να μπορώ να λειτουργήσω τις συσκευές (ή να δουλεύω για ένα ίδρυμα που να μου τα προσφέρει αυτά).

Να έχω πρόσβαση σε αρμόδια άτομα που να μπορούν να μου δώσουν απαντήσεις και να με βοηθήσουν να συνδεθώ με τη μεγαλύτερη εσωτερική δομή (larger infrastructure).

Είμαι εγγράμματη και μπορώ είτε να πληκτρολογήσω, να δω, να σηκωθώ ή να έχω μία εξειδικευμένη υποστήριξη (πχ ένα τερματικό Μπράιγ ή αναγνώριση φωνής), που να μπορούν να με βοηθήσουν να εκφράσω το ισοδύναμο αυτών των εργασιών.

Έχω μία δουλειά που μου παρέχει διεύθυνση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου και δεν παρακολουθεί τις επικοινωνίες μου (τέτοια

παρακολούθηση εμφανίζεται σε εταιρίες των Η.Π.Α., ειδικά σε μεγάλους οργανισμούς).

Έχω χρόνο και αντίστοιχη κλίση, και ένα αρκετά ευρύ κοινωνικό δίκτυο, βρίσκοντας άλλους για να τους γράψω και να τους διαβάσω”.

Σίγουρα, αρκετά κομμάτια που παρουσιάζονται ως εμπόδια στις διαπιστώσεις της Star έχουν ξεπεραστεί σχεδόν στο σύνολό τους με τη βοήθεια ασύρματων δωρεάν συνδέσεων, laptops, δωρεάν παροχή διευθύνσεων ηλεκτρονικού ταχυδρομείου (ας αφήσουμε στην άκρη τη συνωμοσιολογία περί παρακολούθησης του περιεχομένου των δωρεάν mails, αν και θα μπορούσε να αποτελεί ένα ολόκληρο κεφάλαιο περί της επιρροής της πληροφορίας στη συνωμοσιολογία και στη δεισιδαιμονία).

Επιστρέφοντας στην αρχιτεκτονική του διαδικτύου και για να απαντήσουμε στην τελευταία παρατήρηση της Star, θα σημειώσουμε πως το δίκτυο ήδη από τον Αύγουστο του 1997 θεωρείται ένα πυκνοδομημένος χώρος περιλαμβάνοντας 180.000.000 ιστοσελίδες, αριθμό τετραπλάσιο από τον τότε υπολογιζόμενο πληθυσμό χρηστών του παγκοσμίου ιστού. Εξειδικευμένες υπηρεσίες και εμπορικά κέντρα έχουν λάβει τη θέση τους στην άλλοτε γειτονιά του διαδικτύου που γίνεται πλέον πόλη. Χαρακτηριστική είναι η συμπυκνωμένη επανάληψη της ιστορίας της ανθρωπότητας μέσω της ιστορίας του δικτύου που φαίνεται ήδη από την πρώτη μορφή οικονομικής δοσοληψίας που δεν είναι άλλη από την ηλεκτρονική πορνεία “καθιερώνοντας την ως το αρχαιότερο επάγγελμα στο Δίκτυο: οι σελίδες-οίκοι μετατράπηκαν σε οίκους ανοχής, για να καταλήξουν σε κέντρα οικοτεχνίας” (Σκαρπέλος, 1999, σ. 87-88).

Ως συμπλήρωμα στους αριθμούς, πρέπει να αναφερθεί ο υπολογισμός της μηχανής Google που δημοσιεύθηκε στο επίσημο ιστολόγιο της Google στις 25 Ιουλίου 2008. Οι τεχνικοί της Google, χρησιμοποιώντας μία μέθοδο έρευνας ακολουθώντας από κάθε ιστοσελίδα τους συνδέσμους προς κάθε άλλη ιστοσελίδα και αποκλείοντας τις σελίδες που μέσα από διαφορετικούς συνδέσμους οδηγούν σε ίδιες ιστοσελίδες, υπολόγισαν πως ο αριθμός μοναδικών ιστοσελίδων ανέρχεται σε ένα τρισεκατομμύριο (1.000.000.000.000).

Ήδη, λοιπόν, ο διαδικτυακός κόσμος αποτελεί ένα μέρος που δομείται όπως ο δικός μας, έχοντας όλα τα στοιχεία μιας κοινωνίας, δίνοντας τη δυνατότητα να εκφράσει κανείς όλα τα ανθρώπινα συναισθήματα σε ποσότητες πληροφορίας (bits). Εκτός αυτού, ο χώρος που διατίθεται είναι ανεξάντλητος, χωρίς την πιθανότητα αστεγών από τη στιγμή που έχουν λυθεί τα προβλήματα επικοινωνίας ανθρώπου και υπολογιστών/διαδικτυακού χώρου. Παρά το γεγονός ότι το Δίκτυο ξεκίνησε αρχικά ως μία Αγορά με την αρχαία ελληνική έννοια της λέξης, ως τόπος συνδιαλλαγής με συγκεκριμένους στόχους και στην πορεία εξελίχθηκε σε αγορά με τη σημερινή έννοια, χώρος συνδιαλλαγής εμπορίου, τα τελευταία χρόνια έχει σταθεροποιηθεί στη μορφή της πόλης. Όπως συνεχίζει ο Σκαρπέλος (1999, σ. 89-91):

“Αντίθετα από την αγορά, η πόλη φαίνεται καταλληλότερη να στεγάσει τις ποικιλόμορφες δραστηριότητες που εκτυλίσσονται στο Δίκτυο. Την πόλη προτείνει και ο J. D. Bolter ως καταλληλότερη μεταφορά για την “περιγραφή της διαδραστικής (inractive) ηλεκτρονικής τεχνολογίας”, ισχυριζόμενος ότι η “Τηλεπόλις (Telepolis), ως κοινωνική κατασκευή της ηλεκτρονικής τεχνολογίας, συνοψίζει με τον καλύτερο τρόπο τη μεταμοντέρνα στιγμή”, αναδεικνύοντας τα κεντρικά γνωρίσματα του πολιτισμού της μετανεωτερικότητας (Bolter, 1998). Κι αυτό, διότι, σύμφωνα με το συγγραφέα, με τη μεταφορά της πόλης ο κυβερνοχώρος εμφανίζεται ως:

- συλλογικός,
- ετερόμορφος,
- οργανωμένος χωρικά, και
- αντιληπτός μέσω της όρασης”.

Φαινομενολογικά, μπορούμε να αντιστοιχήσουμε την πόλη και το Δίκτυο με την επιγραφή που βρίσκουμε συχνά σε ιστοσελίδες “Υπό κατασκευή” (Under construction). Ο Glister (1997) γράφει πως το Διαδίκτυο είναι “μια πόλη που προσπαθεί να χτιστεί, εφόσον τώρα διατυπώνονται οι νόμοι του, τώρα αναδύονται οι έννοιες της κοινωνικής τάξης στο εσωτερικό του, μέσα από τις ανάγκες των πολιτών του και τις απαιτήσεις του περιβάλλοντός του”.

Μπορούμε, ίσως, να μιλήσουμε για ένα ξεπέρασμα της άλλοτε “επερχόμενης” μεταβιομηχανικής κοινωνίας. Ένα από τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά της τελευταίας είναι η ανάπτυξη των σχέσεων μεταξύ των ανθρώπων σε αντιδιαστολή με τη σχέση ανθρώπου-μηχανής. Παρατηρώντας τη μεταβιομηχανική κοινωνία, γίνεται αντιληπτή

η ύπαρξη ενός στοιχείου που θα είναι βασικό κατά τη διάρκεια του ξεπεράσματος της. Αυτό το στοιχείο είναι το παιχνίδι μεταξύ προσώπων. Ο Bell δίνει αυτόν τον όρο εφόσον γι' αυτόν η μεταβιομηχανική κοινωνία του επικεντρώνεται γύρω από έναν άξονα υπηρεσιών σε ανθρώπινο, επαγγελματικό και τεχνικό επίπεδο. Έτσι, ο άνθρωπος των σύγχρονων ρυθμών είναι ριγμένος σε ένα παιχνίδι ρόλων συμμετέχοντας σε σχέσεις συνεργασίας (π.χ. μία ομάδα ερευνητών), πελατειακές (αγοραστής και πωλητής, ασθενής και γιατρός), χειραγώγησης και εξουσίας (δάσκαλος και μαθητής, κυβερνητικός λειτουργός και πολίτης). Ο Bell διακρίνει πως στην ανάπτυξη μίας τέτοιας κοινωνίας η συνεργασία και η αμοιβαιότητα πρέπει να λάβουν την πρώτη θέση πριν το συντονισμό και την ιεραρχία. Μπορούμε να μιλήσουμε για μία κοινοβιακή κοινωνία με βασικούς ρυθμιστικούς παράγοντες την επιστημονική γνώση, την ανώτερη μόρφωση και την οργάνωση των κοινών. Η κοινωνική ομάδα είναι η οργανωμένη κοινότητα, το συλλογικό σε αντιπαράθεση με το ατομικό. Οι αποφάσεις προέρχονται όλο και λιγότερο από την αγορά (με τη σημερινή χροιά της λέξης) και τείνουν να επιστρέψουν στην αγορά (με την αρχαία χροιά), βάσει πολιτειακών σωμάτων με τη χρήση συλλογικών συζητήσεων εντός ιδιωτικών και κρατικών οργανισμών. Τα προβλήματα που ανακύπτουν για τον Bell έχουν να κάνουν με τη φύση της πολλαπλότητας κατά τη διάρκεια της συνεργασίας των ανθρώπων που φαίνεται πολύ πιο δύσκολη από τη διαχείριση πραγμάτων. Αυτό, βέβαια, συμβαίνει όταν πολλές διαφορετικές ομάδες επιθυμούν διαφορετικά πράγματα χωρίς τη διάθεση διαπραγμάτευσης, δίνοντας ως αποτέλεσμα τη σύγκρουση ή το απόλυτο αδιέξοδο. Ο Bell καταλήγει σε δύο πιθανές πολιτικές, αυτήν της συναίνεσης και αυτήν των εμποδίων. (Bell, 1999, σ. 184-185) Παρόλα αυτά, όπως θα δούμε στα επόμενα κεφάλαια, το μέλλον διαγράφεται με θετική προδιάθεση, όπου η συναίνεση αποτελεί βασική προϋπόθεση και η διεξαγωγή συζητήσεων πραγματικά ξεπερνά το φθίνον ατομικό και ανελίσσεται σε ένα δυναμικό συλλογικό. Το ξεπέραςμα της μεταβιομηχανικής κοινωνίας είναι η εξέλιξη των τεχνολογιών που συνέθεσαν τη δικτυακή κοινωνία του Castells.

5.3. Προς μια απόλυτη έκφραση της αμοιβαίας διαπολιτιστικής επιρροής: Web 2.0. και Web 3.0.

