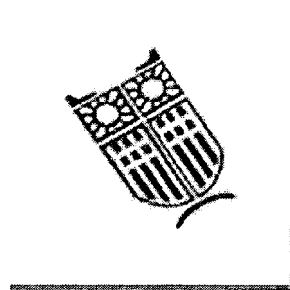


Η αβαταρική συνθήκη:

Τι είναι (το) άβαταρ;



Χρυσανθακόπουλος Δημήτρης

ΠΑΝΤΕΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΚΑΙ
ΠΟΛΙΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ

Π.Μ.Σ.: Πολιτιστική Διαχείριση

Επιβλέπων: Καβαθάς Δ.

(Α.Μ. 4110Μ029)

ΑΘΗΝΑ, 2012

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ



Πρόλογος	4
----------	---

ΜΕΡΟΣ 1^ο : ΤΟ ΑΒΑΤΑΡ ΩΣ ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΣΗ

Κεφάλαιο 1^ο : Τι είναι (το) άβαταρ;

1. Τα άβαταρ ως «ευκόλως τροποποιήσιμες ταυτότητες»	9
2. Το «κακό σκυλί»	11
3. Επανεκκίνηση (ένας φανταστικός μελετητής)	15
4. Η μορφολογία των άβαταρ	17
4.1 Τα άβαταρ ως «παιχνιδικές μονάδες»	17
4.2 Τα άβαταρ-εικόνες	20
4.3 Τα άβαταρ-ως-εικόνες	23
4.4 Τα άβαταρ ως εκδήλωση της προσωπικότητας του ιδιοκτήτη τους	27
5. Τα «υπόλοιπα» άβαταρ	29
5.1 Τα κειμενικά άβαταρ-χαρακτήρες	31
6. Μερικά πρώτα συμπεράσματα	34
6.1 Μια μορφολογική κατηγοριοποίηση των άβαταρ	34
6.2 Τελικά τι είναι το άβαταρ;	36

Κεφάλαιο 2^ο: Τελικά, τι είναι το άβαταρ;

1. Ανακεφαλαίωση/	39
2. Αποδομώντας το «άβαταρ»	42
3. Τα προβλήματα της σχετικής με τα άβαταρ βιβλιογραφίας	43
4. Η ιστορικότητα του όρου άβαταρ	45
4.1 Η εμφάνιση του όρου	45
4.2 Η οπτική στροφή	49
4.3 Το άβαταρ και το «όνομα» του χρήστη	50
4.4 Το Διαστρωματωμένο άβαταρ	52
4.5 Η ηθικολογική στροφή	54

ΜΕΡΟΣ 2^ο : ΤΟ ΑΒΑΤΑΡ ΠΕΡΑΝ ΤΗΣ ΕΝΝΟΙΑΣ ΤΗΣ ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΣΗΣ

Κεφάλαιο 3^ο: Η γλώσσα και οι «ανοησίες»

1. Ένα μεταφραστικό δίλλημα	59
1.1 Επ' ευκαιρία της γλώσσας	60
1.2 Τα όρια της γλώσσας	64
1.3 Το σημειωτικό σχήμα του άβαταρ (επ' ευκαιρίας της γλώσσας)	64
1.4 Ο Μαγίο και οι παίκτες του	66
2. Ανοησίες	67

2.1 Το Tractatus και ο «κόσμος της αναπαράστασης»	70
2.2 Η «σωματική σύνδεση» [corporeal connection]	75
2.3 Η «ενσώματη αλληλεπίδραση» [corporeal interaction]	76
2.4 Η κοινωνικότητα των άβαταρ – αντιπροσώπων	79
3. Συμπέρασμα	82

Κεφάλαιο 4ο: Τα «καπέλα» και η φυλακή

1. Η διαφάνεια του interface	86
2. «Πήγαινε στη φυλακή»	91
2.1 Ο «μαγικός κύκλος»	92
2.2 Η κοινωνική οντολογία	94
2.3 Τα όρια του μαγικού κύκλου	95
2.4 Το σκάκι και η Monopoly	96
2.5 Το Tetris, το «καρέ», οι «πύργοι» και οι «βασίλισσες»	97
2.6 Από το «μου» στο «εγώ»	100
3. Ο διπλασιασμός του υποκειμένου	102

Κεφάλαιο 5ο: Η αβαταρική πράξη

1. Η κοινωνική διάσταση του αβαταρικού φαινομένου	105
2. Το άβαταρ ως αναπόφευκτο μέλλον	106
3. Η αβαταρική πράξη	110
4. Το άβαταρ ως δυνητική προσωπικότητα	111
Επίλογος: Με τι μοιάζει το άβαταρ;	113
Βιβλιογραφία	116

Πρόλογος

Άβαταρ: (Ουσ.) Μια εικόνα/εικονίδιο [icon] ή φιγούρα [figure] η οποία αντιπροσωπεύει/αναπαριστά [representing] κάποιο συγκεκριμένο πρόσωπο σε κάποιο ηλεκτρονικό παιχνίδι, διαδικτυακό forum κλπ¹.

Υπό το πρίσμα του παραπάνω νηφάλιου λεξικογραφικού ορισμού του εγνωσμένου κύρους λεξικού της Οξφόρδης, η επιλογή των άβαταρ ως αντικείμενο μιας μεταπτυχιακής εργασίας εκπονούμενης στα πλαίσια ενός προγράμματος «Πολιτιστικής Διαχείρισης» (κι ειδικότερα στην πατρίδα μας) μοιάζει ίσως άστοχη. Άλλωστε, ακόμα η μεγάλη πλειονότητα των χρηστών των ηλεκτρονικών υπολογιστών και του διαδικτύου παγκοσμίως, παρότι σήμερα λίγο ή πολύ χρησιμοποιούν κάποιο άβαταρ σχεδόν καθημερινά, το κάνουν συχνά εν αγνοία τους: Οι πολυπληθέστατοι σε αριθμό χρήστες των άβαταρ σήμερα αγνοούν όχι μόνο τον όρο που αναφέρεται σε αυτά, αλλά ακόμα και την ίδια την ύπαρξή τους² - πολλώ δε μάλλον την σημασία που τους αποδίδει ένα συνεχώς αυξανόμενο πλήθος μελετητών σε διεθνές επίπεδο.

Ως προς αυτή τη σημασία όμως, η οποία έχει ανάγει τα άβαταρ σε ένα από τα πιο πολυσυζητημένα πεδία μελέτης των αρχών του τεχνολογικά κορεσμένου αιώνα μας, ο όλο και διευρυνόμενος όγκος μιας ήδη ογκωδέστατης βιβλιογραφίας, δείγματα της οποίας μπορεί ο οποιοσδήποτε εύκολα να βρει διαθέσιμα στο διαδίκτυο, είναι ενδεικτικός. Τούτος ο όγκος μάλιστα, καθίσταται κυριολεκτικά εντυπωσιακός αν λάβουμε υπόψιν μας το γεγονός ότι ο όρος άβαταρ με τη σημερινή του έννοια, κατέστη ευρύτερα γνωστός μόλις στα 1992³: Τα άβαταρ, αισίως, μετρούν σήμερα (2012) μόλις το 20^ο έτος της ψηφιακής «ζωής» τους.

¹ Πηγή: <http://oxforddictionaries.com/definition/avatar>

² Μια αναζήτηση στη μηχανή της Google με τον όρο "avatar", στο βαθμό που μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως μέτρο της «δημοφιλίας», της «εξοικείωσης» ή του «ενδιαφέροντος» των χρηστών του διαδικτύου σχετικά με κάποιο αντικείμενο, μπορεί καταδείξει το γεγονός της άγνοιας του μέσου χρήστη των ηλεκτρονικών υπολογιστών σχετικά με τα ηλεκτρονικά άβαταρ: Τη στιγμή που γράφονται τούτες οι γραμμές (Μάιος 2012), τα πρώτα 6 (τουλάχιστον) αποτελέσματα της παραπάνω αναζήτησης μας επιστρέφουν ιστοσελίδες αφιερωμένες στο κινηματογραφικό "Avatar" του James Cameron (2009), ενώ μόνο στην 7^η θέση βρίσκεται η σχετική με το λήμμα "avatar (computing)" καταχώρηση της Wikipedia. Παρά την δημοφιλία όμως του κινηματογραφικού άβαταρ (το οποίο θεωρείται ως η πιο επιτυχημένη εμπορικά ταινία όλων των εποχών), και παρά την διόλου ασήμαντη σχέση του θέματος της ταινίας με το αντικείμενο που θα πραγματευτούμε, χάριν συντομίας, δεν θα αναφερθούμε σε αυτό στα πλαίσια της παρούσης.

³ Η καθιέρωση του όρου άβαταρ με τη σημερινή του έννοια αποδίδεται ομόφωνα στον Neal Stephenson και στην «κυβερνοπάνκ» νουβέλα του με τίτλο «Snow Crash» (1992), παρότι πρωτοεμφανίστηκε λίγα χρόνια νωρίτερα σε ένα καινοτόμο για τα τεχνολογικά δεδομένα της εποχής ηλεκτρονικό πολυχρηστικό «παιχνίδι»

Εντυπωσιακός όμως δεν είναι μόνο ο όγκος της σχετικής με τα άβαταρ βιβλιογραφίας. Πολύ εντυπωσιακότερος θεωρώ πως είναι ο τρόπος με τον οποίο γράφουν για τα άβαταρ όσοι ασχολούνται ενδελεχώς μαζί τους: Ο ενθουσιασμός, το ενδιαφέρον, και η γοητεία που τα άβαταρ φαίνεται πως ασκούν σε όσους καταπιάνονται με αυτά αποτυπώνεται εύγλωττα στην παρακάτω γλαφυρή (τουλάχιστον) περιγραφή του Kanaev (2007):

Τα άβαταρ είναι η νέα μας αναπαράσταση, η νέα μας ενσάρκωση σε έναν νέο κόσμο, on-line και εντός του υπολογιστή. Μπορούν να είναι τόσο απλά όσο οι εικόνες που μας αντιπροσωπεύουν στο Microsoft Messenger, ή τόσο εξελιγμένα όσο ένας χαρακτήρας του οποίου σχεδόν κάθε χαρακτηριστικό είναι πλήρως τροποποιήσιμο. Μπορείς να έχεις πολλά. Στην πραγματικότητα, άπαξ και ξεκινήσεις να χρησιμοποιείς του διαδικτύου, είναι σχεδόν αδύνατο να ζήσεις χωρίς ένα. Από τις instant messaging υπηρεσίες, ως τα διαδικτυακά fora, [το άβαταρ είναι] η εικόνα που σε αναπαριστά όπως θα ήθελες να εμφανίζεσαι στον έξω κόσμο. Μια έκφραση της ταυτότητάς σου, μια κατάσταση του μυαλού, ένα add-on[προσθήκη] στην εικόνα της δεύτερης σου ταυτότητας (Kanaev, 2007)⁴.

Τόσο το χάσμα που προφανώς χωρίζει τη νηφαλιότητα του ορισμού του λεξικού της Οξφόρδης από την παραπάνω παθιασμένη περιγραφή, όσο και το (σχεδόν) αναπόφευκτο (σύμφωνα με τον Kanaev) της χρήσης των άβαταρ θα εξετασθούν κατά την πορεία της παρούσης.

Πριν όμως προχωρήσουμε στη μελέτη αυτού που κατέληξα να ονομάζω «αβαταρική συνθήκη», θα πρέπει να θέσουμε και να απαντήσουμε στο εισαγωγικό ερώτημα του «*πικριβώς είναι τα άβαταρ;*». Όπως θα φανεί άμεσα, τούτο το ερώτημα δεν τίθεται εδώ μόνο προκειμένου να τηρηθεί η σχετική παράδοση που θέλει κάθε παρόμοια με τη δική μας εργασία να ξεκινά με μια περιγραφή του προς μελέτη πεδίου της, αλλά λόγω πρακτικής αναγκαιότητας: Η άγνοια του μέσου αναγνώστη περί άβαταρ, η πολλαπλότητα των μορφών που αυτά μπορούν να λάβουν, η έλλειψη ενός γενικά αποδεκτού ορισμού σχετικά με τα άβαταρ συνδυαζόμενη με τη μερικότητα των περισσότερων εξ αυτών, καθώς και η ευρεία γκάμα από λειτουργίες που τα άβαταρ

των Morningstar και Farmer με τίτλο «*Habitat*» (Lucas Arts, 1986). Αξίζει να παραθέσουμε εδώ το σχετικό με τα άβαταρ απόσπασμα από το *Snow Crash*, στο οποίο σήμερα αποδίδεται μια μυθική σχεδόν αίγλη λόγω του ολοένα και αυξανόμενου ενδιαφέροντος σχετικά με αυτά παγκοσμίως:

«Καθώς ο Χίρο πλησιάζει το δρόμο, βλέπει δύο ζευγάρια που προφανώς χρησιμοποιούν τον υπολογιστή των γονιών τους για ένα διπλό ραντεβού στον Μετάκοσμο [Metaverse, ο δυνητικός, οπτικά αναπαριστάμενος «κόσμος» του κυβερνοχώρου]. Δεν βλέπει αληθινούς ανθρώπους, φυσικά. Είναι όλα μέρος μιας κινούμενης εικονογράφησης δημιουργούμενης από τον υπολογιστή του [...]. Αυτοί οι άνθρωποι είναι κομμάτια λογισμικού που ονομάζονται άβαταρ. Είναι τα οπτικοακουστικά σώματα τα οποία οι άνθρωποι χρησιμοποιούν για να επικοινωνούν μεταξύ τους στον Μετάκοσμο». Stephenson N. (1992) *Snow Crash*. Bantam-Spectra Books. Όπως παρατίθεται ηλεκτρονικά στο <http://www.technovelgy.com/ct/content.asp?Bnum=118>.

