

# Περί εικονικής πραγματικότητας

Δεύτερη-Καλύτερη Ζωή: Πραγματική Εικονικότητα

ΑΝΑΡΤΗΘΗΚΕ: 11/05/2016



*Μετάφραση, από την κατάληψη Σινιάλο, του “Second-Best Life: Real Virtuality” από John Zerzan.*

Ένας τεράστιος όγκος εμπειρικών μελετών και ένας-δύο αιώνες κοινωνικής θεωρίας έχουν παρατηρήσει ότι η νεωτερικότητα παράγει όλο και πιο ρηχές, εργαλειακές σχέσεις. Εκεί που οι αμοιβαίες σχέσεις, βασισμένες στην πρόσωπο-με-πρόσωπο επικοινωνία, μπορούσαν να επιβιώσουν, τώρα τείνουμε να υπάρχουμε σε μια άβαθη εξαύλωμένη τεχνοκουλτούρα. Αυτή είναι η πορεία της βιομηχανικής μαζικής κοινωνίας, η οποία δεν εξελίσσεται μέσω της τεχνολογίας, αλλά, αντίθετα, γίνεται όλο και πιο πλήρως συνειδητοποιημένη.

Σε αυτό το πλαίσιο, είναι εντυπωσιακό το γεγονός ότι η αρχική χρήση του όρου “virtual” (εικονικό) ήταν το επίθετο του “virtue” (αρετή). Η εικονική πραγματικότητα δεν είναι μόνο η δημιουργία μιας ναρκισσιστικής υποκουλτούρας· αντιπροσωπεύει μια πολύ ευρύτερη απώλεια της ταυτότητας και της πραγματικότητας. Βασικός της στόχος είναι η στενότερη σχέση ανθρώπου και μηχανής. Η εξάλειψη της διαφοράς ανάμεσα στην αλληλεπίδραση με έναν άνθρωπο και στην αλληλεπίδραση με έναν υπολογιστή.

Δεύτερη ζωή. Γεννημένος ξανά. Και τα δύο είναι οδοί διαφυγής από μια σοβαρή επιδείνωση της πραγματικότητας. Η υψηλή τεχνολογία και οι φονταμενταλιστικές επιλογές είναι παθητικές αντιδράσεις στην πραγματική κατάσταση που μας καταπίνει. Είμαστε τόσο σωματικά όσο και κοινωνικά μακριά ο ένας από τον άλλο και η επιθετική εικονικότητα μας αποστασιοποιεί ακόμη περισσότερο. Μπορούμε να επιλέξουμε να “ζούμε” σαν ελεύθερα επιπλέον υποκατάστατα στη νέα, άφθαρτη γη της άρνησης της εικονικής πραγματικότητας, αλλά μόνο αν έχουμε αγκαλιάσει αυτό που ο Žižek αποκαλεί “την αδιάστατη τεχνολογική μονάδα η οποία καθορίζει τη ζωή μας.”

Ο κυβερνοχώρος σημαίνει την κατάρρευση της φύσης στην τεχνολογία, σύμφωνα με τα λόγια της Allucquere Rosanne Stone χάνουμε την υπόσταση μας ως φυσικά όντα. Η απάντηση-κλειδί στον άγονο τεχνο-κόσμο είναι, φυσικά, περισσότερη τεχνολογία. Τεχνολογία των ναρκωτικών, για τα 70 εκατομμύρια Αμερικάνων με insomnia· για τους σεξουαλικά δυσλειτουργικούς άνδρες που εξαρτώνται πλέον από το Viagra, Cialis κ.λπ.· για τους καταθλιπτικούς και αγχώδεις που πλέον δεν ονειρεύονται ή αισθάνονται.

Και καθώς το εν λόγω καθεστώς λειτουργεί για την περαιτέρω ισοπέδωση και καταστολή της άμεσης εμπειρίας, η εικονική πραγματικότητα, η τελευταία επινόηση του, έρχεται να καλύψει το κενό. Δεύτερη ζωή. Αυτό, και ό,τι brand είναι πιο κοντά στο να προσφέρει ονειρικούς κόσμους, σε ένα κόσμο απογυμνωμένο από όνειρα. Στην εποχή μας, το “εικονικό πένθος” και ο “διαδικτυακός θρήνος” πλασάρονται ως καλύτερες επιλογές για να παρηγορήσεις κάποιον που πενθεί, όπου τα μικροσκοπικά βρέφη υποβάλλονται σε βίντεο· όπου “τηλε-δονητές” προσφέρουν προσομοιωμένο σεξ απομακρυσμένα.