5.3.1. Web 2.0.

Όλες οι εφαρμογές που αναφέρθηκαν στα προηγούμενα κεφάλαια αναφορικά με την πρώιμη ανάπτυξη του διαδικτύου μπορούν να συνοψισθούν με τον όρο Web 1.0. Ένα στρατιωτικό πρόγραμμα το οποίο βρήκε απήχηση στο ευρύ κοινό και στη συνέχεια έπεσε θύμα εκμετάλλευσης από της κοινωνίας η οποία είναι οργανωμένη με τις παραδοσιακές γραμμικές δομές, ενώ το ίδιο στην υπολογιστική βάση του χαρακτηρίζεται από μία κυκλική υπερκειμενική δομή. Η ανάπτυξη μίας σειράς τεχνολογιών, που προέκυψαν από την κοινή απαίτηση της πληθώρας των χρηστών του διαδικτύου εξέφρασαν το γεγονός ότι ένα σύστημα σαν αυτό δε μπορεί να υπάγεται σε ιεραρχικές δομές και στην οικονομική εκμετάλλευση των εταιρειών. Ο Tim O' Reilly εισήγαγε τον όρο Web 2.0 για να περιγράψει μία σειρά λειτουργιών βασισμένων στον Ιστό. Ο O' Reilly (2005) γράφει πως ο Ιστός θεωρείται ως μια βάση για το κτίσιμο συστημάτων που είναι “συνδεδεμένα μέσω μιας σειράς πρωτοκόλλων, ανοιχτών προτύπων και συμφωνίες συνεργασίας”. Η αξιοποίηση της συλλογικής νοημοσύνης των χρηστών του Ιστού, η κυριότητα λειτουργικών δεδομένων και το τέλος του κύκλου της διάθεσης λογισμικού αναφέρονται ως κεντρικά χαρακτηριστικά επίσης. Νέες δυνατότητες και εμπειρίες για τους χρήστες γίνονται πραγματικές και αναπαριστούν ευρύτερα πρότυπα εγγενή στην έννοια του Web 2.0, που βασίζεται στη “χρήση ελαφρών προγραμματικών μοντέλων που επιτρέπουν σε χαλαρά συνδεδεμένες εφαρμογές, τη χρήση διαφορετικών μέσων και συσκευών για την κατανάλωση εφαρμογών βασισμένων στο διαδίκτυο”. (Schroth & Janner, 2007, σ. 36) Οι Hoegg et al. (2006, σ.13) ορίζουν το Web 2.0 ως τη “φιλοσοφία της αμοιβαίας μεγιστοποίησης της συλλογικής διανόησης και της προστιθέμενης αξίας για κάθε συμμετέχοντα μέσω επισημοποιημένου και δυναμικού διαμοιρασμού και δημιουργίας πληροφορίας”. Στη συνέχεια παρουσιάζουν μία σειρά εφαρμογών που επιτεύχθηκαν μέσω του Web 2.0 (τα περισσότερα παραδείγματα είναι δικά μου για να απηχούν περισσότερο τα πρόσφατα δεδομένα):

- Ιστολόγια (Blogs) και σφαίρες ιστολογίων (blogsheres) (όπως το Blogspot της Google)
- Wikis (όπως η Wikipedia)

- Podcasts (όπως οι υπηρεσίες του I-Tunes και με άμεση προέκταση τα torrents ήχου)
- Κοινωνικά δίκτυα (όπως το Facebook και το MySpace)
- Κοινωνικά Bookmarks (όπως το Flickr και το Del.icio.us)

Στη διαδικασία κοινωνικού κτισίματος, οι υπηρεσίες που προσφέρει το Web 2.0, κατά τους Hoegg et al. (2006) είναι οι ακόλουθες:

- Η βασική εστίαση έγκειται στο περιεχόμενο και στις υπηρεσίες συνεργατικής δημιουργίας, διαχείρισης ανανέωσης και διαμοιρασμού του περιεχομένου. Η συγκεκριμένη μορφή των υπηρεσιών ποικίλει ανάλογα με το περιεχόμενο: κείμενο, σύνδεσμοι, βίντεο, εικόνες.
- Οι υπηρεσίες και οι αυτόματες διαδικασίες ανανέωσης που αξιολογούν τις εισφορές των χρηστών δημιουργούν συνεχώς μία νέα κοινή κατάσταση γνώσης και περιεχομένου, ή όπως κάποιοι συγγραφείς εξηγούν, μηχανισμούς δημιουργίας, μετά από κάθε εισφορά, του νέου επιπέδου συλλογικής διανοήσης.
- Υπηρεσίες ανέγερσης εμπιστοσύνης όπως βαθμολογίες, ψηφίσματα και άλλα παρόμοια που αποτελούν και το θεμέλιο για τις υπηρεσίες συλλογικής διανοήσης.

Παρατηρούμε ότι μία μεγάλη αξιακή πλατφόρμα αρχίζει να γυρνά ανάποδα. Πριν το Web 2.0 οι χρήστες ήταν αυτοί οι οποίοι ήταν δέκτες όσων πληροφοριών παρουσιάζονταν στο διαδίκτυο βάσει των προτιμήσεων των πληροφοριακών καπιταλιστών που δημιούργησαν ένα καθεστώς πληροφοριακού ολιγοπωλίου. Σε αντιστροφή, στο Web 2.0 η κατεύθυνση είναι χρηστοκεντρική. Ο χρήστης καθορίζει σε συνεργασία με όλους τους υπόλοιπους χρήστες το περιεχόμενο του ιστού. Οι Hoegg et al. αναδεικνύουν τη σημασία του περιεχομένου:

“Το περιεχόμενο είναι η πλέον γνωστή μορφή συμβολής του Web 2.0. Μπορεί να είναι ήχος (podcasts), κείμενο (blogs), βίντεο (YouTube) ή οποιαδήποτε άλλη μορφή. Ο χρήστης επενδύει χρόνο και προσπάθεια στο να προετοιμάσει και να δημοσιεύσει το περιεχόμενο. Το συμφέρον των χρηστών είναι να εγκαθιδρύσουν φήμη και σε πιο συγκεκριμένες περιπτώσεις να πρωτοστατήσουν σε μια ωφέλιμη συζήτηση ή ανταλλαγή

σκέψεων. Ο χρήστης μπορεί να προσφέρει με το να *αξιολογήσει* ή να *προτείνει* οποιοδήποτε είδος περιεχομένου τρίτου βαθμού, όπως μουσική βιβλία και συνδέσμους. Η ποιότητα των υπηρεσιών καθορίζεται κυρίως από την ποιότητα της αξιολόγησης. Ανάλογα με την εκπλήρωση του μηχανισμού αυτό το είδος υπηρεσιών επαφίεται άμεσα στα αποτελέσματα του δικτύου. Το διασημότερο παράδειγμα αυτού του μηχανισμού είναι το Amazon και η αξιολόγηση αγοραστή/πωλητή του eBay. Άλλες σημαντικές μορφές συμμετοχής είναι οι *σύνδεσμοι (linking)* και οι *μετα-ετικέτες (meta tagging)*". (Hoegg et al, 2007, σ. 9)

Το επιχειρησιακό μοντέλο που χρησιμοποιείται στο Web 2.0 που διέπει τις περισσότερες από τις πλέον χρησιμοποιούμενες τοποθεσίες παροχής αγαθών είναι αυτό των προσαρμοσμένων εκδοχών. Οι υπηρεσίες προσφέρονται σε δύο ή περισσότερες εκδοχές, μία δωρεάν, η οποία προσφέρει χαμηλή ποιότητα συγκριτικά με τα δεδομένα του παρόντος και μία ή περισσότερες εκδοχές με πιστοποιήσεις εγγύησης και πιστότητας καθώς και μεγαλύτερο εύρος λειτουργιών. Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι η ιστοσελίδα στόρευσης αρχείων Rapidshare, όπου ένας απλός χρήστης μπορεί να "κατεβάσει" ένα αρχείο ανά ώρα, ενώ ο εγγεγραμμένος χρήστης που έχει πληρώσει την ιστοσελίδα μπορεί να "κατεβάζει" ελεύθερα όποτε θέλει. Γενικότερα, οι υπηρεσίες του Web 2.0 βασίζονται στις αρχές της ελεύθερης οικονομίας. Η επένδυση της πλειονότητας των χρηστών, το κεφάλαιό τους είναι ο χρόνος και η γνώση και έχει ως σκοπό της το καλό της κοινότητας. Η ανταμοιβή τους είναι εξίσου πνευματική. Κερδίζουν το σεβασμό μέσω θετικών ανταποκρίσεων και σχολίων από τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας, καθώς επίσης παίρνουν και αυτοί κομμάτια γνώσης από τις πληροφορίες που διαθέτουν οι άλλοι. "Ο ρόλος του προμηθευτή υπηρεσιών είναι αυτός του λειτουργού πλατφόρμας". Με βάση τα ποσοστά, ελάχιστες υπηρεσίες εμπορευματοποίησαν το περιεχόμενό τους στις εφαρμογές του Web 2.0 και αυτό συμβαίνει είτε επειδή η εμπορευματοποίηση φαινόταν αντίθετη με το ιδεώδες των προμηθευτών, είτε επειδή φάνηκε αδύνατο να αναπτυχθεί ένα κατάλληλο επιχειρησιακό μοντέλο. Η ύπαρξη αντιτίμου για την παροχή μίας υπηρεσίας, θα μειώσει αισθητά τη χρήση της, εφόσον η μεγαλύτερη μερίδα χρηστών θα αναζητήσει κάποια άλλη πλατφόρμα που θα είναι διαθέσιμη δωρεάν την ίδια υπηρεσία, ή μία "σπασμένη" εκδοχή της πρώτης. Οπότε, βασικός στόχος παραμένει η παρακίνηση χρηστών στη συμμετοχή στην κοινότητα. (Hoegg et al, 2007, σ. 9-12).

Παρατηρούμε, λοιπόν, την επιβεβαίωση όσων αναπτύχθηκαν σε προηγούμενα κεφάλαια σε θεωρητικό επίπεδο για την πραγμάτωση ενός νέου μοντέλου ζωής, μιας κοινωνίας παικτών, μιας κοινωνίας της πληροφορίας, δηλαδή μιας κοινωνίας της διαμόρφωσης. Τα μέλη της κοινωνίας αυτής, οι εγκατεστημένοι στα τερματικά των υπολογιστών τους νομάδες, συδιαμορφώνουν το περιβάλλον στο οποίο κινούνται και ζουν. Το αποτέλεσμα κάθε φορά ανταποκρίνεται όλο και περισσότερο στις ανάγκες των χρηστών με μία ακατάπαυστη ροή καταστάσεων που μας θυμίζει την ελληνική έννοια της πληροφορίας. Μία συνεχής τάση προς την πληρότητα που συνεχώς επιτυγχάνεται με μεγαλύτερο βαθμό, ποτέ όμως δεν τελείται.

Παρόλα αυτά, η ιδέα των μοντέλων εμπορευματοποίησης που αναφέρθηκε πριν ως κάτι αρκετά δύσκολο να λάβει χώρα στον δικτυακό χώρο, εν τέλει βρήκε τρόπο να αναπτυχθεί. Μπορούμε να δούμε στη χρήση την απόφαση των προμηθευτών του YouTube να δεχτούν την εισαγωγή διαφημιστικών κατά τη διάρκεια προβολής των βίντεο. Ο χρήστης, βέβαια, δεν υποχρεούται σε τίποτα. Με τη χρήση ενός πλήκτρου κλεισίματος (x) μπορεί να κλείσει το διαφημιστικό και να απολαύσει το βίντεο που επιθυμεί. Ακόμα, όμως, και αν δεν επιθυμεί τη λογοκρισία που επιβάλλουν οι ιστοσελίδες μεγάλης εμβέλειας, όπως το YouTube και το Flickr, υπάρχουν πάντα εναλλακτικά μέρη που μπορεί να επισκεφθεί και πίσω τους μεγάλες κοινότητες διαδικτυακού ακτιβισμού, πρόθυμες να τον βοηθήσουν να φτάσει στο ποθούμενο ή να βοηθήσει στο να δημιουργηθεί αυτό. Είναι αλήθεια πως όλο και περισσότεροι χρήστες εξοικειώνονται με τη θεωρούμενη ως παράνομη χρήση προγραμμάτων κατεβάσματος (downloading) πληροφοριών. Είναι όμως μία επιβεβαίωση για το ότι η παλιά εξαίρεση, για τους νόμους μίας κοινωνίας που ζούσε με το χρήμα ως κεφάλαιο, έχει γίνει πλέον ο κανόνας για τη νέα κοινωνία που ζει με μοναδικό κεφάλαιο την ανάγκη της μόρφωσης, της κουλτούρας (που στη βάση της σημαίνει καλλιέργεια) και της διαμόρφωσης. Με τη χρήση απλών φαινομενολογικών παρατηρήσεων μπορούμε να συμπεράνουμε πως ζούμε σε μια εποχή ξεπεράσματος του παλιού αξιακού συστήματος. Όταν ξεπεραστεί πλήρως ο φόβος του αυτοματισμού, ίσως ξεπεραστεί, παράλληλα και ο ταξικός διαχωρισμός, μέσω της ανάπτυξης αυτών των τεχνολογιών, που θα δίνουν στον καθένα τη δυνατότητα μέσω ενός συστήματος πλήρους

αξιοποίησης των δυνατοτήτων του ανθρώπου σε κάθε τομέα, να έχει πρόσβαση σε οποιοδήποτε τομέα του επικοινωνήματος από οποιαδήποτε οπτική γωνία, είτε ανώτερη, είτε κατώτερη.