⁴ Kanaev A. N. (2007): *Reality of Virtual life – the first generation*. Eudoxa Report #7, σελ. 17, Στοκχόλμη, 2007. Διαθέσιμο ηλεκτρονικά στην διεύθυνση <http://www.eudoxa.se/content/archives/Virtuallife.pdf>.

καλούνται να εξυπηρετήσουν στα εκάστοτε διαφορετικά πλαίσια της χρήσης των ηλεκτρονικών υπολογιστών εντός των οποίων τα συναντούμε, είναι τέτοιες και τόσες ώστε να απαιτείται μία ενδεδειγμένη εξέταση και μια προσεκτική διασαφήνιση προκειμένου να σιγουρευτούμε ότι εννοούμε όλοι το ίδιο «πράγμα» κάθε φορά που χρησιμοποιούμε τον γενικό όρο «άβαταρ». Σύντομα θα διαπιστώσουμε πως ένα τέτοιο γενικό consensus σχετικά με τα άβαταρ διόλου δεν αποτελεί γεγονός σήμερα.

Η παρούσα εργασία αποτελεί μια πρόταση για μια κοινή βάση επί της οποίας αυτό το consensus θα επιτευχθεί.

ΜΕΡΟΣ 1^ο

ΤΟ ΑΒΑΤΑΡ ΩΣ ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΣΗ

Κεφάλαιο 1ο

Τι είναι (το) άβαταρ;

1. Τα άβαταρ ως «ευκόλως τροποποιήσιμες ταυτότητες»

Για να σχηματίσουμε μια πρώτη και περιεκτική ιδέα περί του τι θεωρείται «άβαταρ» σήμερα, μπορούμε να ξεκινήσουμε με μια (μάλλον μακρά) παράθεση, από τους Ahn, Fox & Bailenson (2011)⁵:

Υπό μια ευρεία έννοια, κάθε μορφή αναπαράστασης που λειτουργεί ως σημειακός φορέας της οντότητας κάποιου χρήστη μπορεί να θεωρηθεί *άβαταρ*. Ένα όνομα, μια φωνή, ένα ημίψηλο καπέλο στη Μοπορόλυ: Όλα τούτα μπορούν να λειτουργήσουν ως άβαταρ, παρότι μπορεί να μη μοιάζουν ούτε να συμπεριφέρονται όπως ο χρήστης (Bailenson κ.ά. 2008).

[...] Κατά το παρελθόν, τα άβαταρ τυπικά χρησιμοποιούνταν ως απλές οπτικές σημάνσεις των χρηστών (δηλαδή, εικονίδια με περιορισμένη χρήση), ενώ το μεγαλύτερο μέρος των αλληλεπιδράσεων μέσα σε ψηφιακά περιβάλλοντα βασίζονταν στην γραπτή/κειμενική επικοινωνία (Taylor 2002). Παρότι τα άβαταρ κάποιες φορές θύμιζαν ανθρώπινες φιγούρες, ήταν αδέξια και πρωτόγονα σε μορφή, καθώς συνίσταντο εκ χονδροειδών γραφικών. Επίσης, οι δυνατότητες εξατομικευμένης παραμετροποίησης τους ήταν περιορισμένες σε απλές επιλογές όπως η αλλαγή του χρώματος της ενδυμασίας και η επιλογή του φύλου του εκάστοτε άβαταρ.

Συν τω χρόνω, τα άβαταρ έγιναν περιπλοκότερα ως δημιουργίες. [Πλέον] απεικονίζονται ως τρισδιάστατες μορφές, και διαθέτουν μια ευρύτατη γκάμα κινήσεων και συμπεριφορών οι οποίες υποβοηθούν την έκφραση της προσωπικότητάς τους και συμπληρώνουν τις παντός είδους κοινωνικές αλληλεπιδράσεις τους [των χρηστών τους⁶]. Οι επιλογές για εξατομικευμένη παραμετροποίηση των άβαταρ έχουν επίσης αυξηθεί σημαντικά, επιτρέποντας στους χρήστες τους να τροποποιήσουν ένα πλήθος

⁵ Ahn S. J., Fox J. & Bailenson J. N (2011): *Avatars*. Διαδικτυακή έκδοση του Virtual Human Interaction Lab (VHIL) του πανεπιστημίου του Stanford, σελ. 2-3. Διαθέσιμο ηλεκτρονικά στην διεύθυνση <http://vhil.stanford.edu/pubs/2011/ahn-lst-avatars.pdf>

⁶ Είναι όχι μόνο ενδιαφέρον, αλλά και κεντρικής σημασίας στα πλαίσια της παρούσας εργασίας να παρατηρήσουμε ότι η σύνταξη που χρησιμοποιούν οι Ahn, Fox & Bailenson, είτε δεν καθιστά σαφή τη διάκριση του αντικείμενου στο οποίο αναφέρονται αρκετές φράσεις τους, είτε προσδίδει στα άβαταρ χαρακτηριστικά δρώντος υποκειμένου/ προσώπου. Λ.χ., στο «της προσωπικότητάς τους» και στο «κοινωνικές αλληλεπιδράσεις τους» μπορούμε ίσως να υποθέσουμε πως εννοούνται οι χρήστες (αυτοί έχουν προσωπικότητες και κοινωνικές αλληλεπιδράσεις, τα άβαταρ απλώς τις εκφράζουν ή τις επιβοηθούν), αλλά κάτι τέτοιο είτε δεν καθίσταται σαφές, είτε απλά δεν ισχύει: Τα άβαταρ μάλλον θεωρούνται ή γίνονται αποδεκτά ως έχοντα «δικιές τους», ανεξάρτητες κι αυτοτελείς προσωπικότητες.

από εξωτερικά τους χαρακτηριστικά, στα οποία περιλαμβάνονται το χρώμα ματιών, το στυλ κουρέματος, το ύψος, ο σωματότυπος, ο ρουχισμός, κι ακόμα και οι εκφράσεις προσώπου. Χρησιμοποιώντας όλα τούτα τα ποικίλα χαρακτηριστικά, οι χρήστες έχουν μεγάλη ελευθερία στην κατασκευή όχι απλώς γραφικών απεικονίσεων των εαυτών τους, αλλά *δυναμικών ανθρώπων* [έμφαση των συγγραφέων], με διακριτές προσωπικότητες, μοναδικές εμφανίσεις, και εξατομικευμένα πρότυπα συμπεριφοράς. Αν και ίσως όχι τόσο περίτεχνα όπως αυτά που περιγράφονταν στον φουτουριστικό κόσμο του *Slow Crash*, η τεχνολογική πρόοδος έχει επιτρέψει στους χρήστες τους να δημιουργήσουν σχετικά εξελιγμένες κοινότητες, μέσα στις οποίες να διενεργούν κοινωνικές δραστηριότητες δια μέσου τούτων των αυτο-αναπαραστατικών τους άβαταρ. Τα άβαταρ κινούνται κι επικοινωνούν ως οι ψηφιακοί αντικαταστάτες των ιδιοκτητών τους (δηλαδή των χρηστών τους) ώστε να αλληλεπιδράσουν, να συνεργαστούν ώστε να υπερνικηθεί κάποιος κοινός εχθρός, να κατασκευαστούν νόρμες και τελετουργικά, και να αναπτύξουν μια μοναδική, δική τους κουλτούρα, παρέχοντας πλείστες δυνατότητες για έρευνα (Bainbridge 2007).

Δεν θα ακολουθήσουμε βεβαίως προς το παρόν να τους Ahn, Fox & Bailenson (2011) στο λόγο τους για (ούτε λίγο ούτε πολύ) «*δυναμικούς ανθρώπους*», ούτε θα σταθούμε στους διόλου σπάνιους σήμερα όρους «*ψηφιακοί*» (βλ. για παράδειγμα Zhao, 2005)⁷, ή «*δυναμικοί*» (Barr κ.ά., 2006)⁸ «*εαυτοί*» οι οποίοι χρησιμοποιούνται όλο και συχνότερα προκειμένου να περιγραφούν τα άβαταρ.

Αυτό που είναι ήδη προφανές με βάση τα παραπάνω, είναι ότι τα άβαταρ εγγράφονται στα πλαίσια ενός λόγου περί αυτο-αναπαράστασης, κοινωνικής παρουσίασης-του-εαυτού, και δημιουργίας μιας νέας μορφής οπτικής, ψηφιακής, αυτο-δημιουργούμενης ταυτότητας για λογαριασμό των χρηστών τους. Ως προς τούτο, ο Yee (2007), εντάσσει τα άβαταρ στην μακρά ιστορία των μέσων που οι άνθρωποι έχουν χρησιμοποιήσει και συνεχίζουν να χρησιμοποιούν από την αρχαιότητα μέχρι σήμερα για να αναπαραστήσουν/ παρουσιάσουν/ απεικονίσουν τους εαυτούς τους, συχνά «*βελτιώνοντας*» ή τέλος πάντων παρουσιάζοντας τον εαυτό τους με κάποιον κολακευτικότερο τρόπο απ' ότι τους επιτρέπει συνήθως η «*πραγματική*» τους, φυσική εμφάνιση:

Στον σημερινό κόσμο μας, τα ψηφιακά μέσα παρέχουν στα άτομα πολλούς τρόπους να παρουσιάσουν τον εαυτό τους. Από τα 3d άβαταρ (δηλαδή ψηφιακές αναπαραστάσεις του εαυτού) σε online παιχνίδια, μέχρι τα φωνητικά μηνύματα στα κινητά μας, όχι μόνο μια ευρεία γκάμα από αυτο-αναπαραστάσεις καθίσταται σήμερα διαθέσιμη, αλλά πολλές από αυτές τις ψηφιακές αυτο-αναπαραστάσεις μας είναι επίσης και εύκολα

7 Zhao S. (2005): *The Digital Self: Through the Looking Glass of Telecopresent Others*. Symbolic Interaction, Vol. 28, τεύχος 3, 2005, σελ. 387-405. Διαθέσιμο ηλεκτρονικά στο <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1525/si.2005.28.3.387/pdf>.

8 Barr P., Biddle R. & Brown J. (2006): *Changing the virtual self: avatar transformations in popular games*. Από τα πρακτικά του 3rd Australasian conference on Interactive entertainment, σελ. 83-90. Διαθέσιμο ηλεκτρονικά στην διεύθυνση <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1231907>

τροποποιήσιμες. Για παράδειγμα, το φύλο ή το ύψος του παιχνιδικού μας ηλεκτρονικού άβαταρ μπορεί να αλλάξει με το πάτημα ενός κουμπιού, ενώ τα μοντέλα των περιοδικών μόδας κατ'εξακολούθηση «βελτιώνονται» στο Photoshop.

Φυσικά, ούτε η πρακτική της δημιουργίας αναπαραστάσεων του εαυτού ούτε η πράξη του μετασχηματισμού αυτών των αναπαραστάσεων [προς κάποιο θελκτικότερο ή περισσότερο επιθυμητό αποτέλεσμα] είναι μια νέα ή μοναδική συνθήκη των ψηφιακών μέσων. Τα αγάλματα και η φωτογραφία είναι παραδείγματα μη-ψηφιακών μέσων αυτοαναπαράστασης, ενώ το μακιγιάζ είναι ένα παράδειγμα της αλλαγής της φυσικής εμφάνισης του εαυτού. Αυτό όμως που τα ψηφιακά μέσα πράγματι παρέχουν, είναι η δυνατότητά τους για ακριβείς και παρόλα αυτά δραματικές αλλαγές [αυτών των αναπαραστάσεων] με μια ευκολία (και αναστρεψιμότητα) η οποία ποτέ πριν δεν ήταν εφικτή. Καθώς αυτές οι αυτό-αναπαραστάσεις μας εισβάλλουν στις διαμεσολαβημένες και δικτυωμένες κοινωνίες μας, καθίσταται σημαντικό να εννοήσουμε την ψυχολογική διαδικασία η οποία υποβόσκει στην μεταβολή της αυτό-παρουσίασής μας- τόσο σε σχέση με το πώς αυτό μπορεί να έχει αντίκτυπο στις απόψεις και τις συμπεριφορές μας, όσο και σε σχέση με το πώς μπορεί να επιδράσει στις αλληλεπιδράσεις μας με τους άλλους (Yee, 2007)⁹.