“Καλωσορίσατε στο Second Life\*. Ανυπομονούμε να σας δούμε στον κόσμο μας”, γράφει το promo μιας ιστοσελίδας. Μοναδική και διαδραστική, η εικονική πραγματικότητα παρέχει τον χώρο τόσο αντίθετο από την πραγματικότητα την οποία οι χρήστες της έχουν απορρίψει. Για λίγα χρήματα, ο καθένας μπορεί να υπάρξει ως ένα “είδωλο” (avatar) που ποτέ δεν θα γεράσει, βαρεθεί ή παχύνει. Ο Wade Roush του Technology Review δηλώνει ότι το Second Life είναι μια επιτυχία στο μέτρο που εκεί κανείς είναι “λιγότερο μόνος και η ζωή λιγότερο προβλέψιμη” σε σχέση με τη ζωή που έχουμε τώρα. Αυτή η αντιστροφή της πραγματικότητας είναι η παρηγοριά του υπερφυσικού πολλών θρησκειών και σερβίρει μια παρόμοια υποκατάστατη λειτουργία.

Η πραγματικότητα εξαφανίζεται πίσω από μια οθόνη, όσο ο διαχωρισμός του νου από το σώμα και τη φύση εντείνεται. Τα τεχνικά μέσα τελειοποιούνται αρκετά γρήγορα, επιβεβαιώνοντας τις υποσχέσεις των αρχών της δεκαετίας του 1990. Εκείνη την εποχή, παρά τον πολύ σαματά, η εικονική πραγματικότητα δεν μπορούσε πραγματικά να υλοποιηθεί. Δεκαπέντε περίπου χρόνια αργότερα, η τεχνολογία του Second Life (για παράδειγμα) εμπλέκει πολλούς χρήστες με μια ισχυρή αίσθηση της φυσικής παρουσίας και άλλες ψευδο-αισθητικές επιδράσεις. Η εικονική πραγματικότητα είναι πλέον η οριστική έκφραση της μεταμοντέρνας κατάστασης, ίσως χαρακτηρίζεται καλύτερα από το γεγονός ότι δεν υπάρχει τίποτα “άγριο” εκεί, υπάρχει μόνο ό,τι εξυπηρετεί την ανθρώπινη κατανάλωση.

Ο Φουκώ περιέγραψε την μετατόπιση της εξουσίας στη νεωτερικότητα από την κυριαρχία στην πειθαρχία. Μια καθημερινότητα που κάνει σε πολύ μεγάλο βαθμό χρήση της τεχνολογίας επιτυγχάνει αυτή τη μετατόπιση. Η σύγχρονη ζωή είναι πολύ καλά επιτηρούμενη και αστυνομευμένη, σε πρωτοφανή βαθμό. Το βάρος, όμως, και η πυκνότητα της τεχνολογικής διαμεσολάβησης έχει δημιουργήσει μια ακόμη πιο καθοριστική πραγματικότητα και ένα πιο βαθύ στάδιο ελέγχου. Όταν η φύση της εμπειρίας, σε ένα πρώτο επίπεδο είναι τόσο βαθιά αλλοιωμένη, βλέπουμε μια θεμελιώδη στροφή – μια στροφή που επεκτείνεται παντού, με επιταχυμένο ρυθμό.

Η εικονική πραγματικότητα χαρακτηρίζει καλύτερα αυτό το κίνημα, τις προσομοιώσεις και τις ρομποτικές φαντασιώσεις, ένα συστατικό αιχμής του σταθερά προωθούμενου, καθολικού, τυποποιημένου παγκόσμιου πολιτισμού. Δυστυχώς σχετική είναι η ρήση του Philip Zai ότι η εικονική πραγματικότητα είναι “η μεταφυσική ωριμότητα του πολιτισμού”. Ό, τι είναι απτό, αισθησιακό, και βασισμένο-στη-γη, διαβρώνεται και συρρικνώνεται μέσα σε μια τεχνολογικά διαμεσολαβημένη ύπαρξη.

Φυσικά, υπάρχουν και μορφές αντίστασης σε αυτή την τελευταία άνθηση του ψεύτικου. Αλλά μια τεχνοφοβική αντίδραση πάντα φαίνεται να ωχραίνει μπροστά στο μέγεθος του τι αντιμετωπίζει. Υπάρχει μια πολύ μεγάλη, καθίζουσα ιστορία πίσω από κάθε νέα τεχνολογική κίνηση, μια αδιάσπαστη αλυσίδα έκτακτης ανάγκης. Το άλμα που εμπλέκεται στην αντίληψη μιας νέας τεχνολογίας γίνεται πιο εύκολο από τη σταδιακή εξαθλίωση των ανθρωπίνων επιθυμιών και ικανοτήτων που προκαλούνται από τις προηγούμενες καινοτομίες. Η υπόσχεση είναι, πάντα, ότι περισσότερη τεχνολογία θα φέρει βελτίωση – πράγμα που με μεγαλύτερη ακρίβεια σημαίνει ότι, περισσότερη τεχνολογία θα αποζημιώσει για αυτά που

χάθηκαν κατά τις προηγούμενες τεχνολογικές “προόδους”. Η μόνη διέξοδος είναι να σπάσει αυτή η αλυσίδα, αρνούμενοι αυτή την προσταγή της.