5.3.2. Web 3.0: σημασιολογικός ιστός, τρισδιάστατος ιστός, μεσο-κεντρικός ιστός και διεισδυτικός ιστός.

Σε αυτό το κεφάλαιο θα εξεταστεί ο όρος Web 3.0. Μετά την εισαγωγή του όρου Web 2.0 πολλοί ξεκίνησαν την αναζήτηση για την ανάδειξη ενός νέου όρου που θα εκφράζει τις τεχνολογίες που αναπτύχθηκαν μετά τον ορισμό του Web 2.0. Ο σημασιολογικός ιστός θεωρήθηκε ως μία πρώτη έννοια που προτάθηκε να αποσπάσει τους επαίνους ως βασικός άξονας αυτού που θα ονομαστεί Web 3.0, αλλά όπως θα δούμε, μία σειρά άλλων καινοτομιών που βρίσκονται ακόμη σε πιλοτικό στάδιο θα είναι αυτές που θα αποσπάσουν τον τίτλο αυτού του μοντέλου κοινωνικής αλλαγής του δικτύου.

Ο Markoff σε άρθρο του (2006, σ. 1) εισάγει τον όρο Web 3.0 ξεκινώντας με την περιγραφή της προσπάθειας για την ανάπτυξη του σημασιολογικού δικτύου. Η όλη προσπάθεια εκ μέρους των επιστημόνων των υπολογιστών και μιας αναπτυσσόμενης σειράς νέων εταιρειών έχει να κάνει με την ανάπτυξη της τεχνητής νοημοσύνης, όπου οι μηχανές εκτός από την εκτέλεση εντολών θα αναλάμβαναν και το κομμάτι της σκέψης, ζήτημα που απασχολεί τους ερευνητές για περισσότερο από μισό αιώνα. Γίνεται λόγος για την ανάπτυξη ενός συστήματος τεχνητού που θα μπορεί να λογίζεται με ανθρώπινο τρόπο και θα διαχειρίζεται το υπάρχον δίκτυο με τρόπο τέτοιο που θα λαμβάνει περισσότερο τη μορφή του οδηγού, παρά του καταλόγου. Έτσι, απώτερος σκοπός θα είναι η ανάδειξη ή/και εξόρυξη της συλλογικής ανθρώπινης διάνοιας μέσα από τα δισεκατομμύρια τεκμηρίων που συντελούν τον παγκόσμιο ιστό.

Ήδη από το 2001 γίνεται λόγος για την ύπαρξη ενός σημασιολογικού ιστού. Σύμφωνα με το Metz (2007), σε άρθρο γραμμένο το 2001 από τον Burners-Lee, γίνεται λόγος για ένα παράδειγμα σημασιολογικού ιστού με εφαρμογές στην άμεση

εύρεση υπηρεσιών ιατρικού περιεχομένου εξειδικευμένων πάνω στο πρόβλημα του ασθενή. Το ζήτημα, λοιπόν, τίθεται στην ανάπτυξη μηχανισμών που να κατανοούν το περιεχόμενο που διατίθεται από τους χρήστες, κάνοντας εννοιολογικές συσχετίσεις ώστε να είναι σε θέση να κάνουν προτάσεις στους χρήστες για να τους βοηθήσουν να έρθουν πιο κοντά σε αυτό που ζητούν. Είναι η ηλεκτρονική μορφή του εξειδικευμένου βιβλιοθηκονόμου που κάνει πιθανές προτάσεις στο χρήστη που φαίνεται αναποφάσιστος απέναντι στη σύνταξη της βιβλιογραφίας που θα χρησιμοποιήσει. Όπως γράφει, όμως, ο R. David Lankes (στο Metz, 2007, σ. 1) “ο Σημασιολογικός Ιστός φέρνει καλά και κακά νέα. Έχεις τη δυνατότητα να διατυπώσεις όλα αυτά τα πολύπλοκα ερωτήματα (queries), αλλά χρειάζεται ένας απίστευτα μεγάλος όγκος χρόνου και μεταδεδομένων για να πραγματοποιηθεί αυτό”.

Ο Spivack στο ίδιο άρθρο του Metz (2007, σ. 2) γράφει πως “παρόλο που η ίδια η λέξη semantic (σημασιολογικός) έχει να κάνει με τη “σημασία”, είναι πολύ ειρωνικό που ο όρος Σημασιολογικός Ιστός μπορεί να οριστεί τόσο δύσκολα”. Ο Bates στο ίδιο άρθρο γράφει πάνω στο τι προσπαθεί να εξελίξει ο νέος ιστός: “Τώρα, οι μηχανές αναζήτησης δε μπορούν να βρουν τη διαφορά μεταξύ της Paris Hilton και του Hilton (ξενοδοχείο) στο Παρίσι (Paris). [...] Εκατομμύρια δολάρια ξοδεύονται για να αναπτυχθεί η αναζήτηση κι αυτό είναι ένα μεγάλο μέρος από το τι πρόκειται να είναι ο Σημασιολογικός Ιστός”.

Το Web 3.0, παρόλα αυτά, φαίνεται να απέχει αρκετά από το να ταυτοποιηθεί με το σημασιολογικό ιστό. Αν εξετάσουμε το θέμα συγκριτικά, δηλαδή τις αλλαγές μεταξύ Web 1.0 και Web 2.0 και μεταξύ Web 2.0 και Web 3.0 παρατηρούμε πως η ανάπτυξη του σημασιολογικού ιστού δε φαίνεται παρά μόνο σαν μια ανάπτυξη των ήδη υπάρχουσών τεχνολογιών του Web 2.0 σε ένα πιο αυτοματοποιημένο επίπεδο. Ο σημασιολογικός ιστός μπορούμε να πούμε πως θα αποτελέσει μάλλον ένα εργαλείο του ιστού που θα φέρει τον τίτλο Web 3.0. Μία σειρά προτάσεων έχει παρουσιαστεί για τις πιθανές μορφές που μπορεί να πάρει το Web 3.0 και συνοψίζονται στο άρθρο του Metz. Αυτός διακρίνει με βάση την ανάπτυξη του σημασιολογικού ιστού την πιθανή ανάπτυξη τριών νέων μοντέλων ιστού, του τρισδιάστατου, του μεσοκεντρικού και του διεισδυτικού (Metz, 2007, σ. 1-4).

Ο τρισδιάστατος ιστός (3D Web), ένας ιστός στον οποίο μπορεί να περπατήσει κανείς. Πολλοί το βλέπουν σαν εξέλιξη των “εικονικών κόσμων” που εμφανίζονται στο σημερινό Διαδίκτυο. Σε περίπτωση ανάπτυξης αυτού του μοντέλου, ο Ιστός θα είναι ένα μεγάλο εναλλακτικό σύμπαν που θα θυμίζει διαδικτυακές μορφές ζωής, όπως το Second Life και το There.com. Άλλοι λοιδορούν την ιδέα αυτή θεωρώντας τον τρισδιάστατο ιστό ως μία λιγότερο επαρκή εκδοχή του σημερινού διαδικτύου. Δε βλέπουν τον τρισδιάστατο ιστό σαν ένα εναλλακτικό σύμπαν αλλά σαν μια αναδημιουργία του ήδη υπάρχοντος κόσμου. Ήδη σήμερα το Google Earth προσφέρει μια εμπειρία που δεν απέχει πολύ από αυτό. Πράγματι, αν σκεφτούμε μία εξελιγμένη μορφή του Google Earth που θα συγκεντρώνει εκτός από μία εικονική εκδοχή του υπαρκτού κόσμου και όλες τις δυνατότητες του ιστού που φαίνονται να ξεπερνούν τις ανθρώπινες αδυναμίες, το αποτέλεσμα φαίνεται πως θα είναι ριζικό. Κάθε μορφή αντιπαράθεσης για πνευματικά δικαιώματα θα μπορεί να παραμεριστεί με τη χρήση των πλέον άριστα χρησιμοποιούμενων μεταδεδομένων. Για παράδειγμα ένα έργο τέχνης το οποίο θα δημιουργείται σε έναν τέτοιο εικονικό κόσμο, εάν φέρει πολλά παρόμοια χαρακτηριστικά με κάποιο προηγούμενό του και άρα αποτελεί δείγμα πνευματικής κλοπής, θα γίνεται αμέσως καταληπτό από ένα αυτοματοποιημένο δίκτυο που θα δύναται να αναγνωρίζει σημασιολογικά τα παρόμοια τεκμήρια, όπως δύναται σήμερα το Google Picasa να αναγνωρίζει το ίδιο πρόσωπο ανάμεσα σε μία πληθώρα φωτογραφιών και όπως η μηχανή του YouTube είναι ικανή να εντοπίζει σχετικά βίντεο ακόμη και με ανεπαρκή μεταδεδομένα με βάση τις παράλληλες θεάσεις του με άλλα βίντεο που φέρουν πιστότερα μεταδεδομένα. Βέβαια, κάτι τέτοιο είναι ακόμα αρκετά μακριά από το να γίνει καθημερινότητα. Το Flickr έχει αναπτύξει και σε συνεργασία με το Google Earth την εφαρμογή του geo-tagging με την οποία κάποιος μπορεί να προσθέσει μία φωτογραφία ή ένα σύντομο βίντεο που έχει τραβήξει πάνω σε ένα σημείο του παγκόσμιου χάρτη. Έτσι, ταξιδεύοντας κάποιος μέσω του Google Earth ή και του Google Maps, εκτός από τις δυνατότητες που έχει για μία ψηφιακή εξέταση του υπάρχοντος κόσμου μπορεί να επιλέξει να δει την άποψη ενός συγκεκριμένου ανθρώπου από ένα μέρος, με τη μοναδική του οπτική γωνία, ενώ ταυτοχρόνως οι

ετικέτες (tags) των φωτογραφιών λειτουργούν σαν μεταδεδομένα δίνοντας βάση για το μελλοντικό επίπεδο για το οποίο έγινε λόγος.

Ο Metz χωρίς να έχει ίσως υπόψιν του τις εφαρμογές αυτές το 2007 γράφει πως “το πρόβλημα είναι πως το τρισδιάστατο φτάνει απλώς μέχρι εκεί. Δεν περιλαμβάνει τον πολύ διςδιάστατο κόσμο των λέξεων, εικόνων και βίντεο. Για πολλούς η πιο ενδιαφέρουσα ιδέα είναι ένας μεσοκεντρικός ιστός (media-centric web) που δεν προσφέρει μόνο αναζήτηση βασιζόμενη στη γλώσσα, αλλά πραγματική αναζήτηση των μέσων. Σήμερα βασιζόμαστε σε λέξεις-κλειδιά ακόμα και όταν ψάχνουμε για εικόνες, ένα θλιβερά ανεπαρκές σύστημα” (2007, σ. 2). Για άλλη μια φορά, σε διαφορετική βάση αυτήν τη φορά βλέπουμε τον McLuhan να επιβεβαιώνεται: Το μέσο είναι το μήνυμα. Το Google Picasa που προαναφέρθηκε είναι ένα δωρεάν διαθέσιμο εργαλείο που δύναται μετά από μία ερώτηση επιβεβαίωσης μεταξύ δύο φωτογραφιών του ίδιου προσώπου, να εμφανίσει όλες τις φωτογραφίες μέσα από το διαθέσιμο αρχείο που υπάρχει στις οποίες εμφανίζεται το πρόσωπο αυτό, ακόμα κι αν πολλές φορές είναι με γυρισμένο το κεφάλι ή εμφανίζεται σε ένα πολύ μικρό κομμάτι της φωτογραφίας. Μπορούν έτσι να συνταχθούν σημασιολογικοί κατάλογοι για οποιοδήποτε κομμάτι του ψηφιακά αποτυπωμένου πολιτιστικού προϊόντος επιλεγεί. Σε επίπεδο βίντεο, το YouTube προσφέρει μία λιγότερο εντυπωσιακή εφαρμογή, αυτής της πρότασης βίντεο που μπορεί να ενδιαφέρουν τον εγγεγραμμένο χρήστη. Με βάση τα βίντεο που βλέπει περισσότερο ο χρήστης και αυτά που έχει μαρκάρει ως αγαπημένα, η μηχανή του YouTube του κάνει προτάσεις για σχετικά βίντεο που ακόμα ο χρήστης δεν έχει επιλέξει να δει.