Φαίνεται λοιπόν πως, ευθύς εξ' αρχής, τα άβαταρ ως κοινωνικό φαινόμενο έχουν συνδεθεί με την δυνατότητα που παρέχουν για δημιουργία μιας ή και περισσοτέρων εναλλακτικών, δευτέρων, παράλληλων, δυνητικών, βελτιωμένων ή όπως αλλιώς μπορεί κάποιος να τις χαρακτηρίσει ταυτοτήτων, με κύριο φορέα τους αυτές τις «εικόνες ή φιγούρες» που ονομάζουμε άβαταρ. Οι χώροι άλλωστε του διαδικτύου, και του κυβερνοχώρου (το οπτικοποιημένο ισοδύναμό του διαδικτύου με τη μορφή συνήθως μιας 3d προσομοίωσης κάποιου περιβάλλοντος), οι οποίοι φαίνεται να αποτελούν το «φυσικό περιβάλλον» των άβαταρ, προσφέρονται υποδειγματικά για τέτοιους σκοπούς, με απώτερο κίνητρο άλλοτε το παιχνίδι, άλλοτε την επικοινωνία, άλλοτε την αυτοέκφραση, άλλοτε τον πειραματισμό, κι άλλοτε, ορθά-κοφτά, την εξαπάτηση των υπολοίπων χρηστών (βλ. για παράδειγμα Turkle, 1995)¹⁰.

Τούτη μάλιστα οπτική σε σχέση με τα άβαταρ φέρεται ως κρατούσα, σχεδόν αυτονοήτως, τόσο εντός της κοινότητας των χρηστών του διαδικτύου, όσο κι εντός της επιστημονικής κοινότητας. Μάλιστα, η άποψη περί άβαταρ ως «ευκόλως τροποποιήσιμων φορέων της ταυτότητας του χρήστη» έχει πλέον καθιερωθεί ακόμα κι εντός επιστημονικών κλάδων από τους οποίους διόλου δεν περιμένουμε να ασχοληθούν με παρόμοια με τα παραπάνω ζητήματα, όπως αυτό της κατασκευής της εικόνας ή και συλλήβδην της ταυτότητας κάποιου προσώπου. Για παράδειγμα, ο Hemp (2006), σε ένα άρθρο του με θέμα (και τίτλο) το «αβαταροκεντρικό» ή «Επικεντρωμένο στα άβαταρ

⁹ Yee N. (2007): *The Proteus Effect: Behavioral Modification via Transformations of Digital Self-Representation*. Διακτορική διατριβή στο Πανεπιστήμιο του Stanford, 2007, σελ. 3-4. Διαθέσιμη ηλεκτρονικά στην διεύθυνση http://www.nickyyee.com/pubs/Dissertation_Nick_Yee.pdf

¹⁰ Turkle S. (1995) *Life on Screen: Identity in the Age of the Internet*. Νέα Υόρκη: Simon & Schuster.

μάρκετινγκ», σε ένα άρθρο δηλαδή οικονομικού/πρακτικού χαρακτήρα, απαντάει στο ερώτημα που ο ίδιος θέτει περί του «*τι είναι το άβαταρ*» ως εξής:

Οι άνθρωποι επί μακρόν υιοθετούν εναλλακτικές ταυτότητες, από τα πονηρά καλλιτεχνικά ψευδώνυμα των συγγραφέων, μέχρι τα υποβλητικά συνθηματικά των ραδιοασυρματιστών των CB, κι ως τα σεξουαλικά προκλητικά παρατσούκλια [nicknames] των επισκεπτών των διαφόρων chat-rooms. Αλλά τα τελευταία χρόνια η τεχνολογία έχει επεκτείνει τις δυνατότητες. Σήμερα, ένα έφηβο κορίτσι θα επικοινωνήσει με την μια και αυτή φίλη της χρησιμοποιώντας δύο διαφορετικές φωνές προερχόμενες από δύο διαφορετικές περσόνες ταυτόχρονα – η μια μεταδιδόμενη μέσω κινητού τηλεφώνου κι άλλη μέσω ενός instant messaging [im] προγράμματος. Ένας μη-ελκυστικός, ντροπαλός άντρας, θα μετατρέψει τον εαυτό του στον πιο σέξι κι επιθετικό τύπο – ή, διόλου σπάνια, σε «τύπισσα» - της δυνητικής γειτονιάς του. Ένας/μία σέρφερ του Web μπορεί να αλλάξει προσωπίο κάθε φορά που εισέρχεται σε ένα από τα εκατοντάδες 3d chat-rooms του διαδικτύου. Όπως το αρχαίο τελετουργικό του bal masque [χορού μεταμφιεσμένων] η σύγχρονη τεχνολογία βοηθάει τους ανθρώπους να εκπληρώσουν την πρωταρχική επιθυμία του να βιώσουν το πώς θα ήταν να είναι κάποιος άλλος. Χρησιμοποιώντας τα λόγια ενός διάσημου καρτούν του [περιοδικού] *New Yorker*, το οποίο αναπαριστά τον καλύτερο-φιλο-του-ανθρώπου να χειρίζεται έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή, [θα μπορούσαμε να πούμε ότι] «στο διαδίκτυο, κανείς δεν ξέρει πως είσαι σκύλος».

Τα άβαταρ είναι η πιο περίβλεπτη εκδήλωση της επιθυμίας του ανθρώπου να δοκιμάσει εναλλακτικές ταυτότητες, ή να προβάλει δημοσίως στοιχεία του ιδιωτικού του εαυτού (Hemp, 2006)¹¹.

2. Το «κακό σκυλί»

Θεωρώ πως δεν χρειάζεται να επιμείνουμε με περισσότερες μακροσκελείς παραθέσεις σε αυτό το εισαγωγικό επίπεδο: Τα κοινά νήματα που συνδέουν τις παραπάνω (ενδεικτικές μόνο) θέσεις περί άβαταρ και τα οποία τις εντάσσουν σε έναν ευρύτερο τρόπο προσέγγισης με ένα διόλου ευκαταφρόνητο αριθμητικά σύνολο από παρεμφερείς απόψεις/ θέσεις έχουν ήδη διαφανεί.

Αφενός, μπορούμε να μιλήσουμε για ένα ηθικολογικό υπόστρωμα αξιολογικής καταδίκης των άβαταρ ως «*συμπτωμάτων*» μιας εμβυθισμένης στην τεχνολογία εποχής που ανατέλλει: Σύμφωνα με αυτή την άποψη, η τεχνολογία, για μια ακόμα φορά, απλώς άνοιξε το κουτί της Πανδώρας, αφήνοντας να διαφανεί και να εκπληρωθεί (αλίμονο, μόνο επιφανειακά και προσωρινά) η βαθιά ανάγκη του ανθρώπου όχι απλώς να είναι κάποιος άλλος, ούτε να «είναι» κάτι καλύτερο από τον θεωρούμενο μονολιθικά «εαυτό» του, αλλά να «δείχνει» προς τα έξω ως κάτι άλλο από αυτό που εξακολουθεί να «είναι».

¹¹ Hemp P. (2006): *Avatar-Based Marketing*. Harvard Business Review, Ιούνιος 2006, σελ. 49-50. Διαθέσιμο ηλεκτρονικά στην διεύθυνση <http://vhil.stanford.edu/news/2006/hbr-avatar-based-marketing.pdf>

Αφετέρου, παραφράζοντας έναν εξίσου φορτισμένο με νόημα όρο δανεισμένο από τον J. Derrida και την σχολή της «αποδόμησης», μπορούμε να μιλήσουμε σε σχέση με τα παραπάνω αποσπάσματα για μια μεγάλη «τεχνοκεντρική» αφήγηση με άξονα τις δυνατότητες που η τεχνολογία κάθε εποχής καθιστά δυνατή: Μια τέτοια υποβοηθούμενη από την τεχνολογία εξελικτική πορεία θα άρχιζε με τα κίβδηλα «ομοιώματα» του Πλάτωνα (και την κατά συνέπεια συλλήβδην έξωση των *μιμητικών τεχνών* από την ιδανική Πολιτεία του¹²), θα περνούσε από το μακιγιαζ¹³, τα φτιασίδα και τα ψιμύθια (τα οποία «παραποιούν» ή «βελπώνουν» τα χαρακτηριστικά του προσώπου εδώ κι αιώνες), και θα έφτανε νομοτελειακά στα «ευκόλως τροποποιήσιμα άβαταρ» της δικής μας εποχής. Ακόμα κι αυτά άλλωστε όλο κι εξελίσσονται όπως είδαμε προκειμένου να καταστούν αληθοφανέστερα, με τελικό σκοπό να καλύψουν ή να αποκρύψουν την «πραγματική» μας εμφάνιση και να αποκτήσουν μια επιθυμητή (από εμάς) «τροποποιημένη» εικόνα την οποία (είναι δεδομένο πως) θέλουμε να προβάλλουμε «προς τα έξω».

Όσον λοιπόν αφορά την ηθική διάσταση του αβαταρικού φαινομένου, η διδακτική για εμάς τιμωρία του καλύτερου-φίλου-του-ανθρώπου για τον οποίο κάνει λόγο ο Ηερπ πιο πάνω (εικ. 1), δεν είναι άλλη από το «ξεμπρόστιασμα» της σκυλίσιας ύπαρξής του (εικ. 2), η οποία δεν μπορεί παρά να προκαλείται από τις ίδιες τις πράξεις του (όπερ, από το αναπόδραστο του ίδιου του εαυτού του, τον οποίο προσπάθησε να «τροποποιήσει» ώστε να ξεγελάσει τον επίσης ομιλούντα υπολογιστή του, ο οποίος εδώ προβάλλεται ως ο αιώνιος «Άλλος»). Σε σχέση με αυτό, παραθέτουμε άλλες δύο σχετικές γελοιογραφίες με το κοινό θέμα της απόκρυψης και της εξαπάτησης πίσω από την μάσκα του άβαταρ (εικ. 3 & 4).

¹² Βλ. Λυμπιτσιούνη Μ. (2011): «*Η τέχνη στην σκέψη του Πλάτωνα και του Αριστοτέλη: Οι θεωρίες τους για την Τέχνη*», Μεταπτυχιακή εργασία στο τμήμα Φιλοσοφίας του Αριστοτελείου Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης, 2011, σελ. 18-19, διαθέσιμη ηλεκτρονικά στην διεύθυνση <http://invenio.lib.auth.gr/record/126332/files/GRI-2011-6544.pdf?version=1>, απ' όπου και παραθέτουμε:

«Ο Πλάτωνας φτάνει στην καταδίκη της μίμησης κι όλων των μιμητικών τεχνών λέγοντας χαρακτηριστικά στο 603 a-b [της Πολιτείας] ότι: «*Η ζωγραφική και γενικά κάθε μιμητική τέχνη κατασκευάζει ως έργο της κάτι που είναι από την αλήθεια πολύ μακριά... με αυτό που είναι γεννά φαντάσματα*» [Μετ: Κ.Δ. Γεωργούλης]

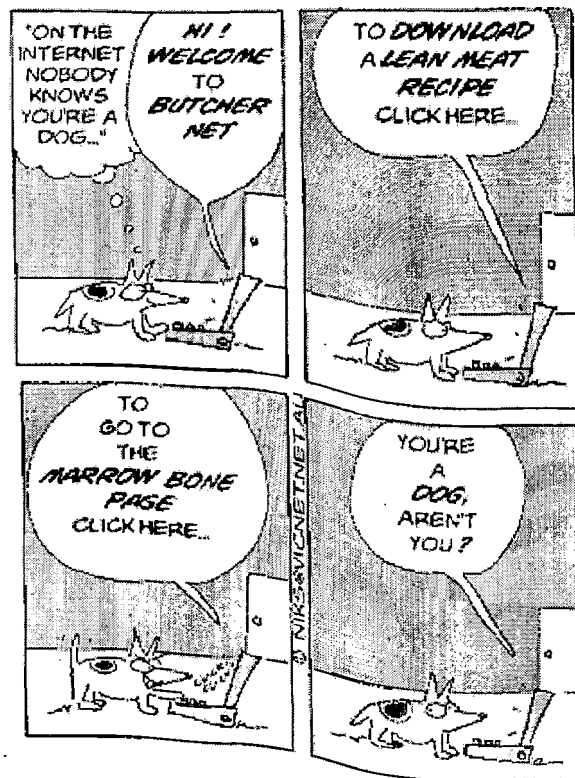
¹³ Και την αντίστοιχη κατάδίκη του ως «*αμαρτωλού*» από τους Βυζαντινούς και Μεσαιωνικούς Πατέρες της εκκλησίας.