Ο Χάιντεγκερ επιτέθηκε στην “αντικειμενοποίηση όλων των όντων... φέρνοντας τη διάθεση της εκπροσώπησης και της παραγωγής”, επισημαίνοντας ότι “η φύση εμφανίζεται παντού ως αντικείμενο της τεχνολογίας”, και καταλήγοντας στο συμπέρασμα ότι ο “Κόσμος γίνεται ένα αντικείμενο”. Επίσης κατανοητό πως η τεχνολογία αλλάζει τη σχέση μας με τα πράγματα, ένα φαινόμενο που υπογραμμίζεται από την εικονική πραγματικότητα. “Μια συζήτηση με σεβασμό για τα πράγματα είναι όλο και πιο ακατανόητη σε έναν κόσμο που γίνεται όλο και πιο τεχνικός. Απλά εξαφανίζονται...” παρατήρησε ο Gadamer. Η εικονικότητα είναι βέβαιο ότι “εξαφανίζει”.

Υπήρξε μάλιστα μια πρόσφατη αντεπίθεση υπέρ του σεβασμού των πραγμάτων ως εκ τούτου, υπέρ της απαλλαγής τους από μια εργαλειική κατάσταση, τουλάχιστον στο φιλοσοφικό επίπεδο. Τίτλοι όπως το “Things (2004)” και “The Lure of the Object (2005)” μιλούν για αυτό. Επιθυμία για την αυθεντική εμπειρία της “υπόστασης” (όρος του Χάιντεγκερ) επίπληξη με την παθολογική κατάσταση γνωστή ως νεωτερικότητα, μια συνειδητοποίηση ότι “η αποδοχή της ετερότητας των πραγμάτων είναι η προϋπόθεση για την αποδοχή της διαφορετικότητας ως τέτοια.”

Η βύθιση στην εικονική πραγματικότητα είναι μια ιδιαίτερα τοξική τάση αυτής της παθολογίας, λόγω του βαθμού της διαδραστικότητας και της αυτο-αναπαράστασης που εμπλέκεται. Το δομημένο περιβάλλον δεν έχει εξαρτηθεί ποτέ έτσι, σε σημαντικό βαθμό από τη συμμετοχή μας, και ποτέ πριν αυτή η συμμετοχή δεν ήταν τόσο εν δυνάμει αθροιστική. Με το γόητρο, ουσιαστικά, μιας δεύτερης ζωής, ενός δεύτερου κόσμου, είναι το Matrix – αυτό που εμείς οι ίδιοι πληρώνουμε για να αναπαραχθεί. Η περιγραφή του Heinz Pagels του “συμβολικού”, σε γενικές γραμμές, ισχύει σίγουρα και για την εικονική πραγματικότητα: Αρνούμαστε “την αμεσότητα της πραγματικότητας και δημιουργώντας ένα υποκατάστατο, έχουμε απλά πλέξει άλλο ένα νήμα στον ιστό της μεγαλειώδους ψευδαίσθησης μας”. Αυτή η χρήση του κυβερνοχώρου υψώνει την εκπροσώπηση σε νέα επίπεδα αυτο-περίφραξης και αυτο-εξημέρωσης.

Η έρευνα του Spengler του δυτικού πολιτισμού τον οδήγησαν στο συμπέρασμα ότι “ένας τεχνητός κόσμος διαπερνά και δηλητηριάζει τον φυσικό. Ο ίδιος ο πολιτισμός έχει γίνει μια μηχανή που κάνει, η προσπαθεί να κάνει, τα πάντα σε μια μηχανική λογική”. Το Second Life, Google Earth, κλπ., κάνοντας χρήση των καρτών γραφικών και των ευρυζωνικών συνδέσεων είναι εξελιγμένες και δελεαστικές καταπακτές διαφυγής, αλλά εξακολουθούν να έχουν τον ίδιο προσανατολισμό της μηχανής. Και η εικονική πραγματικότητα όπως ο David Gelernter διακήρυξε με ευτυχία “είναι το είδος του οργάνου που η σύγχρονη ζωή απαιτεί.”

Γεννημένη μέσα από την στρατιωτική έρευνα και τη βιομηχανία του θεάματος, η εικονική πραγματικότητα εξαρτάται από εμάς για τον προβαλλόμενο ρόλο της στην κοινωνία. Η πραγματική εικονικότητα θα είναι η νόρμα όταν εισχωρήσει σε διάφορους τομείς, αλλά μόνο με την ενεργή συγκατάθεση μας. Ο Βίτγκενσταϊν αισθάνθηκε ότι “δεν είναι παράλογο, π.χ., να πιστεύουμε ότι η εποχή της επιστήμης και της τεχνολογίας είναι η αρχή του τέλους για την ανθρωπότητα”. Η επιστήμη και η τεχνολογία αποτελούν τα σημαντικότερα επιτεύγματα του πολιτισμού, και το θέμα είναι περισσότερο εμφανές από ποτέ.

---

\* Το Second Life είναι ένας online εικονικός κόσμος στον οποίο οι χρήστες μπορούν να δημιουργήσουν εικονικές αναπαραστάσεις του εαυτού τους (είδωλα) και μέσω αυτών μπορούν να αλληλεπιδράσουν με άλλα είδωλα, μέρη ή αντικείμενα.