Στη συνέχεια υπάρχει το Διεισδυτικό Δίκτυο (Pervasive Web), ένα δίκτυο που κατά τον Metz “είναι παντού”. Το σημερινό δίκτυο ήδη προεκτείνεται πέρα από την οθόνη σε κινητά τηλέφωνα και μικροσυσκευές, αλλά θα μπορούσε να προεκταθεί ακόμη παραπέρα – στα καθημερινά μας περιβάλλοντα.

“Στο εργαστήριο μέσων του MIT, ο Maes παίζει με την ιδέα καθρεπτών μάνιου συνδεδεμένων στο Δίκτυο. Καθώς βουρτσίζεις τα δόντια σου το πρωί βλέπεις τα τελευταία νέα. Παράλληλα, με το ιστολόγιό του, το Τέλος του Κυβερνοχώρου (the End of Cyberspace), ο Alex Soojung-Kim Pang του Institute for the Future οραματίζεται το Δίκτυο που

αυτοματοποιεί ότι λαμβάνει χώρα στο σπίτι. Τα παράθυρά σας, για παράδειγμα, θα μπορούσαν να ανοίγουν αυτόματα όταν αλλάζει ο καιρός. Με τη βοήθεια μικρών δικτύων – ασύρματα δίκτυα αποτελούμενα από μικρούς κόμβους που μπορούν να μεταφέρουν δεδομένα από και προς όλες τις κατευθύνσεις – οι πιθανότητες είναι σχεδόν ατελείωτες” (Metz, 2007, σ. 2).

Στο σημασιολογικό, το μεσοκεντρικό και τον τρισδιάστατο ιστό παρατηρούμε μία τάση εισαγωγής του δικού μας, πραγματικού κόσμου στον εικονικό. Οι μηχανές αυτοματοποιούνται έτσι ώστε να μας προσφέρουν ένα περιβάλλον οικείο προς το δικό μας με την παράλληλη απάλειψη κάποιων υλικών λεπτομερειών για την ανάδειξη ενός εναλλακτικού σύμπαντος που θα αντικαταστήσει σιγά-σιγά το δικό μας, θέτοντας το τελευταίο ως εναλλακτικό. Όπως είδαμε σε προηγούμενα κεφάλαια, από τις αρχές ήδη της ανάπτυξης του διαδικτύου γίνεται λόγος για ανάπτυξη ιστοσελίδων - οικιών, homepages, οι οποίες προσιδιάζουν άμεσα με την έννοια της κατοικίας στον πραγματικό κόσμο. Με το σημασιολογικό και το μεσοκεντρικό ιστό επανέρχεται και η έννοια του γείτονα, αυτού που γειτνιάζει, του neighbor. Στο δικτυακό χώρο η γειτνίαση δε συντελείται χωρικά, αλλά σημασιολογικά, είτε αυτό εκφράζεται με λέξεις – κλειδιά και μεταδεδομένα, είτε με τη χρήση των ίδιων των μέσων. Αναζητώντας την ιστοσελίδα ενός τραγουδιστή ανακαλύπτω πως η γειτονική του σελίδα είναι αυτή του μουσικού συγκροτήματος στο οποίο αυτός ανήκει. Επανερχόμενοι στην χαϊντεγκερική σκέψη σχετικά με την ανέγερση του κατοικιών, δίνουμε έμφαση στην έννοια του γείτονα:

“Τι καλείται, επομένως, κτίζειν; Η παλαιά γερμανική λέξη buan για το κτίζω σημαίνει κατοικώ. Αυτό πάει να πει: μένω, διαμένω. Η καθαυτό [ιδιάζουσα, προσίδια] σημασία του ρήματος bauen, δηλαδή κατοικώ, έχει για μας απολεσθεί. Αλλά ένα κρυμμένο ίχνος εξακολουθεί να διαφυλάσσεται στη γερμανική λέξη Nachbar [γείτονας]. Ο Nachbar είναι ο Nachbar, ο Nachbarbauer, αυτός που κατοικεί πλησίον μας” (Heidegger, 2008, σ. 27).

Στο χώρο του σημασιολογικού δικτύου η γειτνίαση μπορεί να θεσπιστεί σταδιακά και πάντα η υπάρχει η δυνατότητα να πάρει διαφορετικές τιμές. Η γειτνίαση μεταξύ δύο βίντεο που παρουσιάζουν την ίδια μουσική συναυλία από δύο διαφορετικές κάμερες σε μια μηχανή όπως το YouTube μπορεί αρχικά να είναι μηδενική, όσο τουλάχιστον ένα από τα δύο βίντεο φέρει ανεπαρκή μεταδεδομένα. Όσο τα μεταδεδομένα του ενός

προσιδιάζουν σε αυτά του άλλου (για παράδειγμα ο χρήστης του βίντεο με τα ανεπαρκή μεταδεδομένα αντιγράφει αυτά του χρήστη που έχει δημοσιεύσει το άλλο βίντεο), τότε η γειτνίαση αρχίζει να επιτυγχάνεται. Σε επίπεδο Web 2.0 ακόμα, εάν οι χρήστες που αναζητούν σχετιζόμενα βίντεο ανακαλύψουν πως το βίντεο είναι σχετικό και άρα αποκτήσει μεγάλη θέαση, στα σίγουρα η γειτνίαση θα αρχίσει να θεσπίζεται. Εάν πάλι ανακαλύψουν πως το βίντεο είναι μη σχετιζόμενο (και απλώς κάποιος έχει προσθέσει ένα σωρείτη μετα-ετικετών προσπαθώντας να αποκτήσει μεγαλύτερη θέαση), το βίντεο δε θα γειτνιασει με το πρώτο ποθητό βίντεο, αλλά με άλλα βίντεο παρομοίου ενδιαφέροντος. Βέβαια η ελευθερία ενδείξεων ενδιαφέροντος είναι άπλετη. Ο καθένας μπορεί να προσθέσει ό,τι μετα-ετικέτες θέλει στο τεκμήριό του, όπως στον δικό μας κόσμο μπορεί κάποιος να τοποθετήσει έξω από το σπίτι του μία πινακίδα που να γράφει “Πυροσβεστικό σώμα”. Στα σίγουρα όμως όταν καλέσουμε την τηλεφωνική γραμμή του αληθινού πυροσβεστικού σώματος δεν πρόκειται να απαντήσει ο ένοικος του ψευδούς αυτού “Πυροσβεστικού σώματος”.

Σε αντίθεση με την τάση που διέπει τα τρία προηγούμενα ήδη δικτύου που εξετάσαμε, το διεισδυτικό δίκτυο διέπεται από την τάση να μεταφέρει τον κόσμο του εικονικού κόσμου στον πραγματικό. Αυτό βέβαια προϋποθέτει μία ιδιαίτερη ανάπτυξη τόσο των τεχνολογιών του λογισμικού (software) όσο και του υλικού (hardware), στη συγκεκριμένη περίπτωση μάλιστα, η ανάπτυξη του υλικού ίσως να είναι το κύριο μέλημα, εάν έχει ήδη αναπτυχθεί η βάση του σημασιολογικού ιστού που θα αποτελεί την κινητήρια δύναμη ενός δικτυακά αυτοματοποιημένου πρακτικού και πραγματικού κόσμου.

5.3.3. Web 4.0;

Η συνέχιση της ανάπτυξης του Δικτύου με κωδικά ονόματα ανάπτυξης αυτοματοποιημένων προγραμμάτων, όπως 2.0 και 3.0 φαίνεται να έχει συνέχεια. Το γεγονός και μόνο ότι φτάσαμε στο 3.0 μετά από το 2.0 μας κάνει να ερωτόμαστε “πως μπορεί να είναι το 4.0 ή το 5.0;”. Ίσως είναι νωρίς για να ζητάμε ακριβείς απαντήσεις και ορισμούς τη στιγμή που ακόμα συναντούμε δυσκολίες στο να

ορίσουμε την ίδια τη σημασία ενός ιστού που ονομάζεται σημασιολογικός και που φαίνεται να είναι τόσο σημαντικός.

Τα σενάρια φαίνονται εντυπωσιακά αν ιδωθούν από τη σκοπιά της δημοσίευσης όλων των πληροφοριών και τρομακτικά αν ιδωθούν από τη σκοπιά της εξολοκλήρου απαλοιφής της ιδιότητας όλων. Ο Godin οραματίζεται το Web 4.0 ή Web4 σαν ένα μέρος όπου υπάρχουν ακόμα στενότεροι δεσμοί με τους φίλους, τους συγγενείς και τους συνεργάτες. “Υπάρχουν τόσα πολλά πράγματα που μπορεί να κάνει το Δίκτυο για μένα αν ξέρει ποιοι είναι οι φίλοι μου, τι κάνουν, για ποια πράγματα ενδιαφέρονται, και πώς μπορούν να με βοηθήσουν – και το αντίστροφο”, γράφει ο Godin. Στο μελλοντικό του Δίκτυο, αν ξεκινήσει κανείς να συντάσσει ένα e-mail προτείνοντας μία συγκεκριμένη επαγγελματική συμφωνία με την Apple, ένα παράθυρο ανοίγει, ενημερώνοντας πως ένας από τους συνεργάτες του χρήστη βρίσκεται ήδη σε διενέξεις με την Apple. Αν χάσει κάποιος μία αεροπορική πτήση και κλείσει μία άλλη με το κινητό του τηλέφωνο, στέλνει αυτόματα μηνύματα στους φίλους του που επρόκειτο να συναντήσει για δείπνο, ανακοινώνοντας τους την καθυστέρηση που θα σημειωθεί. Ακούγεται πολύ σαν το Σημασιολογικό Ιστό – αλλά με λιγότερη ιδιωτικότητα. Οι πιθανότητες να συμβεί αυτό είναι δυνατές βάσει τις εξέλιξης της τεχνολογίας. Η τελική εφαρμογή τους όμως θα αποτελέσει το αποτέλεσμα της εσωτερικής διένεξης των ανθρώπων για την κατάρρευση ή μη της έννοιας του ιδιωτικού (Metz, 2007, σ. 4).

Το Web 4.0 φαίνεται να παραμένει μακριά από την υλοποίησή του, αλλά μία προσεκτικότερη εξέταση ίσως μας κάνει να θεωρήσουμε πως πρόκειται για μια περίπτωση ποτηριού μισού άδειου μισού γεμάτου. Η δυνατότητα ανακοίνωσης των εκδηλώσεων όπου ο χρήστης συμμετέχει σε ιστοσελίδες όπως το Facebook και η διασύνδεση ιστοσελίδων όπως αυτή με το λογαριασμό ή τους λογαριασμούς ηλεκτρονικού ταχυδρομείου του χρήστη, καθώς και με άλλα εργαλεία όπως το Flickr και το YouTube, μας δείχνει πως αποκτούμε όντως την ψηφιακή μας υπόσταση. Μία τέτοια ψηφιακή υπόσταση δεν είναι δυνατό να μην εισβάλλει και στην εμπράγματη καθημερινή μας υπόσταση. Ακόμα και αν κάποιος αποφασίσει να δώσει διαφορετικές τιμές για την ταυτότητά του στα διάφορα ψηφιακά εργαλεία που χρησιμοποιεί, δεν

παύει να είναι το ίδιο άτομο που το κάνει αυτό και απλώς συστήνεται με διαφορετικούς τρόπους. Μιλάμε είτε για μία μορφή πολλαπλής προσωπικότητας σε επίπεδο ψηφιακής ψυχολογίας, είτε για μία σκόπιμη συγκάλυψη στοιχείων. Το Web 4.0, όπως το περιέγραψε ο Godin δεν είναι μακριά από την καθημερινή μας ζωή. Είναι απλώς θέμα ανάπτυξης της σημασιολογικής επιστήμης του Ιστού και της ευρείας προώθησης υλικού (hardware).

5.4. Το πολιτιστικό προϊόν της ψηφιακής πληροφορίας: Η τέχνη των νέων μέσων και η διαδικτυακή τέχνη.