"On the Internet, nobody knows you're a dog."

Εικόνα 1: Ο καλύτερος-φίλος-του-ανθρώπου πίσω από την ανωνυμία της οθόνης του υπολογιστή (του αφεντικού;) του

Εικόνα 2: Το πάθημα/ μάθημα του καλύτερου-φίλου-του-ανθρώπου. Ένας σκύλος (ακόμα κι ένας σκύλος αρκετά έξυπνος ώστε να χειρίζεται έναν υπολογιστή) παραμένει σκύλος, όσο κι αν θέλει (;) να περνιέται για άνθρωπος. Οι πράξεις του, υποκινούμενες από βαθύτερες, αναπόδραστες επιθυμίες, τον προδίδουν πρωτίστως στον ίδιο του τον εαυτό: «Είσαι σκύλος! Έτσι δεν είναι;». Το μήνυμάτος στην οθόνη απευθύνεται σε αυτόν τον ίδιο, ο οποίος αναγνωρίζει και παραδέχεται κατά βάθος την σκυλιά ύπαρξή του, την οποία απλώς προσπάθησε ανεπιτυχώς (ευτυχώς για εμάς, τους αληθινούς ανθρώπους) να αποκρύψει.



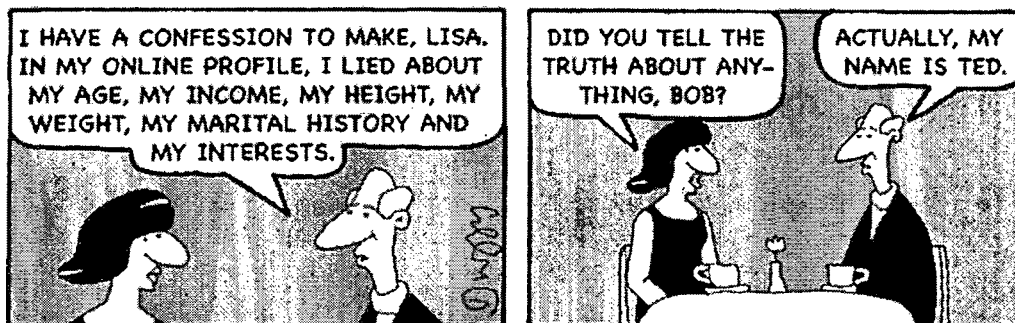
"On Facebook, 273 people know I'm a dog.
The rest can only see my limited profile."



Εικόνα 3: Τουλάχιστον, στην μετά-Facebook εποχή, οι σκύλοι μπορούν να επιλέξουν πόσοι και ποιοι θα γνωρίζουν το «μυστικό» τους.

Middle-Aged White Guy by J.C. Duffy

September 16, 2009 4 5



Εικόνα 4: Η ηθική διάσταση του αβαταρικού φαινομένου. Η προδιαγεγραμμένη, άδοξη κατάληξη της παραπλάνησης, του άλλου, μέσω της απόκρυψης, παραποίησης, κατασκευής κοκ. της ηλεκτρονικής ταυτότητας του χρήστη.

3. Επανεκκίνηση (ένας φανταστικός μελετητής)

Βεβαίως, η παρούσα εργασία δεν γράφεται προκειμένου να εξετασθεί η ηθική διάσταση του αβαταρικού φαινομένου, ούτε προκειμένου να ασκηθεί κριτική στην ηθικολογική

(όπως την χαρακτηρίσαμε) στάση που πολλοί χρήστες, και μελετητές του διαδικτύου υιοθετούν απέναντί στα άβαταρ, ούτε προφανώς ως απολογία του παροιμιώδους «καλύτερου-φίλου-του-ανθρώπου» στο διαδίκτυο.

Αντίθετα, γράφεται με σκοπό να απαντηθεί το ερώτημα του τι είναι ένα άβαταρ. Ως προς τούτο όμως, ίσως είναι σκόπιμο να επιτραπεί στα άβαταρ να μιλήσουν αυτά για εμάς, αντί να συνεχίσουμε να μιλούμε εμείς γι' αυτά, κι ακόμα περισσότερο αντί να συνεχίσουμε να μιλούμε εμείς για εμάς επ' ευκαιρία αυτών¹⁴. Συνεπώς, στη συνέχεια του παρόντος κεφαλαίου, θα προσπαθήσουμε να ακολουθήσουμε μια αντίστροφη πορεία, δίνοντας το λόγο στα άβαταρ κι αφήνοντάς τα να μιλήσουν εκείνα για τον εαυτό τους, και μέσω αυτού, για εμάς, δίχως τα εκάστοτε βάρη, απόψεις ή θέσεις με τις οποίες τα φορτίζουμε ή τα προσλαμβάνουμε εμείς εννοιολογικά.

Με αυτόν τον στόχο, η στρατηγική που θα ακολουθήσουμε θα είναι αυτή της *προσομοίωσης*: Θα υποθέσουμε μια *tabula-rasa* συνθήκη, υπό την οποία θα προσπαθήσουμε να εξετάσουμε τα άβαταρ όπως θα τα εξέταζε κάποιος «φανταστικός» (;) μελετητής τους, δίχως κάποια εκ των προτέρων γνώση σχετικά με αυτά, και δίχως κάποια προσωπική εμπειρία εξ αυτών. Ένας τέτοιος φανταστικός και φιλομαθής μελετητής, θα μπορούσε να μάθει για τα άβαταρ μόνο μέσα από τη σχετική βιβλιογραφία, και δίχως καμία άλλη πρόσβαση σε, ή πηγή σχετικά, με αυτά.

Υποστηρίζω πως η χρησιμότητα και ο λόγος πίσω από μια τέτοια στρατηγική προσομοίωσης θα φανεί άμεσα, φέρνοντας στην επιφάνεια το προφανές ερώτημα του «*τι είναι τελικά αυτά τα άβαταρ;*». Τα ανθρωπάκια των ηλεκτρονικών παιχνιδιών; Οι φωτογραφίες μας στο Facebook; Μια σειρά από αυτό-παρουσιάσεις-του-εαυτού¹⁵;

Μπορεί τελικά να δοθεί ένας ακριβής ορισμός του άβαταρ δίχως καταφυγή σε παραδείγματα τα οποία αναγνωρίζουμε ήδη (εκ των προτέρων) ως άβαταρ; Μήπως ο ορισμός του λεξικού της Οξφόρδης δεν είναι διόλου ορισμός, αλλά μόνο μια ταυτολογία, υπό την έννοια του ότι ορίζει ούτε λίγο ούτε πολύ πως «*άβαταρ είναι ότι οι χρήστες των ηλεκτρονικών υπολογιστών (ήδη) θεωρούν άβαταρ;*»;

Μάλιστα, αν και παραθέσαμε κάποιες εισαγωγικές περιγραφές/ορισμούς για τα άβαταρ, ο «φανταστικός-μας-μελετητής» μάλλον θα έβρισκε τον εαυτό του να είναι περισσότερο μπερδεμένος κατόπιν τούτων απ' ότι υποθέτουμε ότι θα ήταν όταν ξεκίνησε την φανταστική μελέτη του:

Αν τα άβαταρ είναι «*εικόνες ή φιγούρες*» όπως αναφέρει ο ορισμός του λεξικού της Οξφόρδης που παραθέσαμε εισαγωγικά πως μπορούν να είναι κι «*ένα όνομα, μια φωνή, ένα ημίψηλο καπέλο στη Μπορολγ;*» όπως αναφέρουν οι Ahn, Fox & Bailenson; Υπάρχουν δηλαδή και μη-ψηφιακά άβαταρ, όπως τα πόνια στα συμβατικά επιτραπέζια

¹⁴ Βεβαίως μιλούμε μεταφορικά εδώ. Ίσως πάλι, όχι και τόσο (βλ. σημ. 6, σελ. 4).

¹⁵ Βλ. σχ. Goffman E. (1959/ 2006): Η παρουσίαση του εαυτού στην καθημερινή ζωή. Εκδ. Αλεξάνδρεια, Αθήνα, 2006, μετάφραση: Μαρία Γκοφρά

παιχνίδια της παιδικής μας ηλικίας; Ένα όνομα κι ένα καπέλο μπορούν να χαρακτηριστούν «αναπαραστάσεις» ή μήπως μας χρειάζεται κάποιος ριζικά διαφορετικός όρος;

Τότε, εκ του αντιθέτου, «*τι δεν είναι άβαταρ;*». Αν τα ονόματα, οι φωνές κι οι εικόνες που μας αναπαριστούν μπορούν να είναι άβαταρ υπό κάποιες συνθήκες, τότε γιατί να μην είναι άβαταρ και τα αγάλματα ή οι ζωγραφικοί πίνακες που αναφέρει ο Yee; Το μακιγιάζ; Αν άβαταρ υπάρχουν εδώ κι αιώνες γιατί δεν τα προσέχαμε μέχρι σήμερα; Αν άβαταρ μπορούν να είναι τα πόνια-καπέλα της Μποροly, γιατί να μην είναι άβαταρ και τα πόνια του σκακιού; Σε τελική ανάλυση, αν τα άβαταρ αποτελούν απλώς την επικαιροποιημένη εκδοχή μιας ήδη πολύ αρχαίας κατηγορίας αναπαραστατικών αντικειμένων, προς τι γίνεται τόσος λόγος περί αυτών σήμερα;

Σε μερικά από τα παραπάνω ερωτήματα θα προσπαθήσουμε να απαντήσουμε στη συνέχεια, ξεκινώντας με μια μορφολογική παρουσίαση αυτών που εμείς οι ίδιοι *ήδη* θεωρούμε άβαταρ, και στη συνέχεια προσπαθώντας να εξετάσουμε την πιθανότητα μιας δυνατότητας ορισμού των άβαταρ εν τη πολλαπλότητα των μορφών και των λειτουργιών τους δίχως αναφορά σε αυτά που *ήδη* γνωρίζουμε ως άβαταρ, υπό τη μορφή μιας σειράς συνθηκών ή ειδικών χαρακτηριστικών που να μας επιτρέπουν να αναγνωρίζουμε κάτι ως άβαταρ a priori.

4. Η μορφολογία των άβαταρ

4.1 Τα άβαταρ ως «παιχνιδικές μονάδες»

Όσον λοιπόν αφορά τη μορφολογία των άβαταρ, μπορούμε να ξεκινήσουμε από το προσφιλέσ πεδίο των ηλεκτρονικών παιχνιδιών¹⁶, με το οποίο τα άβαταρ έχουν εκ συστάσεώς τους συνδεθεί:

Τα περισσότερα μοντέρνα ηλεκτρονικά παιχνίδια επικεντρώνουν το παίξιμό τους [gameplay] γύρω από ένα συγκεκριμένο *ον* [being]. Αυτό μπορεί να είναι είτε ανθρώπινο, είτε μια μηχανή είτε και κάτι άλλο, αλλά χαρακτηρίζεται από ένα σαφή ορισμό της μοναδικότητάς του και της φυσική παρουσίας του στο χώρο. Με αυτό εννοώ ότι ο παίκτης πρέπει να μπορεί να είναι σε θέση να ξεχωρίσει αυτό το *ον* από το περιβάλλον του. [Αυτό] το *ον*, τυπικά αναφέρεται ως *άβαταρ* και αποτελεί το σημείο εισόδου του παίκτη στο παιχνίδι. Το *άβαταρ* λειτουργεί ως ο πρωταγωνιστής του παιχνιδιού κι επίσης γίνεται ο διαμεσολαβητής του μύθου [του παιχνιδιού] στον παίκτη

Ο ορισμός του άβαταρ ως ένα *εξατομικευμένο ον* είναι ικανοποιητικός μόνο ως μια γλωσσολογική κατηγοριοποίηση, και είναι πολύ αφηρημένος ώστε να εφαρμοστεί στα ηλεκτρονικά παιχνίδια. [...] Η σημασία που αποδίδω στον όρο άβαταρ είναι αυτή μιας «*παιχνιδικής μονάδας*» η οποία τίθεται υπό τον *έλεγχο* του παίκτη. Ο όρος «*μονάδα*» καλύπτει την φυσική παρουσία εντός του χώρου [του περιβάλλοντος του παιχνιδιού] και τον σαφή καθορισμό της υλικότητας επί της οθόνης, η οποία αναφέρθηκε παραπάνω. Η σημασία που αποδίδω στον όρο «*έλεγχος*» είναι ότι το άβαταρ πρέπει να είναι αιτιοκρατικά συνδεδεμένο με τον παίκτη, και να δρα υπό την δραστηριότητα του χρήστη εντός του συστήματος του παιχνιδιού. Η μορφή του ελέγχου επί του άβαταρ σχηματίζεται σε συμφωνία με τους κανόνες του παιχνιδιού. *Άβαταρ θα είναι κάθε υπόλογη στον παίκτη παιχνιδική μονάδα με δυνατότητα δράσης* (Kromand, 2007)¹⁷.