Σε προηγούμενα κεφάλαια αναφερθήκαμε στην τέχνη ως την αντίσταση προς την κοινώς αποδεκτή επικρατούσα πολιτιστική παραγωγή ή κουλτούρα. Αναζητώντας κανείς το ποια μπορεί να είναι η επιρροή της πληροφορίας στο πολιτιστικό προϊόν οφείλει να αναφερθεί στον βασικό άξονα τροποποίησης του πολιτιστικού προϊόντος που είναι η τέχνη. Εάν ορίσουμε την πληροφορία ως τον παράγοντα διαμόρφωσης που δημιουργεί καταστάσεις μη πιθανές ενάντια στην ολιστική διαμόρφωση της εντροπίας, τότε η τέχνη είναι στα σίγουρα ένα σημαντικό μέρος της δυναμικής της πληροφορίας. Σύμφωνα με την Παρισάκη (2004, σ. 17) ο όρος τέχνη στους Αρχαίους Έλληνες και Λατίνους “σήμαινε κάθε επιδεξιότητα, δεξιοτεχνία ή μαστοριά που καθοδηγείται από γενικούς κανόνες”. Η τέχνη συμπεριελάμβανε κάθε είδους χειροτέχνημα καθώς επίσης επιστήμες όπως η αριθμητική και η λογική. Για την αρχαία σκέψη κάθε άρτια φτιαγμένο αντικείμενο κρίνεται ωραίο και έτσι καθίσταται περιττή οποιαδήποτε διαφορά μεταξύ “καλών” τεχνών και χειροτεχνιών. Ο Heidegger ανάγει τη ρίζα της λέξης “τέχνη” στο ρήμα “τίκτω” που σημαίνει παράγω. Την ακολουθία της σημασίας αυτής μπορούμε να ακολουθήσουμε στη λέξη “τεχνική”. Για το Heidegger, οι Έλληνες “νοούν την τέχνην, το παράγειν, έχοντας ως αφετηρία το ενέργημα διά του οποίου κάτι αφήνεται να εμφανισθεί”. Η μηχανική τεχνική, σήμερα, κάνει εμφανέστερο το γεγονός αυτό, καθώς υπάρχει για να παράγει πράγματα στην τελειότητά τους (Heidegger, 2008, σ. 69), ακριβώς όπως και ένα υπολογιστικό πρόγραμμα. Στη σημερινή εποχή της πληροφορίας η τελειότητα λαμβάνει μία νέα τιμή. Εφόσον η ρευστότητα των πάντων είναι αποδεκτή ως κατάσταση παραγόμενη από τη συνεχόμενη διαμόρφωση ή τη συνεχή πληροφόρηση,

η τελειότητα είναι μία κατάσταση δεδομένη σύμφωνα με το προσωπικό γούστο του καθενός. Το ωραίο, που ετυμολογικά προέρχεται από τη λέξη “ώρα” (Μπαμπινιώτης, 2006, λήμμα “ωραίος”) είναι το αισθητικά άρτιο, που δεν παρουσιάζει ελλείψεις. Ο “άρτιος” (ο.π., λήμμα άρτι) προέρχεται από το “άρτι” που αρχικά σήμαινε “ακριβώς προ ολίγου”. Από τη λέξη αυτή προήλθε με τη σειρά της η λατινική “ars” και οι υπόλοιπες λατινογενείς “art”. Η τέχνη, λοιπόν, αποτελεί την επιδεξιότητα ανάδειξης της τελειότητας τώρα, με τα σύγχρονα δεδομένα. Τα πολιτιστικά παράγωγα που σήμερα ρηχά εκλαμβάνονται ως τέχνη, συνήθως δεν είναι παρά συνοθυλεύματα παλιών τεχνοτροπιών που σε εννοιολογικό πλαίσιο δεν προσφέρουν κάτι καινούργιο, παρά επανάληψη παλιών ιδεών. Το θέατρο, η ποίηση, η ζωγραφική, η φωτογραφία, η γλυπτική, η λογοτεχνία και ο κινηματογράφος περιπλέκονται με σκοπό τον εντυπωσιασμό, σπάνια όμως προσφέρουν κάτι νέο. Όροι όπως “ταινία βασισμένη σε μυθιστόρημα”, “πειραματικό θέατρο”, “ποίηση αφής” και “φωτογραφία σα ζωγραφική” κατακλύζουν καθημερινά τους εξειδικευμένους χώρους τέχνης, όπως οι γκαλερί, τα μουσεία, τα θέατρα και οι κινηματογράφοι, ενώ σύμφωνα με τους ορισμούς που δώσαμε ως τώρα για την τέχνη, αυτή θα πρέπει να είναι διαθέσιμη σε όλο το φάσμα του πολιτισμού. Αντίστοιχα, στον τομέα της μουσικής, οι χιλιάδες νέοι μουσικοί προσπαθώντας να φτιάξουν κάτι νέο ξεκινούν από το να αναμιγνύουν παλαιότερα ακούσματα. Το αποτέλεσμα είναι νέα μουσικά είδη που πολλές φορές φέρουν μία σύνδεση παραδοσιακού και επαναστατικού, όπως το “Gypsy Punk” ή τη σύνδεση επαναστατικών μορφών έκφρασης διαφορετικών δεκαετιών, όπως το “Metal Rap”, χωρίς όμως τη δημιουργία ενός ουσιαστικά νέου είδους, καθώς οι περισσότερες από αυτές τις προσπάθειες ανήκουν στο χώρο της “πειραματικής” μουσικής. Αποτολμώντας κάτι τέτοιο, θα μπορούσαμε να πούμε πως και ο όρος πειραματικός θα έπρεπε να απουσιάζει καθώς παραπέμπει στο ανεκπλήρωτο της πληρο-φορίας και όχι στο διαμορφωτικό τέλειο προς το παρόν του information.

Τι μορφή θα μπορούσε να πάρει, λοιπόν, η τέχνη στην εποχή της πληροφορίας; Για να κατανοήσουμε καλύτερα την προηγούμενη παράγραφο μπορούμε απλώς να πούμε πως ο καλλιτέχνης μας παρουσιάζει μία δυνατότητα του υπάρχοντος κόσμου που δεν έχει γίνει ακόμη καθημερινότητα. Ο Beudrillard (1981 στο Greene, 2004, σ. 27) κάνει λόγο για το simulacrum ένα αντίγραφο για το οποίο δεν υπάρχει πρωτότυπο –

εστιάζοντας ιδιαίτερα στη διαλεκτική μεταξύ του εικονικού και του πραγματικού και στο ρόλο του πλαισίου και της αύρας ενός έργου. Τέτοιες προσπάθειες εμφανίστηκαν τη δεκαετία του 1980 με τάσεις όπως αυτή του υπερρεαλισμού (hyperrealisme) και με διάφορες τεχνικές ζωγραφικής που μιμούνταν τη φωτογραφία. Η δημιουργία, όμως, καταστάσεων όπως αυτές που περιγράφηκαν στο προηγούμενο κεφάλαιο, με εναλλακτικά σύμπαντα διαθέσιμα στον κόσμο του διαδικτύου, θα λέγαμε πως βρίσκονται πιο κοντά στη θεωρία του Beaudrillard.

5.4.1. Η διαδικτυακή τέχνη και κάποια παραδείγματα.

Πέρα από την ανάπτυξη προηγούμενων μορφών τέχνης με τη βοήθεια των υπολογιστών, όπως οι τρισδιάστατες κινηματογραφικές ταινίες ή η παραγωγή μουσικής με τη χρήση ειδικών προγραμμάτων, η τέχνη που βασίστηκε στις δυνατότητες του διαδικτύου αποτελεί ίσως το μόνο αμιγώς πρωτοποριακό φαινόμενο της πληροφοριακής εποχής. Οι Tribe και Jana (2007) κάνουν λόγο για την τέχνη των νέων μέσων (new media art), ενώ η Rachel Greene (2004) κάνει λόγο για τη διαδικτυακή τέχνη (internet art) ή απλώς δικτυακή τέχνη (net art). Σύμφωνα μ' αυτήν “η πρόωμη διαδικτυακή τέχνη μπορεί να εξαχθεί από την τεχνολογία και την πολιτική της αρχής της δεκαετίας του 1990 και της αρχής του εικοστού πρώτου αιώνα, παρόλο που οι προκάτοχοί της με θέματα όπως η “πληροφορία”, η “επικοινωνία”, η “διαδραστικότητα” και τα “συστήματα” τη συνδέουν με τη μετα-ενοσιολογική τέχνη (postconceptual art). [...] Η διαδικτυακή τέχνη σημαδεύεται από τις τεχνολογικές, οικονομικές και κοινωνικές εξειδικεύσεις του μέσου της. Αν και εξελίσσεται ακόμα σήμερα, σταθερά της εργαλεία είναι το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, το λογισμικό και οι ιστοσελίδες. [...] Το κοινό της δικτυακής τέχνης είναι ένα κοινωνικό απάνθισμα: γεωγραφικά διασκορπισμένοι, διαφέροντας στην προέλευση, αυτοί οι λάτρες της τέχνης μπορούν να μορφοποιήσουν την ενασχόλησή τους σταθερά, επιλέγοντας μεταξύ ρόλων όπως ο καλλιτέχνης, ο κριτικός, ο συνεργάτης ή “παραμονεύων” (lugker, κάποιος που απλώς βλέπει ή διαβάζει δίχως να συμμετέχει). Τέλος, οι “θεατές”, έχουν μία άμεση σχέση με τη δικτυακή τέχνη: μπορούν να συνδεθούν από οποιοδήποτε υπολογιστή με δικτυακή πρόσβαση και με το κατάλληλο λογισμικό, να δουν ένα έργο τέχνης, να το κατεβάσουν, να το μοιραστούν ή να το αντιγράψουν”

(Greene, 2004, σ. 31-32). σύμφωνα με τους Tribe και Jana (2007, σ.16) ένας σημαντικός παράγοντας ανάπτυξης της νέας τέχνης είναι το έργο και οι πρωτοβουλίες των χάκερς και ο λεγόμενος χακτιβισμός (hacktivism). Μέσα από το κείμενο του Wark McKenzie “Ένα μανιφέστο των χάκερ” (a hacker manifesto) μπορούμε να εξάγουμε κάποια συμπεράσματα για το ρόλο των ψηφιακών καλλιτεχνών απέναντι στην εντροπία και στο δεύτερο νόμο της θερμοδυναμικής. Ο Wark αναφέρει πως οτιδήποτε κώδικα κι αν σπάνε [hack], όπως γλώσσες προγραμματισμού, ποιητικές γλώσσες, μαθηματικά ή μουσική, καμπύλες ή χρωματισμούς, δημιουργούν τη δυνατότητα εισαγωγής νέων πραγμάτων στον κόσμο. Αναλαμβάνουν, δηλαδή, τον παράγοντα διαμόρφωσης, την πληροφόρηση (2004). Για τον McKenzie οι χάκερς αποτελούν μία ξεχωριστή κοινωνική τάξη που δε συμμετέχει στον πόλεμο των τάξεων, ως παράγοντας που δημιουργεί την αφαίρεση (abstraction) στον κόσμο. Αποτελεί μία αφηρημένη τάξη. Η πληροφόρηση για αυτόν είναι δεμένη με αλυσίδες και πρέπει να απελευθερωθεί και να δοθεί σε όλους μαζί με τη γνώση για τους τρόπους χρήσης της. Η δικτυακή τέχνη βασίζεται πολύ σε θεωρητικά έργα όπως αυτό του McKenzie που εκφράζουν ακριβώς τις σύγχρονες ανάγκες για ελεύθερη διακίνηση πνευματικών αγαθών και εφαρμογής ενός νέου τρόπου ζωής.

Τα παραδείγματα δικτυακής τέχνης είναι πάρα πολλά και στην πλειονότητά τους φέρουν κάτι το μη πιθανό και καινούργιο. Θα ξεχωρίσουμε ορισμένα χαρακτηριστικά δείγματα αυτού του φαινομένου, που αναδεικνύουν το πώς η πληροφοριακή επανάσταση της τεχνολογίας των ηλεκτρονικών υπολογιστών και του διαδικτύου συνέβαλλε άμεσα στην ανάπτυξη νέων μορφών πολιτισμικής συνδιαλλαγής και, όπως θα δούμε, οδηγούν ίσως και σε έναν πλήρως νέο τρόπο ζωής του οποίου η προδιάθεση φάνηκε στα προηγούμενα κεφάλαια.