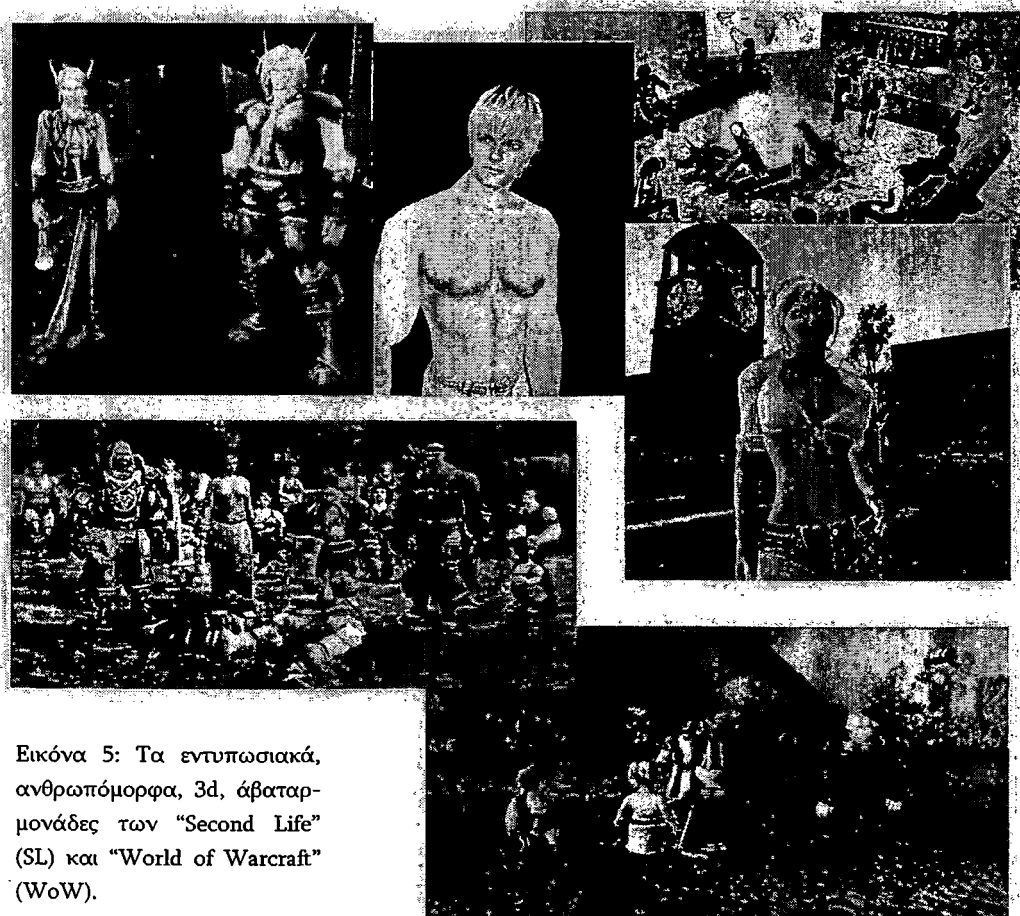
Τούτη η παράθεση από τον Kromand (2007) ο οποίος ορίζει το άβαταρ ως «*παιχνιδική μονάδα υπόλογη/ υπό τον έλεγχο του παίκτη*» υπό τον μόνο όρο της «*δυνατότητας δράσης*» της, μοιάζει μεν καθαρά τεχνικός, τουλάχιστον όμως μπορεί να περιγράψει τα άβαταρ στον φανταστικό-μας-μελετητή με κάποιον σαφή γι' αυτόν τρόπο. Επίσης, σε έναν πρώτο βαθμό, μπορεί να περιγράψει ικανοποιητικά τόσο τα ηλεκτρονικά άβαταρ όσο και μη-ψηφιακές «*παιχνιδικές μονάδες*», όπως το συχνά αναφερόμενο «*ημίψηλο καπέλο της Μονοπολύ*».

Επιπλέον, η στρατηγική μας, ήδη αρχίζει να αποδίδει καρπούς: Η σαφήνεια της περιγραφής που κερδίσαμε για το παιχνιδικό άβαταρ με τους όρους του «*ελέγχου*», της «*μονάδας*» και της «*δυνατότητας δράσης*», αποκτήθηκε ήδη σε βάρος του αρχικού μας λεξικογραφικού ορισμού, καθώς και σε βάρος όλων των σχετικών με τα άβαταρ

¹⁶ Παρότι ο χαρακτηρισμός «*παιχνίδια*» θεωρείται ως μάλλον αδόκιμος σήμερα σε σχέση με την πολυπλοκότητα και τον κοινωνικό χαρακτήρα των διαδικτυακών, μαζικά πολυχρηστικών δυναμικών «*κόσμων*» [Massively Multiplayer Online Games/ RPGs: MMOs ή MMORPGs] όπως τα Second Life και World of Warcraft, για τους σκοπούς μιας παρουσίασης των άβαταρ βασισμένης στα μορφολογικά τους χαρακτηριστικά, η διάκριση δεν είναι απαραίτητη και δεν θα προβούμε σε αυτήν ακόμα.

¹⁷ Kromand D. (2007): *Avatar Categorization*. Από τα πρακτικά του συνεδρίου της Digital Games Research Association (DiGRA) 2007, σελ. 400, διαθέσιμο ηλεκτρονικά στη διεύθυνση <http://www.digra.org/dl/db/07311.16435.pdf>

περιγραφών οι οποίες αναφέρονται ρητά (αν όχι κι αποκλειστικά) σε **αναπαραστάσεις ή αντιπροσωπεύσεις/representations** παικτών ή χρηστών. Πουθενά όμως σε αυτόν τον εκ του μηδενός ορισμό του Kromand δεν συναντούμε κάτι που να μας θυμίζει την έννοια της αναπαραστάσης/ αντιπροσώπευσης με την οποία έχουμε μάθει να συσχετίζουμε τα άβαταρ. Προφανώς μας λείπει κάποιο ακόμα στοιχείο, το οποίο θα μπορούσαμε να υποθέσουμε πως «γεφυρώνει» το χάσμα μεταξύ του ελέγχου που ασκούμε σε μια παιχνιδική μονάδα και στην εννοιολόγησης αυτής της μονάδας ως (αυτό-)αναπαραστάσής μας, ή ως «αυτοέκφρασης της ταυτότητάς μας». Με αυτό το «στοιχείο» θα ασχοληθούμε πιο κάτω. Προς το παρόν, μπορούμε να περιγράψουμε ως παιχνιδικά άβαταρ-μονάδες τα άβαταρ εκείνα τα οποία ο Kromand (2007) περιγράφει ως «όντα» και το λεξικό της Οξφόρδης (κομψότερα) ως «φιγούρες» (εικ. 5 & 6).



Εικόνα 5: Τα εντυπωσιακά, ανθρωπόμορφα, 3d, άβαταρ-μονάδες των "Second Life" (SL) και "World of Warcraft" (WoW).



Εικόνα 6: Η πολλαπλότητα των άβαταρ-μονάδων. 2d, ή 3d, ανθρωπόμορφα και μη, φωτορεαλιστικά ή κινηματογραφημένα, παλαιότερα και νεότερα.

4.2 Τα άβαταρ-εικόνες

Βεβαίως, τα παιχνίδια δεν είναι το μόνο «πεδίο» μέσα στο οποίο συναντούμε άβαταρ σήμερα. Αντίθετα, λόγω της διάχυσης της χρήσης των «κοινωνικών μέσων» και του διαδικτύου¹⁸, τα παιχνιδικά άβαταρ αποτελούν σήμερα μάλλον τη μειοψηφία των αντικειμένων που συνήθως χαρακτηρίζουμε ως άβαταρ. Επανερχόμενοι λοιπόν στην διάκριση που κάνει το λεξικό της Οξφόρδης διακρίνοντας τα άβαταρ σε «εικόνες ή φιγούρες», μπορούμε να ορίσουμε μια δεύτερη, διακριτή και ξεχωριστή μορφολογικά αβαταρική κατηγορία, στα μέλη της οποίας θα αναφερόμαστε στο εξής ως **άβαταρ-εικόνες**¹⁹.

Στο βαθμό που έχουμε αποδεχτεί τον ορισμό του Kromand ως ισχύοντα, και υπό το πρόσχημα του «φανταστικού-μας-μελετητή» η μορφολογική τους διάκριση είναι απαραίτητη, καθώς αυτά τα *άβαταρ-εικόνες* είναι ακριβώς αυτό που λέει το όνομά τους: **Στατικές (συνήθως) εικόνες ή φωτογραφίες τις οποίες χρησιμοποιούν οι χρήστες των κοινωνικών μέσων ως αναπαράστασεις/ αντιπροσωπεύσεις τους** ενώπιον των υπολοίπων χρηστών του εκάστοτε διαδικτυακού μέσου εντός του οποίου τα συναντούμε: Διαδικτυακά fora, ιστοσελίδες γνωριμιών, κοινωνικά μέσα (με χαρακτηριστικότερο παράδειγμα το «περιβόητο» Facebook), Instant-Messaging (IM) προγράμματα (όπως λχ. το msn της Microsoft), κοκ.

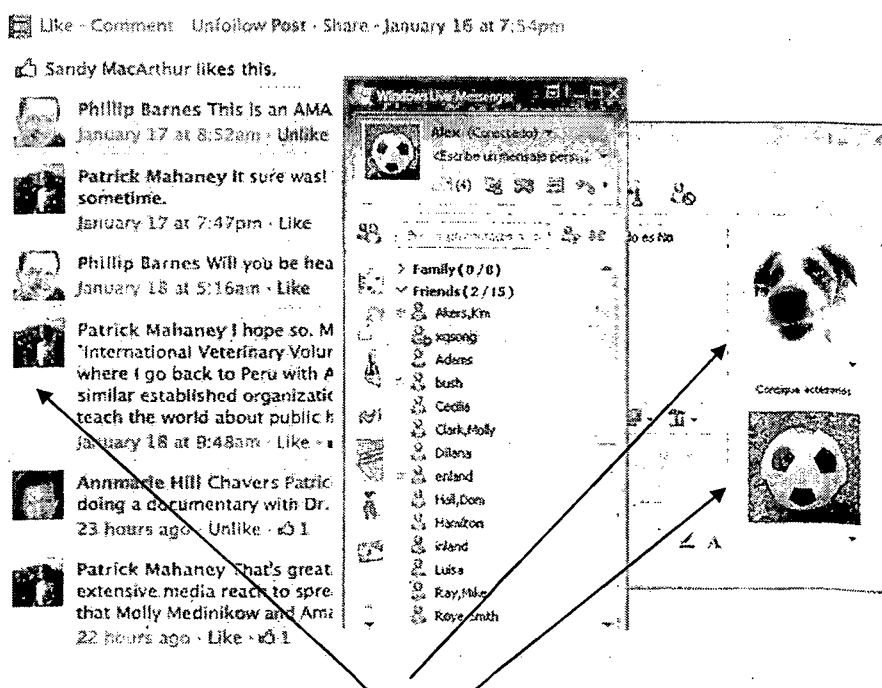
Σε αντίθεση λοιπόν με τα συνήθως 3d ξαδέρφια τους των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, δεν χαρακτηρίζονται από κάποια φυσική παρουσία στο χώρο, ούτε φαίνεται να μετέχουν καθ' οποιονδήποτε τρόπο στις επί-της-οθόνης πράξεις του χρήστη τον οποίον αντιπροσωπεύουν. Χρησιμεύουν μόνο ως ταυτοποιητικά στοιχεία, κι είτε παραμένουν υπομονετικά στην «προσωπική σελίδα/ προφίλ» του, είτε συνοδεύουν ως ένα επιπρόσθετο αναγνωριστικό σημείο τα σχόλια και τις συζητήσεις στις οποίες αυτός προβαίνει (εικ. 7). Δεν θυμίζουν δηλαδή σε τίποτα σχεδόν τα παιχνιδικά άβαταρ-μονάδες το οποία περιγράφει ο Kromand ούτε καλύπτουν καθ' οιονδήποτε τρόπο τα χαρακτηριστικά του ορισμού του, τόσο μορφολογικά, όσο και ως προς τη