Ο Heath Bunting, το 1994, δημιούργησε την ιστοσελίδα “King's Cross Phone”, θέλοντας να δώσει τη δυνατότητα μιας ιστοσελίδας να αναπτυχθεί στο δημόσιο χώρο, με τη δυνατότητα παιχνιδιού, ανατροπής και καλλιτεχνικής επέμβασης. Σε μία απλή λευκή ιστοσελίδα με μαύρους χαρακτήρες και κάτω από τον παραπλανητικό τίτλο Cybercafe, ο Bunting έθεσε ως ώρα συγκέντρωσης τις 18:00 και δημιούργησε μια

λίστα αριθμών δημοσίων τηλεφώνων που βρίσκονταν γύρω από το σταθμό King's Cross στο Λονδίνο. Στη συνέχεια έδωσε τις ακόλουθες οδηγίες:

“Παρακαλείστε να κάνετε οποιονδήποτε συνδυασμό των ακολούθων:

Καλέστε νούμερο/νούμερα και αφήστε να χτυπήσει για ένα μικρό χρονικό διάστημα και μετά σηκώστε το.

Καλέστε τα νούμερα σύμφωνα με κάποιο υπόδειγμα. (Τα τηλέφωνα υπάρχουν σε λίστα μέσα σε κάθε θάλαμο)

Καλέστε και πραγματοποιείτε μία συνομιλία με κάποιον γνωστό ή άγνωστο συνομιλητή.

Πηγαίνετε στο σταθμό King Cross και παρακολουθείστε αντιδράσεις/απαντήσεις στα τηλέφωνα και πραγματοποιήστε μια συνομιλία.

Κάντε κάτι διαφορετικό”

Ο απώτερος σκοπός του Bunting ήταν να “φέρει την υψηλή τεχνολογία σε επίπεδο δρόμου”. Επίσης, η Greene επισημαίνει ότι το έργο του Bunting φέρει το στίγμα των καταστασιακών έργων, της τακτικής της μεταμόρφωσης ήδη υπάρχοντων στοιχείων σε περισσότερο επαναστατικές ή αντιθετικές μορφές (Greene, 2004, σ. 35). Αυτό ισχύει γιατί τρία μέσα, οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές, το διαδίκτυο και μία σειρά δημοσίων τηλεφωνικών θαλάμων έγιναν φορείς του επαναστατικού μηνύματος της επικοινωνίας μεταξύ αγνώστων στο πλαίσιο μίας νέας κοινωνίας που εξαλείφει τους κοινωνικούς φραγμούς του φόβου προς το άγνωστο.

Το “Link X” του Alexei Shulgin του 1996 βασίζεται στην ανάδειξη της επιρροής των domains (τα αναγνώσιμα ονόματα των ιστοσελίδων, για παράδειγμα “www.google.com”, όνομα που οδηγεί άμεσα στη σελίδα αυτή) στη σημασιοδότηση των λέξεων. Η ιστοσελίδα περιέχει μία σειρά συνδέσμων. Διάφορες λέξεις, που αποτελούν έννοιες, ιδιότητες, επίθετα ή ακόμα και ονόματα, όπως Jesus αποτελούν συνδέσμους προς ιστοσελίδες που φέρουν ως κύριο όνομα την ίδια λέξη, αλλά έχουν διαφορετική κατάληξη. Έτσι πατώντας κανείς πάνω στη λέξη “desire”, ανοίγουν δύο νέες ιστοσελίδες, το desire.org, το οποίο αποτελεί τη σελίδα μιας δια-ευρωπαϊκής πρωτοβουλίας (Ανάπτυξη μιας Ευρωπαϊκής Υπηρεσίας για Πληροφόρηση πάνω στην Έρευνα και την Εκπαίδευση – Development of a European Service for Information on Research and Education), ενώ το desire.com είναι μια σελίδα πορνογραφικού

περιεχομένου. Με το έργο του Shulgin παρατηρούμε τα ιδιαίτερος σημαντικά αποτελέσματα που φαίνεται να έχει η εμπορευματοποίηση του διαδικτύου πάνω στη χρήση της γλώσσας. Στο μεγαλύτερο μέρος του πληθυσμού, πλέον, σίγουρα το άκουσμα της λέξης “torrent” σημαίνει δωρεάν αγαθά ή δικτυακή πειρατεία, αλλά σίγουρα δε θυμίζει την παραδοσιακή σημασία του χειμάρρου. Μία αντίστοιχη προσπάθεια είναι το “_readme.html” και πάλι του Bunting. Η διαφορά είναι ότι οι λέξεις δεν είναι τοποθετημένες σε μορφή λίστας, αλλά αποτελούν ένα δημοσιευμένο άρθρο όπου κάθε λέξη του, εκτός των κυρίων ονομάτων που χρησιμοποιούνται εντός του, είναι σύνδεσμοι για τις αντίστοιχες εμπορικές (.com) ιστοσελίδες. Έτσι, η πρόταση “every word becomes a dot com” οδηγεί στις εξής ιστοσελίδες: every.com, word.com, becomes.com, a.com, dot.com, com.com. Στο έργο αυτό δίνεται περισσότερη έμφαση στην ανάδειξη των εμπορικών ιστοσελίδων, αυτών που λήγουν σε .com, μία προσπάθεια ανάδειξης την εμπορικής εποχής που ήταν ιδιαίτερος αισθητή την τελευταία δεκαετία του εικοστού αιώνα και που έδειχνε την ανάγκη για την έλευση της επερχόμενης εποχής του ανοιχτού λογισμικού και της ελεύθερης διακίνησης αγαθών και πληροφορίας.

Μία επόμενη ενδιαφέρουσα προσέγγιση της δικτυακής τέχνης είναι το “Deep ASCII”, του 1998 από τον Vuk Cosic σε συνεργασία με την Luka Frelih και τον Walter van der Cruijen. Ο ASCII (Αμερικανικός Πρότυπος Κώδικας για Ανταλλαγή Πληροφορίας – American Standard Code for Information Interchange) είναι ο πρότυπος κώδικας υπολογιστών για την παρουσίαση αγγλικών χαρακτήρων ως αριθμών, όπου κάθε γράμμα συμβολίζει έναν αριθμό από το 0 έως το 127. Οι υπολογιστές πολύ συχνά χρησιμοποιούν τον ASCII για να περιγράψουν κείμενο, κάνοντας ευκολότερη τη διαδικασία μεταφοράς από υπολογιστή σε υπολογιστή. Ο Vuc Cosic συνδύασε προγραμματική και μορφική ανάλυση για να δημιουργήσει έργα που επεξεργάζονταν εικονικές πιθανότητες και αισθητικές ήδη δημιουργημένες. Κωδικοποίησε δύο προγράμματα αναπαραγωγής ανοιχτού λογισμικού που μετατρέπουν κινούμενες εικόνες σε κείμενο και ήχο μορφής ASCII. Η γνωστότερη εφαρμογή αυτού του λογισμικού είναι η μετατροπή της ταινίας του 1972 “Το βαθύ λαρύγγι” (Deep throat) σε ASCII φιλμ, μετατρέποντας μία ιστορική πορνογραφική ταινία σε ένα τεράστιο αρχείο κειμένου με το όνομα “Deep ASCII”. Σε συνεργασία

με τη Frelih και τον Cuijisen μετέφεραν το αρχείο αυτό σε μία κονσόλα του βιντεοπαιχνιδιού Pong κάνοντάς το περισσότερο εύκολο στην παρακολούθηση. Ως γεγονός, η ανάπτυξη αυτού του έργου, ίσως να μην αφήνει πολλά μηνύματα στο χώρο της ανάπτυξης του πολιτισμού, παρόλα αυτά όμως η δικαιολόγηση που δίνουν οι δημιουργοί στην ιστοσελίδα όπου πλέον είναι διαθέσιμο το “Deep ASCII” είναι αρκετή για το στοχασμό πάνω σε ορισμένα θέματα ανάπτυξης του πολιτιστικού προϊόντος:

“Τον Ιούνιο του 1972 δύο πρωτεύοντα γεγονότα έλαβαν χώρα που αποτέλεσαν το έναυσμα για δύο από τις πιο σημαντικές βιομηχανίες της εποχής μας.

Σε ένα σκοτεινό κινηματογράφο πορνό (xxx) στην Times Square, το “Βαθύ Λαρύγγι” προβλήθηκε για πρώτη φορά και έγινε μία από τις ταινίες με τα μεγαλύτερα έσοδα στην ιστορία των κινούμενων εικόνων – πάνω από 600 εκατομμύρια δολάρια σύμφωνα με κάποιους υπολογισμούς. Η επιρροή της παραμένει ασύγκριτη, και η πρώτη προβολή της θεωρείται ως η στιγμή της γέννησης της βιομηχανίας πορνό. Σ’ ένα μπαρ στην Καλιφόρνια εγκαθίσταται το πρώτο arcade Pong, μεταφέροντας το δυσπρόσιτο πλαίσιο των κέντρων υπερυπολογιστών στις μάζες. Αυτό το παιχνίδι που λειτουργούσε με τη ρίψη κερμάτων μετατράπηκε σύντομα σε μία αληθινή έκρηξη δημοσιότητας και είναι το πρώτο στο δέντρο της εξέλιξης για τη βιομηχανία βιντεοπαιχνιδιών που βγάζει περισσότερα χρήματα στις ΗΠΑ απ’ ότι η κινηματογραφική βιομηχανία.

Οι βαθιά συμμετρία των δύο αυτών γεγονότων που ξεκίνησαν δύο βιομηχανίες σταθερού περιεχομένου στη σύγχρονη κουλτούρα των μέσων και στο δίκτυο και επίσης η εντυπωσιακή χρονική σύμπτωση αποτελούσαν λόγους αρκετούς για να συνδυαστούν σε ένα μοναδικό έργο τέχνης”. (Cosic, 1999)

Το επόμενο έργο που θα παρουσιαστεί ονομάζεται “Life sharing”, ένας αναγραμματισμός του “file sharing”. Το “file sharing” είναι η διαδικασία διαμοιρασμού της πληροφορίας είτε μέσω απλής μεταφοράς με τη χρήση hardware είτε με τη χρήση δικτύων όπως το Διαδίκτυο. Το δίδυμο Eva και Franco Mattes που είναι ευρέως γνωστοί με το όνομα της ιστοσελίδας τους 0100101110101101.ORG, μετέτρεψαν τη ζωή τους σε ένα δημόσιο έργο τέχνης. Από το 2000 μέχρι και το 2003 έκαναν κάθε αρχείο του υπολογιστή τους, από μεγάλες προτάσεις μέχρι εισερχόμενα μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, διαθέσιμα σε οποιονδήποτε ανά πάσα στιγμή μέσω της σελίδας τους. Σε επόμενο επίπεδο συνέδεσαν την ιστοσελίδα με συστήματα

GPS, ώστε ανά πάσα στιγμή να είναι διαθέσιμη η ακριβής τοποθεσία τους και στη συνέχεια με τα κινητά τους τηλέφωνα ώστε να είναι διαθέσιμη κάθε συνομιλία τους σε πραγματική ώρα. Όπως γράφουν οι ίδιοι στη σελίδα τους για το έργο αυτό “αποτελεί μία νέα αντίληψη της δικτυακής αρχιτεκτονικής που μετατρέπει μία ιστοσελίδα σε ένα σκληροπυρηνικό προσωπικό μέσο για ψηφιακή διαφάνεια. Είναι η “εμπειρική” διακήρυξη ότι στο Διαδίκτυο είναι πιθανός ο πειραματισμός ενός νέου τρόπου ζωής σε μια κατάσταση που είμαστε πρόθυμοι να αφήσουμε απαρχαιωμένες πρακτικές πίσω μας. Δεν είναι μια ουτοπία. Είναι ένας τρόπος ζωής. Η ιδιωτικότητα είναι ηλίθια”. (Mattes & Mattes, 2010) Το έργο αυτό βρίσκεται πολύ κοντά στις θέσεις περί νέας μορφής της αρχιτεκτονικής στο χώρο του Διαδικτύου. Τα πολύ λεπτά όρια δημοσίου και ιδιωτικού εδώ καλούνται να σπάσουν συνειδητά. Η ρήξη αυτή επαφίεται στη δική μας προθυμία για κοινοποίηση.