¹⁸ Αν και ο αριθμός των υπαρχόντων σήμερα άβαταρ με τη μορφή εικόνων δεν μπορεί με κανέναν τρόπο να υπολογισθεί επακριβώς, μια χονδρική εκτίμησή του θα τον ανήγαγε σίγουρα σε κάποιο νούμερο άνω του 1 δισεκατομμυρίου, εφόσον ο συνολικός αριθμός των χρηστών του διαδικτύου παγκοσμίως ξεπερνά τα 2 δισεκατομμύρια (Πηγή: <http://www.internetworldstats.com/stats.htm>). Μόνο οι πάνω από τους 800 εκατομμύρια χρήστες του Facebook σήμερα (με τα στατιστικά του ίδιου του Facebook βεβαίως) διαθέτουν τουλάχιστον ένα τέτοιο άβαταρ, χωρίς να συνυπολογίσουμε τις δεκάδες άλλες σελίδες κοινωνικής δικτύωσης, τα site «γνωριμιών», τα διαδικτυακά fora, τα διαδικτυακά παιχνίδια κοκ. Αν μάλιστα λάβουμε υπόψιν το γεγονός ότι ο ίδιος χρήστης μπορεί να διαθέτει μια αρκετά μεγάλη γκάμα από διαφορετικά άβαταρ (λχ. ένα για το Facebook, ένα άλλο για το Second Life, ένα τρίτο, διαφορετικό για κάποιο διαδικτυακό forum στο οποίο μετέχει κοκ.), θα μπορούσαμε εύκολα να εκτιμήσουμε πως σήμερα στο διαδίκτυο θα πρέπει να υπάρχουν κάπου 2 με 3 δισεκατομμύρια διαφορετικά άβαταρ (!).

¹⁹ Σε αντιδιαστολή και προκειμένου να μπορούμε να τα διακρίνουμε από τα «παιχνιδικά άβαταρ» που εξετάσαμε στην προηγούμενη ενότητα και στα οποία θα αναφερόμαστε στη συνέχεια με τον όρο **άβαταρ-μονάδες** ή **άβαταρ-φιγούρες**.

συμπεριφορική τους λειτουργία, αν και γίνονται αποδεκτά ως άβαταρ καθώς «αναπαριστούν/ αντιπροσωπεύουν τον χρήστη τους στα πλαίσια της χρήσης ενός ηλεκτρονικού υπολογιστή. Για παράδειγμα, ο Yee (2007) παρατηρεί:

Στα δυνητικά περιβάλλοντα, ένα άβαταρ ορίζεται ως «η αντιληπτή ψηφιακή αναπαράσταση της οποίας οι συμπεριφορές αντικατοπτρίζουν [τις συμπεριφορές] εκείνες που εκτελούνται, συνήθως σε πραγματικό χρόνο, από κάποιο συγκεκριμένο ανθρώπινο ον» [τον χειριστή/χρήστη/παίκτη του εκάστοτε άβαταρ] (Bailenson & Blascovich, 2004, σελ. 65). Φυσικά, όταν εφαρμόζεται σε άλλες μορφές της Επικοινωνίας μέσω Υπολογιστών [Computer Mediated Communication - CMC], ο αβαταρικός ορισμός καθίσταται λιγότερο σαφής. Π.χ., μια ψηφιακή φωτογραφία η οποία [μπορεί να] εμπεριέχει το στοιχείο της οπτικής αναπαράστασης, εντός του κατάλληλου πλαισίου, όπως μια ιστοσελίδα γνωριμιών, αποτελεί ένα εύλογο άβαταρ κάποιου προσώπου, ακόμα κι αν δεν υφίσταται κάποια συμπεριφορική ανταπόκριση [μεταξύ τους]. (Yee, 2007)²⁰.



Εικόνα 7: Τυπικά άβαταρ-εικόνες στο Facebook (αριστερά) και το MSN (δεξιά).

²⁰ Ο.π. σελ. 3.

Εξάλλου, σε αντίθεση με τα παιχνιδικά άβαταρ-μονάδες (γύρω από τα οποία επικεντρώνεται όπως είδαμε ολόκληρη η κατηγορία των «αβαταροκεντρικών» παιχνιδιών), τούτα δεν είναι διόλου απαραίτητα σε κάποια από τα πλαίσια της CMC όπου και τα συναντούμε, αλλά απλώς επιπρόσθετα, βοηθητικά, οπτικά σημεία:

Τα περιβάλλοντα της σύγχρονης²¹ CMC έχουν ανοίξει νέα κανάλια για την εξερεύνηση της εαυτότητας των ενηλίκων [χρηστών τους]. Σε αυτά τα νέα μέσα [οι χρήστες] συμμετέχουν σε γραπτές συζητήσεις υπό ένα *ψευδώνυμο* ή *παρατσούκλι* [nickname], ένα αυτο-επιλέξιμο όνομα χρησιμοποιούμενο για την απόκρυψη²² της πραγματικής τους ταυτότητας. Ενήλικες συναντούνται [εκεί] και συζητούν σχετικά με τη ζωή τους, τα προσωπικά τους προβλήματα, τις δραστηριότητές τους, ή και για τίποτα συγκεκριμένο. Κατ' αυτόν τον τρόπο η CMC αντικατοπτρίζει την διαζώσης, πρόσωπο-με-πρόσωπο [Face-to-Face, FtF] επικοινωνία. Πολλά από τα μοναδικά χαρακτηριστικά της CMC περιστρέφονται γύρω από το γεγονός ότι είναι ένα λιτό επικοινωνιακό μέσο. Δεν υπάρχουν αλλαγές στον τόνο της φωνής, ούτε εκφράσεις προσώπου, ούτε γλώσσα σώματος, ούτε (ή μόνο ελάχιστα) κάποιο οπτικά αναπαριστώμενο περιβάλλον/χώρος ως πλαίσιο νοήματος (Suler 1997). Επιπλέον οπτική αναπαράσταση μπορεί να υπάρξει με την χρήση ενός άβαταρ, το οποίο δημιουργεί μια γραφική αναπαράσταση ή ένα φυσικό «σώμα» στον χώρο του chat, δημιουργώντας κατ' αυτόν τον τρόπο ένα πλουσιότερο ή «παχύτερο» μέσο[...].

Με την είσοδό του εντός του χώρου συζήτησης [chat space], ο μετέχων παρακινείται να επιλέξει ένα ψευδώνυμο. Επακολούθως, αυτό το ψευδώνυμο καθίσταται το αναγνωριστικό [σημείο] του μετέχοντα όταν απευθύνεται στους άλλους, ή οι άλλοι μιλούν σε αυτόν. Τα ψευδώνυμα μπορούν να είναι πολύ ρευστά, και μπορούν εύκολα και γρήγορα να αλλάξουν ώστε να συμβαδίζουν με τις ανάγκες και τις επιθυμίες του μετέχοντα. [...] Τα άβαταρ [συνεπώς] προθέτουν επιπρόσθετα οπτικά στοιχεία, αν και ο Walther (1999) υποστηρίζει ότι [αυτά τα οπτικά στοιχεία] βρίσκονται σε αναλογία περισσότερο με τα στοιχεία που ένας χρήστης λαμβάνει από το ψευδώνυμο του chat, παρά με πραγματικά οπτικά στοιχεία (Scheidt, 2001)²³.

Λίγα χρόνια μετά την Scheidt (2001), οι Nowak & Rauth (2008) παρατηρούν επίσης πως:

Οι άνθρωποι επιλέγουν άβαταρ για να τους αντιπροσωπεύσουν κατά τη διάρκεια διαδικτυακών αλληλεπιδράσεων εντός πλαισίων που περιλαμβάνουν από εργασιακά τους ζητήματα, μέχρι την διατήρηση και τη βελτίωση των προσωπικών τους,

²¹ Synchronous communication - *σύγχρονη ή συγχρονική επικοινωνία* ή *επικοινωνία πραγματικού-χρόνου* [real-time]: Η επικοινωνία κατά τη διάρκεια της οποίας τα άτομα βρίσκονται (θεωρητικά) την ίδια ώρα μπροστά από τον υπολογιστή τους και συνομιλούν, δηλαδή πληκτρολογούν το μήνυμά τους. Αντιδιαστέλλεται με συνηθισμένες μορφές *ασύγχρονης επικοινωνίας* όπως λχ. το e-mail και τις αναρτήσεις σε διαδικτυακά fora.

²² Βλ. ενότητα 1.3 στην παρούσα εργασία

²³ Scheidt L.A. (2001) *Avatars and Nicknames in Adolescent Chat Spaces*. L597 – Gender and Computerization, Spring 2001, σελ. 1-2. Διαθέσιμο ηλεκτρονικά στη διεύθυνση http://loisscheidt.com/working_papers_archive/Avatars_and_Nicknames.pdf.

κοινωνικών σχέσεων (Schroeder, 2002). Οι εικόνες [... αυτές] έχουν ονομαστεί «buddy icons», άβαταρ, ή δυνητικές εικόνες (βλ. Suler, 1996). Μπορούν να δημιουργηθούν, να δανειστούν, ή ακόμα και να αγοραστούν. [...] Ο Oravec (1996), υποστήριξε πως το άβαταρ που θα επιλεγεί για κάποια αλληλεπίδραση είναι ανάλογο με την επιλογή των κατάλληλων ρούχων για μια [δια ζώσης] συνάντηση; στο βαθμό που και τα δύο αποτελούν οχήματα έκφρασης (Nowak & Rauth, 2008)²⁴

4.3 Τα άβαταρ-ως-εικόνες

Όπως φαίνεται και πιο πάνω λοιπόν, αν κι ο φανταστικός-μας-μελετητής θα μπορούσε να βρει στον τεχνικό ορισμό του Kromand ένα ευνόητο σημείο αφετηρίας στη μελέτη του σχετικά με τα παιχνιδικά άβαταρ-μονάδες (φιγούρες), όσον αφορά τα άβαταρ-εικόνες της CMC και των σελίδων κοινωνικής δικτύωσης, θα διαπίστωνε ότι τα πράγματα είναι μάλλον πιο περίπλοκα: Τα άβαταρ-εικόνες μπορούν μορφολογικά να είναι ούτε λίγο ούτε πολύ, *οποιαδήποτε εικόνα δύναται να (απ)εικονισθεί* – και διόλου απαραίτητα μια «μονάδα»²⁵. Αν μάλιστα έπεφτε στα «δυνητικά» χέρια του η εκτενέστερη, καλύτερα τεκμηριωμένη, και σημαντικότερη κατά τη γνώμη μου (και στο βαθμό που μπόρεσα διαδικτυακά να ελέγξω) μελέτη σχετικά με τα «εικονιστικά άβαταρ»²⁶ (Cleland, 2008) θα εξήγαγε ένα συμπέρασμα διόλου διαφορετικό από την κατάφαση στο ερώτημα που μάλλον ρητορικά θέσαμε εμείς πιο πάνω:

Όλες οι μορφές αναπαραστάσεων τις οποίες έχει χρησιμοποιήσει από την αρχή της ιστορίας του ο άνθρωπος ως κατοπτρικές του αυτο-αναπαραστάσεις είναι ήδη (υπό μια έννοια) άβαταρ [!].

Η Cleland (2008), ήδη από τις πρώτες-πρώτες λέξεις του πρώτου κεφαλαίου της διδακτορικής της διατριβής υπό τον τίτλο «*Εικονιστικά άβαταρ*» [*Image avatars*], αφού παραθέσει τις έννοιες της λέξης άβαταρ (σύμφωνα με το λεξικό των Merriam-Webster αυτή τη φορά)²⁷, γράφει:

²⁴ Nowak K. L. & Rauth C. (2008): *Choose your 'buddy icon' carefully: The influence of avatar androgyny, anthropomorphism and credibility in online interactions*. Computers in Human Behavior, Volume 24 Issue 4, Ιούλιος 2008, σελ. 3. Διαθέσιμο ηλεκτρονικά στη διεύθυνση http://communication.uconn.edu/directory/faculty/HCILab/publications/chat_2007.pdf

²⁵ Προφανώς, στην περίπτωση των άβαταρ-εικόνων, ως «μονάδα» μπορεί να εννοηθεί το «πλαίσιο» ή το «κουτάκι» το οποίο περικλείει συνήθως την εικόνα που αναπαριστά/ αντιπροσωπεύει το χρήστη.

²⁶ Στην πραγματικότητα η Cleland (2008) δεν αναφέρεται αποκλειστικά σε αυτά που εμείς χαρακτηρίζουμε εδώ ως άβαταρ-εικόνες. Αντίθετα εξετάζει όλες τις αβαταρικές μορφές, οι οποίες υπό την συνθήκη της οπικότητάς τους, μπορούν να θεωρηθούν «εικόνες». Στα πλαίσια της παρούσας εργασίας ως άβαταρ-εικόνα ή εικονιστικό άβαταρ θα εννοούμε μόνο τις 2d στατικές εικόνες όπως χρησιμοποιούνται κατά κόρον σήμερα σε σελίδες κοινωνικής δικτύωσης κλπ. Βλ. ενότητα 2.2.

²⁷ *Άβαταρ: 1) η ενσάρκωση μιας ινδουιστικής θεότητας (όπως ο Vishnu). 2a) Μια ενσάρκωση σε ανθρώπινη μορφή. b) Μια ενσάρκωση (όπως μιας φιλοσοφική έννοια) συχνά με τη μορφή ενός πρόσωπου. 3) Μια διαφορετική φάση ή εκδοχή της ίδιας συνεχίζουσας βασικής οντότητας. 4) Μια ηλεκτρονική εικόνα*

Από την εποχή της πρώτης αρχετυπικής σύλληψης της εικόνας του καθρέφτη [ως εαυτού], έχουμε προβάλει την υποκειμενικότητά μας σε εικόνες του εαυτού μας και έχουμε ταυτίσει τον εαυτό μας με αυτές τις εικόνες, ως οπτικών άβαταρ της υλικής μας ύπαρξης. Μέσω των φωτογραφιών, του φιλμ, της τηλεόρασης, των ηλεκτρονικών υπολογιστών και των κινητών τηλεφώνων, το πρόσωπο και το σώμα του ανθρώπου συνεχώς επαναδημιουργούνται ως διαμεσολαβημένες δυνητικές εικόνες οι οποίες μπορούν να καταλαμβάνουν διαφορετικές (και πολλαπλές) χωρικούς και χρονικούς τόπους. Κάθε μία από αυτές τις διαφορετικά διαμεσολαβούμενες εικόνες συνιστά νέου τρόπος του βλέπειν εαυτόν, και του πως βλέπουμε και αλληλεπιδρούμε με τους άλλους. (Cleland, 2008)²⁸.

Και λίγο πιο κάτω συνεχίζει:

Σε κάθε περίπτωση, ενώ το ψηφιακό άβαταρ αντιπροσωπεύει κάποιες νέες ευκαιρίες για τα άτομα, στην διαδικασία επιλογής και ελέγχου της διαδικτυακής, οπτικής τους ταυτότητας, η ιδέα της αντιπροσώπευσης/ αναπαράστασης του εαυτού από ένα δυνητικό σώμα-εικόνα, δεν είναι τόσο επαναστατική όσο η υπερβολή που περιβάλλει τα άβαταρ φαίνεται να υπονοεί. Στην πραγματικότητα, η έννοια του δυνητικού σώματος-εικόνας κυκλοφορεί γύρω μας ήδη προ πολλού, εκδηλωμένη στις τεχνολογικές διαμεσολαβήσεις με τη μορφή «σωματικών εικόνων» που βλέπουμε μέσα σε καθρέφτες, ζωγραφικούς πίνακες, κινηματογράφο και βίντεο. Η δε γενεαλογία τους εκτείνεται στο παρελθόν, ακόμη μακρύτερα από αυτές τις τεχνολογικά διαμεσολαβημένες εικόνες, στις πρωτόγονες έννοιες των φαντασμάτων, των στοιχείων, και των σωσιών [doubles]²⁹.

Μέσα σε αυτή την «οικολογία των μέσων» το ψηφιακώς διαμεσολαβούμενο άβαταρ θεμελιώνεται πάνω σε προγενέστερες τροπικότητες της υποκειμενικότητας και του σχηματισμού της ταυτότητας, και τις επεκτείνει [...]. Είναι μέσω αυτών των διαμεσολαβούμενων εικονιστικών άβαταρ που μπορούμε κυριολεκτικά να έρθουμε πρόσωπο-με-πρόσωπο με τους εαυτούς μας. Οι καθρέφτες, οι φωτογραφίες, το βίντεο, το φιλμ και οι ψηφιακές φωτογραφίες επαναδημιουργούν τον υλικό μας εαυτό ως μια εξωτερική, αναπαράστατική εικόνα την οποία μπορούμε να βιώσουμε ταυτόχρονα ως «Εαυτό» κι ως «Άλλο». Στο *Camera Lucida*, ο Roland Barthes περιγράφει αυτό το ανοίκιο [uncanny] σχίσμο, διχασμό και διπλασιασμό του εαυτού όταν βλέπει την φωτογραφική του εικόνα ως την «επιτήδεια έλευση του εαυτού μου ως άλλου» (1993: 12). Τούτη η ενδιαφέρουσα και ανοίκεια εμπειρία του οράν τον εαυτό μας ως εξωτερικευμένης εικόνας – ως «άλλου» – είναι κάτι που έχει πλέον καταστεί κοινός τόπος, καθώς τα οπτικά μας άβαταρ πληθύνονται σε φωτογραφίες, βίντεο και ψηφιακά μέσα. Τούτο

διαχειριζόμενη από έναν χρήστη κάποιου ηλεκτρονικού υπολογιστή η οποία τον αναπαριστά/ αντιπροσωπεύει (όπως σε ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι).

Ετυμολογία: Σανσκρι. *avatarah* ενσάρκωση/ κατάβαση [descent], εκ του *avatarati* κατέρχεται, *avaaway + tarati* περνά απέναντι (1784). [Πηγή: <http://www.merriam-webster.com/dictionary/avatar>].

²⁸ Cleland K. (2008): *Image avatars: Self-other encounters in a Mediated world*. Διδακτορική διατριβή στο University of Technology του Sydney, 2008, σελ. 1. Διαθέσιμη ηλεκτρονικά στη διεύθυνση http://www.kathycleland.com/wp-content/uploads/2009/07/cleland_thesis-2008-image-avatars.pdf

²⁹ Η Cleland αναφέρεται εδώ στη μη διαδεδομένη στη χώρα μας έννοια του Γερμανικού – κεντροευρωπαϊκού *doppelgänger*. Βλ. σχ. <http://en.wikipedia.org/wiki/Doppelg%C3%A4nger>.

όμως έχει θεμελιώδεις επιπτώσεις όχι μόνο στην έννοια και την εμπειρία μας της υποκειμενικότητας, αλλά επίσης, στο πως βλέπουμε και κατανοούμε τους εαυτούς μας, ως ορατές οντότητες εντός του κόσμου (Cleland, 2008)³⁰.

Παρά όμως το καταφανές ενδιαφέρον που παρουσιάζει η παραπάνω γραμμή σκέψης όπως την εκφράζει η Cleland, και παρότι ενστερνιζόμαστε τον βασικό κορμό της θέσης της, τον οποίο άλλωστε θα ακολουθήσουμε αργότερα, προς το παρόν θα πρέπει να διαπιστώσουμε δύο (τουλάχιστον) προβλήματα, ειδικά στο μυαλό του φανταστικού-μας-μελετητή: Το πρώτο έχει να κάνει με κάτι που θα μπορούσαμε να ονομάσουμε «νοητικά πρωθύστερο σχήμα», υπό την έννοια ότι ένας όρος (άβαταρ) χρησιμοποιείται (και μάλιστα δίχως να οριστεί πρώτα επακριβώς) για να περιγράψει αντικείμενα, γεγονότα κοκ. τα οποία προϋπήρχαν της εμφάνισής του, και της έννοιας την οποία του αποδίδουμε σήμερα.

Υπό αυτή την έννοια, θα πρέπει να είμαστε μάλλον επιφυλακτικοί και να μην σπεύσουμε να ονομάσουμε «άβαταρ» κάθε «οπτικά διαμεσολαβημένη» εικόνα/ αναπαράσταση του εαυτού μας». Στην πραγματικότητα όλες αυτές οι εικόνες μας μπορούν να λειτουργήσουν ως άβαταρ, αλλά υπό κάποιες συγκεκριμένες προϋποθέσεις: Μορφολογικά, πρέπει να «μπουν» στο αντίστοιχο «κουτάκι» που αποτελεί την ήδη γνωστή στους χρήστες «θέση του άβαταρ». Ακόμα δηλαδή και μετά την καθιέρωση του όρου άβαταρ, μια κοινή φωτογραφία μας εξακολουθεί μάλλον να θεωρείται «φωτογραφία» παρά «άβαταρ», παρότι αν τη χρησιμοποιήσουμε στο Facebook λχ. μπορεί να λειτουργήσει αυτοδικαίως ως άβαταρ. Μέχρι όμως να εξετάσουμε τι ακριβώς είναι αυτό που προσδίδει στις φωτογραφίες μας αυτές την αβαταρική ιδιότητα, θεωρώ πως θα αδικούσαμε τόσο τα άβαταρ όσο και τις φωτογραφίες ομαδοποιώντας τις βιαστικά.

Ανεξαρτήτως όμως με τούτα, η θέση της Cleland έχει ένα δεύτερο «πρόβλημα», το οποίο θα εννοούσε ο «φανταστικός-μας-μελετητής» πολύ πιο εύκολα απ' ότι εμείς: *Τα άβαταρ, τουλάχιστον τα περισσότερα, διόλου δεν «μας μοιάζουν»*³¹. Συνεπώς το να τα συγκρίνουμε και να τα εντάσσουμε βιαστικά στην ίδια κατηγορία με τις φωτογραφίες, τις αυτοπροσωπογραφίες³², τις εικόνες στους καθρέφτες μας κοκ., είναι μάλλον άτοπο, τουλάχιστον αρχικά.

Κι αν αυτή η μη-ομοιότητα μεταξύ υμών και των άβατάρ μας είναι μάλλον συνηθισμένη για τα άβαταρ-μονάδες των ηλεκτρονικών ή μη παιχνιδιών (που όπως είδαμε μπορεί να μην είναι διόλου ανθρωπόμορφα, και να κυμαίνονται από πiónια-καπέλα, μέχρι και

³⁰ Ο. π. σελ. 2-3.

³¹ Η τουλάχιστον δεν μοιάζουν στις εικόνες που έχουμε ήδη δει σε καθρέφτες, φωτογραφίες κοκ. κι έχουμε μάθει να ταυτίζουμε με τον εαυτό μας, αν χρησιμοποιήσουμε το επιχείρημα της Cleland.

³² Όσον αφορά την «οντολογία της εικόνας» και την σχέση των σημερινών άβαταρ με την έννοια της ζωγραφικής προσωπογραφίας, τόσο της με κλασικό τρόπο αναπαραστατικής, όσο και της αφηρημένης, στον 20^ο αιώνα, η Cleland κάνει μια σειρά από ενδιαφέρουσες παρατηρήσεις στις οποίες για λόγους συντομίας δεν μπορούμε να αναφέρουμε εδώ. Βλ. σχ. ό. π. σελ. 14-25.

ψηφιακώς ανάπαισταμένα «αυτοκινητάκια» σε ηλεκτρονικά παιχνίδια-οδήγησης), η οπτική μη-ομοιότητά μας με αυτά που ορίσαμε άβαταρ-εικόνες είναι κάτι που θα πρέπει να εξετασθεί περισσότερο: Τα φωτογραφικά άβαταρ-εικόνες τα οποία κατά κόρον χρησιμοποιούμε σήμερα στο Facebook και σε παρόμοιες «σελίδες κοινωνικής δικτύωσης» είναι τα μοναδικά άβαταρικά δείγματα (μέσα σε ένα πολλαπλάσιο αριθμητικά πλήθος) τα οποία πράγματι «μας μοιάζουν» οπτικά. Τούτα όμως αποτελούν μια μάλλον πρόσφατη τεχνολογική εξέλιξη, καθώς πολύ πριν η τεχνολογία επιτρέψει το «ανέβασμα» των ψηφιακών μας φωτογραφιών στο διαδίκτυο, οι χρήστες χρησιμοποιούσαν ως άβατάρ τους ένα πλήθος από εικόνες οι οποίες διόλου απαραίτητως δεν απεικόνιζαν τους εαυτούς τους - αν «απεικόνιζαν» οτιδήποτε στην πραγματικότητα (εικ. 8).