6. Συμπεράσματα.

Κατά τη διάρκεια της έρευνάς μας μελετήσαμε την κοινωνική διαμόρφωση του αστικού κυρίως πολιτισμού δίνοντας έμφαση κυρίως στην περίοδο μετά το 1950, όπου η εδραίωση της ηλεκτρονικής εποχής άρχισε να υφίσταται και ο αυτοματισμός ως έννοια ξεκίνησε να γίνεται οικείος με την καθημερινότητα της ανθρώπινης παραγωγικής διαδικασίας. Εξετάσαμε τις διάφορες όψεις της “κοινωνίας της πληροφορίας”, ενός όρου που ακριβώς λόγω της ουσίας του, της πληθώρας των πληροφοριών, δε μπορεί να οριστεί με ακρίβεια, τουλάχιστον εάν δεν παρέλθει η περίοδος ανάδυσης και εξέλιξης της σε κάτι άλλο. Είδαμε ότι γύρω της περιστρέφονται νέες έννοιες, όπως η μεταμοντέρνα κατάσταση ή μεταμοντέρνα εποχή, η μεταβιομηχανική κοινωνία και η δικτυακή κοινωνία, έννοιες που όλες υπάγονται σε ένα φαινόμενο παραγωγικής διαδικασίας που το 1957 κατονομάστηκε ως η “κοινωνία του θεάματος”. Σε πιο πρόσφατο επίπεδο, γνωρίσαμε μία νέα μορφή ταξικής πάλης μεταξύ των νέων προνομιούχων – των ανυσοκρατών – και των νέων αντιστεκόμενων – των χάκερ, νέες κοινωνικές τάξεις οι οποίες συμβολίζουν τη μορφοποίηση των σχέσεων παραγωγής, αλλά και την ίδια τη μορφή της νέας παραγωγής, οι οποίες όμως περιπλέκονται άμεσα με τις υπόλοιπες γνωστές τάξεις των γαιοκρατών και αγροτών, καπιταλιστών και εργατών. Συμπεράναμε πως λόγω

αυτών των αλλαγών οι σχέσεις παραγωγής άλλαξαν ως προς τη μορφή, αλλά προς το παρόν όχι ως προς τη δομή. Ο παράγοντας που συντέλεσε στη μορφοποίηση των σχέσεων παραγωγής ήταν η ευρεία διάδοση της πληροφορίας η οποία αποτέλεσε το νέο κεφάλαιο που αποδείκνυε την ταξική υπεροχή. Πιο συγκεκριμένα δεν ήταν τόσο η ποσότητα πληροφορίας που έθετε τις ιδιότητες αυτές, αλλά η κατοχή των μέσων διακίνησης της πληροφορίας ήταν αυτή που έκανε τους κατόχους τους κυρίαρχη τάξη και τους δέκτες της προσαρμοσμένης πληροφορίας υποδεέστερους.

Το φαινόμενο αυτό παρατηρήθηκε αρχικά με την ευρεία διάδοση του τύπου ο οποίος δεν άργησε να υποκινηθεί από πολιτικά συμφέροντα. Στη συνέχεια το ραδιόφωνο και τη τηλεόραση έγιναν οι νέοι φορείς πληροφορίας οι οποίοι έθεταν τους κανόνες για το κοινωνικά αποδεκτό, με ιδιαίτερο χαρακτηριστικό τους την έλλειψη αναδραστικότητας ως μέσα από πλευράς δεκτών. Οι τεχνολογίες του αυτοματισμού και ο μεγαλύτερος εκπρόσωπός τους ο ηλεκτρονικός υπολογιστής μαζί με τις εφαρμογές του διαδικτύου φάνηκαν να αλλάζουν τα δεδομένα πλήρως, αφότου όμως τόνισαν, ειδικά τις τελευταίες δύο δεκαετίες την ανάδυση των δύο νέων αντίπαλων τάξεων, των ανυσματοκρατών και των χάκερ. Οι τεχνολογίες του αυτοματισμού έδωσαν την ευκαιρία στους ανθρώπους να ασχοληθούν με ένα ευρύ φάσμα του επιστητού αποφεύγοντας την εξειδίκευση και τον κατατμηματισμό της βιομηχανικής εποχής. Ο πόλεμος για τη συγκέντρωση των μέσων και των πόρων παραγωγής στην πλευρά των λίγων ή στην πλευρά των πολλών ενισχύθηκε με την είσοδο ενός νέου μέσου παραγωγής, του ηλεκτρονικού υπολογιστή και ενός νέου πόρου παραγωγής, της πληροφορίας, που ήρθαν να προστεθούν στα εργαλεία, στα μέσα μεταφοράς, τα εργοστάσια, τα ύδατα και τη γη. Δίνοντας κάποιους ετυμολογικούς ορισμούς για τις λέξεις πληροφορία και information, καταλήξαμε στο γεγονός ότι οι δύο αυτές έννοιες εκφράζουν ακριβώς μια κατάσταση συνεχούς εκβιομηχάνισης και μιας παράλληλης αντίστασης προς αυτήν η οποία συχνά εκβιομηχανίζεται και αυτή για να δώσει τη θέση της σε νεότερα κύματα αντίστασης. Αυτό σημαίνει πως πολύ συχνά η τέχνη, η προσπάθεια εισαγωγής νέων δεδομένων στον κόσμο, απορροφάται από το κοινωνικό σύστημα και αποτελεί προβλέψιμη πιθανότητα, που δίνει τη θέση της στην αναμονή των απίθανων καταστάσεων.

Παρατηρήσαμε πως τα φαινόμενα οδηγούν σε ένα επερχόμενο ξεπέραςμα της γραμμικότητας, του γραμμικού λόγου, της λογικής του αιτιατού και του αιτίου, ως λύση στη συνεχή επανάληψη των φάσεων που έχει περάσει ο δυτικός πολιτισμός τους τελευταίους αιώνες. Η δημιουργία του πολιτιστικού προϊόντος δεν επαφίεται στα στοιχεία της τοπικής και ιστορικής παράδοσης, αλλά επηρεάζεται άμεσα από την ανάπτυξη των τεχνολογιών διάδοσης της πληροφορίας δημιουργώντας υβριδικά αποτελέσματα τα οποία δίνουν την αίσθηση του νέου σε προσωρινό μόνο επίπεδο μέχρι την απορρόφησή τους από το κατεστημένο και την ανάδειξη νέων προτάσεων.

Τεχνολογίες και μέσα όπως αυτά της τηλεόρασης και του ραδιοφώνου αρχικά διέδωσαν την πληροφορία σε ένα πολύ ευρύτερο κοινό από αυτό που μέχρι τότε λάμβανε μόνο τοπική πληροφορία σε επίπεδο οικισμού ή γεωγραφικού διαμερίσματος, αλλά τη διατήρησαν στο μεγαλύτερο μέρος της σε επίπεδο χώρας. Η ριζική διαφορά επήλθε με το διαδίκτυο, ειδικά όπως αυτό αναπτύχθηκε μετά το 2000 με τις τεχνολογίες του Web 2.0 και Web 3.0, ενώ πιθανολογικές μελέτες κάνουν λόγο για ένα συντόμως επερχόμενο Web 4.0. Το λεγόμενο οικουμενικό χωριό φαίνεται να είναι κάτι πιο πιστευτό και άμεσα πραγματοποιήσιμο, καθώς κείμενο, ήχος, εικόνα και βίντεο μπορούν να γίνουν διαθέσιμα σε οποιοδήποτε σημείο του πλανήτη υπάρχει η δυνατότητα απόκτησης πρόσβασης σε διαδικτυακή σύνδεση. Σταδιακά ο ταξικός πόλεμος φαίνεται να γίνεται πόλεμος μεταξύ δύσης και ανατολής, αυτών που κατέχουν τα μέσα για την εδραίωση του νέου αυτού μοντέλου διαβίωσης και αυτού που το στερούνται. Ο δυτικός πολιτισμός αυτή τη στιγμή επηρεάζεται περισσότερο από τις τροπές του δικτύου, ως παγκόσμιου φαινομένου, παρά από αυτές τις τηλεόρασης και του ραδιοφώνου που αποτελούν περισσότερο τοπικούς παράγοντες διαμόρφωσης. Η διαδικτυακή τέχνη στα πρώτα της βήματα έδωσε τις βάσεις για την ανάπτυξη της σχέσης εγκατεστημένου νομά (settled nomad) και νομαδικού ιδιώτη (nomadic idiot) στο πλαίσιο την νέας μορφής που τείνει να πάρει ο νέος δυτικός μέσος χρήστης των νέων διαδικτυακών τεχνολογιών. Οι άνθρωποι που βρίσκονται εγκατεστημένοι στα τερματικά τους και γνωρίζουν το χειρισμό τους είναι σε θέση να αποτελούν την επιστροφή στο αρχέγονο πρότυπο του νομαδισμού όπου η συλλογή τροφής και η αναζήτηση στέγης αντικαθίσταται με την εύρεση πληροφορίας και την κατασκευή δικτυακών τόπων. Οι δε άνθρωποι που μεταφέρουν τα σώματά τους σε

νέους υλικούς προορισμούς με τους παραδοσιακούς τρόπους μεταφοράς μετατρέπονται σε αρνητές του δήμου, της δημόσιας ζωής και γίνονται ιδιώτες (idiots). Βρισκόμαστε ακόμα σε ένα μεταβατικό στάδιο ως προς αυτήν την εξέλιξη και δε μπορούμε να αποδεχτούμε την άποψη αυτή πλήρως, όσο ακόμα θέτουμε ερωτήματα στους εαυτούς μας όσον αφορά την ανθρώπινη επαφή που βασίζεται στην ύλη. Αλλά, εάν, παρόλα αυτά αποδεχτούμε το γεγονός πως είναι επιθυμητή μία επανάσταση του πνεύματος που θα προϋποθέτει την πλήρη απούλοποίηση, τότε το ψηφιακό μέλλον της ανθρώπινης ύπαρξης και άρα και του πολιτιστικού προϊόντος φαίνεται φυσική εξέλιξη.

Βιβλιογραφία

Η βιβλιογραφία έχει ακολουθήσει το πρότυπο της APA.

- Adorno, T. (1997). *Η κοινωνιολογία της μουσικής*. Αθήνα: Νεφέλη.
- Bakunin, M. (1975). *Για έναν αντι-εξουσιαστικό σοσιαλισμό*. Αθήνα: Ναβής.
- Barney, D. (2004). *The Network Society*, Great Britain: Polity Press.
- Baudillard, J. (2002). Μετάφραση Πάρις Μπουρλάκης. *Το πνεύμα της τρομοκρατίας*. Αθήνα: Κριτική.
- Bell D. (1999). Μετάφραση Γεράσιμος Λυκιαρδόπουλος. «Ο πολιτισμός της μεταβιομηχανικής δύσης». Αθήνα: Νεφέλη.
- Bell, D. (1976). *The Coming of Post-Industrial Society*. New York, NY: Basic Books.
- Burger, J. (1985). Μετάφραση Ζαν Κανταράτου. *Η εικόνα και το βλέμμα: Δοκίμια βασισμένα στην ομώνυμη τηλεοπτική σειρά του BBC*. Αθήνα: Οδυσσέας.
- Burstein, F. και Linger, H. (2003). Supporting post-Fordist work practices: a knowledge management framework for supporting knowledge work στο *Information Technology and People*, 16 (3), σ. 289-305.
- Castells, M. (1996–98), (1998). *The Information Age: Economy, Society, and Culture*, Oxford: Blackwell.
- Castells, M. (2000). Materials for an exploratory theory of the network society στο *British Journal of Sociology*, 51 (1), σ. 5–24.
- Castells. M. (1996). *The rise of the network society*. Oxford: Blackwell.
- Chaitin, G. (2005). Μετάφραση Τεύκρος Μιχαηλίδης. *Μετα-μαθηματικά: τα μυστικά του αριθμού Ω*. Αθήνα: Τραυλός.
- Cosic, V. (1999). *Deep ASCII*. Ανακτήθηκε 12 Ιανουαρίου 2010 από

<http://www.ljudmila.org/~vuc/ascii/throat.htm>]

Critical Art Ensemble (1998) *Flesh Machine: Cyborgs, Designer Babies and New Eugenic Consciousness*. Automedia and Critical Art Ensemble.

Crowley, D. and Mitchell, D. Eds.(1995). «*Communication Theory Today*». Stanford, CA: Stanford University Press.

Dearney, J & Feather, J. (2001). *The wired world: an introduction to the theory and practice of the information world*. London: Library Association Publishing.

Debord, G. (1986). Μετάφραση Πάνος Τσαχαγέας, Νίκος Β. Αλεξίου. *Η κοινωνία του θεάματος*. Αθήνα: Ελεύθερος Τύπος.

Dertouzos, M.L. and Moses J., eds. (1980). *The computer age: a twenty-year view*. Cambridge, MA: MIT press.

Dordick, H.S. and Wang, G. (1993). *Information Society: A Retrospective View*. Newbury Park, CA: Sage Publications.

Downing, D. (2004). *Μάλκολμ Χ.*, Αθήνα: Σαββάλας.

Engels, F. (χ.χ.). *Η καταγωγή της οικογένειας της ατομικής ιδιοκτησίας και του κράτους*. Αθήνα: Κοροντζή.

Ess, C. (2001) *Culture, Technology, Communication*, New York: Sate University of New York.

Flaubert, G. (1982). *Μπουβάρ και Πεκυσέ*, Αθήνα: Ηριδανός.

Flusser, V. (2003).Μετάφραση Γιώργος Η. Ηλιόπουλος. *Η γραφή*. Αθήνα: Ποταμός.

Flusser, V. (2008). Μετάφραση Γιώργος Η. Ηλιόπουλος. *Προς το σύμπαν των τεχνικών εικόνων*. Αθήνα: Σμίλη.

Glistner, P. (1997). *Digital literacy*. New York: John Wiley & Sons.

Gramsci, A. (1973). *Ιστορικός υλισμός: Τετράδια της φυλακής*. Αθήνα: Οδυσσέας.

Greene, R. (2004). *Internet art*. London: Thames & Hudson.

- Jorn, A. (2006). Μετάφραση Γιάννης Δ. Ιωαννίδης & Σπύρος Σκούφος. *Περί μορφής: σκιαγραφία μιας μεθοδολογίας των τεχνών*. Θεσσαλονίκη: Νησίδες.
- Hall, E.T. (1976). *Beyond Culture*, New York: Doubleday.
- Harper, D. (2001). *Online etymology dictionary*. Ανακτήθηκε 2 Φεβρουαρίου 2009 από <http://www.etymonline.com>
- Hegel, G. (χ.χ.). *Αισθητική της παραδοσιακής ζωγραφικής*. Αθήνα: Αναγνωστίδης.
- Heidegger, M. (1990). Μετάφραση Νίκος Σεβαστάκης. *Επιστήμη και διαλογισμός*. Αθήνα: Έρασμος.
- Heidegger, M. (2008). Μετάφραση Γιώργος Ξηροπαίδης. *Κτίζειν, κατοικείν, σκέπτεσθαι*. Αθήνα: Έρασμος.
- Hendler, J. (2008). Web 3.0: Chicken Farms on the Semantic Web. *Computer*. Ανακτήθηκε 21 Δεκεμβρίου από http://www.comp.leeds.ac.uk/webscience/talks/hendler_web_3.pdf
- Hoegg, R. (2006). Overview of business models for Web 2.0 communities. Ανακτήθηκε από το διαδίκτυο σε μορφή pdf.
- Horkheimer, M. & Adorno, T. (1996). *Διαλεκτική του διαφωτισμού*. Αθήνα: Νήσος.
- Internationale Situationiste (1985). *Το ζεπέρασμα της τέχνης*. Αθήνα: Ύψιλον.
- Huizinga, J. (2010). Μετάφραση Γεράσιμος Λυκιαρδόπουλος, Στέφανος Ροζάνης. *Ο άνθρωπος και το παιχνίδι (Homo Ludens)*. Αθήνα: Γνώση.
- Kaluweit, R. (2008). Postmodern nomadism and the beginnings of a global village. *Flusser Studies*, 7, σ. 1 - 18.
- Kumar, K. (2005). «*From post-industrial to Post modern society: New theories of the contemporary world*» (2nd ed.) Malden, MA. and Oxford: Blackwell.
- Lash, S. (2002) «*Critique of Information*». London: Sage.
- Leibnitz, G.V. (χ.χ.). *Μοναδολογία, Νεο σύστημα της φύσης, Πραγματεία μεταφυσικής*. Αθήνα: Αναγνωστίδης.

Lievrouw, L. A. and S. Livingstone, Webster, F. eds. (2002b). «*Handbook of new media: Social shaping and consequences of ICTs*». Thousand Oaks, CA: Sage.

Lyotard, J. F. (1988). Μετάφραση Κωστής Παπαγιώργης. *Η μεταμοντέρνα κατάσταση*. Αθήνα: Γνώση.

Mackay, H. (2001) *Investigating the Information Society*, New York: Routedledge.

Mansell and Silverstone eds. (1996). «*Communication by design. The politics of information and communication technologies*». Oxford new York: Oxford University press.

Marcuse, H. (2008, Καλοκαίρι). Οι στοχαστές του Μάη. *Ένεκεν*, 11, 123-128.

Markoff, J. (2006). Entrepreneurs see a Web guided by common sense. *The New York Times*. Ανακτήθηκε 12 Δεκεμβρίου 2009 από

http://netto.blox.pl/resource/ENTREPRENEURS_SEE_A_WEB_GUIDED_BY_COMMON_SENSE__New_York_Times.pdf

Mattes, E. & Mattes, F. (2010). *Life sharing*. Ανακτήθηκε 23 Δεκεμβρίου 2009 από

http://0100101110101101.org/home/life_sharing/concept.html

McLuhan, M. (χ.χ.). Μετάφραση Σπύρος Μάνδρος. *Media: οι προεκτάσεις του ανθρώπου*. Αθήνα: Κάλβος.

Merlaeu-Ponty, M. (1977). *Προσίμιο στη φαινομενολογία της αντίληψης*. Αθήνα: Έρασμος.

Metz, C. (2007). Web 3.0. *PC mag*. Ανακτήθηκε 5 Νοεμβρίου 2010 από

http://pedit.hio.no/~1lektor/profile/docs/web_3.pdf

Milhau, J., Cazelle, Ph., Jeagle, P. & Ninio, J. (1971). Μετάφραση Νίκος Π. Παπαδόπουλος. *Ο Μονό και η διαλεκτική*. Αθήνα: Ράππα.

Miller, E. (2000). “The website quality challenge”. Ανακτήθηκε 12 Δεκεμβρίου 2010 από

<http://online.chrisholm.vic.edu.au/ITMM/websiteadmin/Website%20Quality.pdf>

Novikov, I. (1992). Μετάφραση Θάνος Χριστακόπουλος & Ευρυδίκη Τραυλού. *Οι μαύρες τρύπες και το σύμπαν*. Αθήνα: Τραυλός.

O'Reilly, T. (2005), What is Web 2.0. 30.9.2005 Ανακτήθηκε 21 Δεκεμβρίου 2009 από

<http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html>

Poster, M. (1995). "The Second Media Age". Oxford and Cambridge, MA: Blackwell. Ανακτήθηκε 28 Νοεμβρίου 2009 από

<http://www.hnet.uci.edu/mposter/writings/internet.html>

Riesman, D. (2001). Μετάφραση Βασίλης Τομανάς. *Το μοναχικό πλήθος*. Σκόπελος: Νησίδες.

Satyaraja D. (Steven J. Rosen). The pizza effect . Tuesday, June 27th, 2006. Ανακτήθηκε 2 Μαρτίου 2009 από

<http://www.dandavats.com/?p=260>

Schaff, A. (χ.χ.). *Γλώσσα και γνώση*. Αθήνα: Ζαχαρόπουλος.

Schement, J.R. and Lievrouw, L.A. (eds.) (1987). *Competing Visions, Complex Realities: Social Aspects of the Information Society*. Norwood, NJ: Ablex.

Schroth, C. & Janner, T. (2007). Web 2.0 and SOA: converging concepts enabling the internet of services. *IT Professional*, 3 (9), pp. 36-41.

Schroth, C. & Christ, O. (2007). Brave new web: Emerging design principles and technologies as enablers of a global SOA. Ανακτήθηκε από το διαδίκτυο σε μορφή pdf.

Slevin, J. (2000) *The Internet and Society*, Cambridge: Polity Press.

Stalder, F. (1998). "The network paradigm: Social formations in the age of information (review essay of The Information Age trilogy)". *The Information Society*, 14, pp. 301-308.

Star, S. L. (1996). *The cultures of computing*. Oxford: Blackwell Publishers / The Sociological Review.

- Stewart, I. (1991). *Παίζει ο θεός ζάρια; Η επιστήμη του χάους*. Αθήνα: Τραυλός.
- Sztompka, P. (1993). *The Sociology of Social Change*. Oxford and Malden, MA: Blackwell.
- Thompson, J.B. (1990) *Ideology and Modern Culture*, Cambridge: Polity Press.
- Tribe, M. & Jana, R. (2007). *New media art*. Germany: Taschen.
- Vygotsky, L. (2008). *Σκέψη και γλώσσα*. Αθήνα: Γνώση.
- Wark, M. (2004). Μετάφραση Νεκτάριος Καλαϊτζής. *Ένα μανιφέστο των χάκερ*. Αθήνα: Scripta.
- Webster, F. (1995) *The Information Society Reader*, London: Routledge.
- Webster, F. (2002). *Theories of the Information Society* London: New York: Routledge.
- Webster, F. & Dimitriou, B. eds. (2004) *Manuel Castells: Masters of Modern Social Thought*, 3 vols, London: Sage.
- Webster, F. and Robins, K. (1989). "Plan and control: Towards a cultural history of the information society". *Theory and society*, 18, pp. 323-351.
- Wiener, N. (1970). Μετάφραση Γιάννης Ιωαννίδης. *Κυβερνητική και κοινωνία: η ανθρώπινη χρησιμοποίηση των ανθρωπίνων όντων*. Αθήνα: Παπαζήση.
- Αναστασιάδης, Π. (1995). *Το υποκείμενο και η ετερότητα: μια μετακριτική προσέγγιση της κριτικής θεωρίας*. Αθήνα: Γρηγόρης.
- Δερτούζος, Μ. (1998). *Τι Μέλλει γενέσθαι*. Αθήνα: Εκδοτικός Οργανισμός Λιβάνη.
- Κουμασίδης, Λ. (2008, Καλοκαίρι). Εικόνα και εξουσία. *Ένεκεν*, 11, 137-143.
- Μπαμπινιώτης, Γ. (2006). *Λεξικό της νέας ελληνικής γλώσσας*. Αθήνα: Κέντρο λεξικολογίας.
- Ναξάκης, Χ. (1995). *Οι Βιομηχανίες της γνώσης και της Πληροφορίας: Κριτική της Κοινωνίας της Πληροφορίας*. Αθήνα: Εναλλακτικές Εκδόσεις.
- Νεγροπόντης, Ν. (1995). *Ψηφιακός κόσμος*. Αθήνα: Καστανιώτης.

Ντουρής, Σ. Ν. (1997). *Μεταβιομηχανική Κοινωνία και η Κοινωνία της Πληροφορίας*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.

Παντελίδου, Σ. (2008, Καλοκαίρι). Οι δύο χρόνοι του υποκειμένου. *Ένεκεν*, 11, 89-98.

Σαββόπουλος, Χ. (2009). *Ερμηνείες του πραγματικού: η σύγχρονη τέχνη στη δεκαετία του 1980*. Αθήνα: Πλέθρον.

Σκαρπέλος, Γ. (1999). *Terra Virtualis: Η κατασκευή του κυβερνοχώρου*. Αθήνα: Νεφέλη.