Εικόνα 8: Δείγμα από φωτογραφικές, συμβολικές, ζωγραφικές ή άλλες «εικόνες», τις οποίες οι χρήστες των διαδικτυακών fora μπορούν να *χρησιμοποιήσουν ως* άβατάρ τους. Πηγή:

<http://piratesirc.7.forumer.com/viewtopic.php?t=262>

4.4 Τα άβαταρ ως εκδήλωση της προσωπικότητας του ιδιοκτήτη τους

Ήδη λοιπόν από την εισαγωγή της εργασίας μας, έχουμε με λίγα λόγια φέρει σε μια μάλλον άβολη θέση τον φανταστικό-μας-μελετητή.

Από τη μια έχουμε τα άβαταρ που εδώ ονομάσαμε «φιγούρες» ή «μονάδες», ο ορισμός των οποίων διόλου δεν αναφέρεται στις έννοιες της αναπαράστασης ή της αντιπροσώπευσης που το λεξικό της Οξφόρδης θέτει ως χαρακτηριστικά των άβαταρ.

Από την άλλη, έχουμε τα άβαταρ που ονομάσαμε «εικόνες», τα οποία παρότι αντιπροσωπεύουν/ αναπαριστούν τον χρήστη τους στα κοινωνικά πλαίσια της χρήσης του διαδικτύου, ελάχιστα του μοιάζουν ως «εικόνες». Υπό αυτή την έννοια, σε σχέση με το ζήτημα της δημιουργίας μιας δυναμικής ταυτότητας, όπως και στο ζήτημα της έκφρασης-του-εαυτού τούτα τα άβαταρ μπορούν να δράσουν μόνο ως εκδηλώσεις του «γούστου» ή των προτιμήσεών του, όχι πολύ διαφορετικά απ' ότι τα ρούχα του, το αγαπημένο του χρώμα. Ο Suler (1996) λχ., έχει κάνει μια πολύ ενδιαφέρουσα ψυχολογική ανάλυση του τι «υποδηλώνει» η επιλογή κάθε είδους/ κατηγορίας άβαταρ-εικόνας σε σχέση με τον «ιδιοκτήτη» του:

Εμείς οι κοινωνικοί επιστήμονες λατρεύουμε να κατηγοριοποιούμε τα φαινόμενα που μελετούμε. Ένας τρόπος να κατηγοριοποιήσουμε τα άβαταρ [των χρηστών του Palace, το οποίο μελετά εδώ ο Suler]³³, θα ήταν να χρησιμοποιήσουμε ευρέως γνωστούς «τύπους προσωπικότητας» ως κατευθυντήριες, για παράδειγμα, το σύστημα κλινικών διαγνώσεων του McWilliams (1994). Παρότι οι τύποι που περιγράφονται από τον McWilliams έχουν σχεδιαστεί για κλινικούς σκοπούς, αν μεταφραστούν σε μια μη-παθολογική διάσταση, είναι επίσης χρήσιμοι στην κατηγοριοποίηση «νορμάλ» προσωπικοτήτων. Το θέμα, τα χαρακτηριστικά ή η διαπροσωπική επίδραση ενός άβαταρ μπορεί να συνδέεται στενά με έναν από τους ακόλουθους τύπους:

Ναρκισσιστικός: Θέματα ισχύος, κοινωνικής θέσης, τελειότητας, μεγαλοπρέπειας. Επιζήτηση θαυμασμού και κολακευτικών σχολίων.

Σχιζοειδής: Θέματα ενδοπροσωπικής αποσύνδεσης και αδιαφορίας, πιθανώς συνδυαζόμενα με ενδείξεις αφηρημένης ή διανοητικής σκέψης. Ελάχιστες ενδείξεις θαλπωρής και τρυφερότητας. Τα «μοναχικά» θέματα.

Παρανοϊκός: Έλλειψη εμπιστοσύνης, απομόνωση, απόδοση λαθών στους άλλους. Ψυχρά, δίχως αίσθηση χιούμορ, διαλεκτικά χαρακτηριστικά

Καταθλιπτικός: Ζοφερά, σκοτεινά θέματα. Απώλεια, Χαμηλή αυτοπεποίθηση

Μανιακός: Ενεργητικός, μεγαλοπρεπής, παρορμητικός

Μαζοχιστικός: Θέματα αυτοκαταστροφής, περιστρεφόμενα γύρω από την έννοια του «κακού εαυτού» [...]

Καταναγκαστικός: Σοβαρός, επίσημος. Θέματα ελέγχου και τελειότητας. Ενδείξεις ενός υπέρμετρου ενδιαφέροντος σχετικά με κανόνες και λεπτομέρειες.

Ψυχοπαθολογικός: Αντικοινωνικός, απήφιση κανόνων. Ελάχιστες ενδείξεις ντροπής ή ενοχής. Εκμετάλλευση του άλλου. Επιφανειακή φιλικότητα ή γοητεία.

³³ Βλ. σχ. [http://en.wikipedia.org/wiki/The_Palace_\(computer_program\)](http://en.wikipedia.org/wiki/The_Palace_(computer_program)), όπως και <http://users.rider.edu/~suler/psycyber/palacestudy.html>.

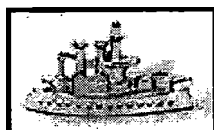
Υστερικός: Αναζήτηση-προσοχής και σαγήνη, δραματικότητα, συναισθηματικότητα, μαιταοδοξία. Θέματα σχετιζόμενα με την έννοια της εξάρτησης.

Σχιζοτυπικός: Θέματα απόστασης και αδιαφορίας. Ενδείξεις μαγικής/ μυθικής σκέψης ή δεισιδαιμονικών πεποιθήσεων. Ιδιάζοντα χαρακτηριστικά.

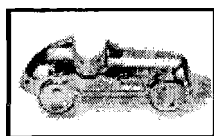
Μια διαφορετική προσέγγιση κατηγοριοποίησης των άβαταρ θα ήταν η ομαδοποίησή τους σχετικά με γενικότερους, οπτικούς τύπους [...] (Suler, 1996)³⁴

Είναι σαφές πως αυτή η «κατηγοριοποίηση» του Suler, παρότι στηριγμένη σε μια αυστηρή επιστημονική μεθοδολογία δεν διαφέρει θεμελιωδώς από την σαφώς χιουμοριστική «θεωρία» του Eric Karjala σχετικά με το «*τι σημαίνει το πόνι της Monopoly που επιλέγεις για την προσωπικότητά σου*»³⁵:

Σύμφωνα με τη «θεωρία σχετικά με τα πόνια της Monopoly», το πόνι που προτιμάτε είναι αποκαλυπτικό για την ταυτότητά σας. Ποιο είναι λοιπόν το δικό σας αγαπημένο πόνι;



Πολεμικό καράφι: Είσαι συγκρουσιακός, και λίγο κακιασμένος. Παρόλα αυτά είσαι επίσης ταλαντούχος στις τέχνες [...] Βασικά δεν είσαι και τόσο κακός, είσαι ένα καλό άτομο.



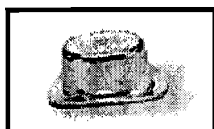
Αυτοκίνητο: Είσαι ένα φιλικός και δημοφιλής άνθρωπος ο οποίος γενικά είναι καλός στο να καταλαβαίνει τα συναισθήματα των άλλων. Μερικές φορές όμως, φοβάσαι να εκφράσεις τις απόψεις σου. Αλλά αυτό συμβαίνει επειδή οι απόψεις σου ούτω ή άλλως είναι λίγο χαζές.



Παπούτσι: Το ότι σου αρέσει το παπούτσι σημαίνει ότι είσαι από φυσικού σου γενναιόδωρος. Επιπλέον, γράφεις και καλά. Κρίμα που μυρίζεις λίγο άσχημα.



Δαχτυλήθρα: Είσαι γιαγιά. Δεν εξηγείται αλλιώς. Επίσης δεν είσαι καλή και στη Monopoly.



Καπέλο: Το χιούμορ σου σε κάνει να είσαι το επίκεντρο της παρέας και η ζωή του πάρτι. Βέβαια, θα πρέπει κάποια στιγμή να σκεφτείς το μέλλον σου σοβαρά. [...] Βρες μια δουλειά για όνομα του Θεού. Και σκούπισε το καταραμένο σαλόνι που σου είπα.

³⁴ Suler J. (1996): The Psychology of Cyberspace. Ηλεκτρονικό βιβλίο. Διαθέσιμο ηλεκτρονικά στην διεύθυνση <http://users.rider.edu/~suler/psycyber/psycyber.html>. Οι «τύποι» των άβαταρ που εξετάζει ο Suler σε σχέση με το «θέμα» που απεικονίζουν είναι: Άβαταρ που απεικονίζουν ζώα/ κατοικίδια, καρτούν, διασημότητες/σταρ, «το κακό», πραγματικά πρόσωπα, καθώς και φωτογραφικά, ιδιοσυγκρασιακά, «τοποθετικά», αφηρημένα, φυλετικά, κινούμενα/animated, περίεργα/ shocking άβαταρ, αλλά και άβαταρ με θέματα ισχύος, σαγήνης, lifestyle κοκ. Βλ. σχ. <http://users.rider.edu/~suler/psycyber/psycyber.html#Types>.

³⁵ Πηγή: <http://ekarj.com/monopoly.htm>

Βεβαίως, διόλου δεν απορρίπτουμε την γενικότερη ανάλυση του Suler ως αστεία ή αστήρικτη. Στην πραγματικότητα η μελέτη του αυτή ήταν μια από τις συστατικές μελέτες του ταχέως αναπτυσσόμενου επιστημονικού κλάδου που σήμερα ονομάζεται κι επισήμως *κυβερνοψυχολογία*³⁶.

Αυτό που θέλουμε εδώ να τονίσουμε είναι πως αν όμως το θεμελιώδες διακύβευμα σχετικά με τα άβαταρ είναι αυτής της τάξης (όπως φαίνεται ως εδώ), ίσως πράγματι να μην υπάρχουν πολλά να ειπωθούν σχετικά με αυτά.

5. Τα «υπόλοιπα» άβαταρ

Πάραυτα, όχι μόνο για λόγος πληρότητας, θα επιστρέψουμε ώστε να κλείσουμε το ζήτημα της παρουσίας των άβαταρ με βάση τα μορφολογικά τους χαρακτηριστικά, αναφερόμενοι σε αυτά που θα μπορούσαμε να χαρακτηρίσουμε «περιφερειακά», ή «λιγότερο σημαντικά» άβαταρ, αν κρίναμε τη σημαντικότητά τους με βάση το πλήθος των βιβλιογραφικών αναφορών που μπορέσαμε να συλλέξουμε γι' αυτά.

Από τα αντικείμενα τα οποία οι Ahn, Fox & Bailenson (2011) είδαμε πιο πάνω πως υποστηρίζουν ότι μπορεί να είναι άβαταρ, το «ημίψηλο καπέλο της Μπορολύ» το εξετάσαμε ήδη στην ενότητα σχετικά με άβαταρ-μονάδες, παρατηρώντας απλώς πως η μη ψηφιακότητά του δεν μοιάζει να είναι απαραίτητο συστατικό της αβαταρικής του υπόστασης. Όσον αφορά την έννοια της «φωνής», δεν θα αναφερθούμε σε αυτήν εδώ προς το παρόν, καθώς σε επόμενο μέρος της εργασίας μας θα βρεθούμε να διαφωνούμε με τους Ahn, Fox & Bailenson (2011), υποστηρίζοντας πως *μια φωνή δεν μπορεί να αποτελέσει «άβαταρ»* με την πλήρη έννοια του όρου, ακόμα και υπό ακραίες τεχνολογικά συνθήκες. Μένουν λοιπόν αισίως μόνο τα «ονόματα» να εξετασθούν ως αβαταρικές περιπτώσεις ώστε να ολοκληρώσουμε αυτή την πρώτη παρουσίαση των άβαταρ: Τούτα τα άβαταρ-ονόματα μαζί με κάποια άλλα ακόμα πιο «εξωτικά» αβαταρικά δείγματα θα αποτελέσουν μάλιστα μια ευρύτερη κατηγορία που στα πλαίσια της παρούσας εργασίας θα ονομάσουμε **«κειμενικά άβαταρ»**³⁷, καθώς τούτα, δεν εμπεριέχουν κανένα οπτικό στοιχείο. Σε αυτά μάλιστα αναφέρεται (έστω και ειρήσθω εν παρόδω) και ο Yee (2007)³⁸:

³⁶Βλ. σχ. <http://en.wikipedia.org/wiki/Cyberpsychology>

³⁷ Δεν υπάρχει λόγος να εμμείνουμε περαιτέρω στην έννοια του φανταστικού-μας-μελετητή. Ακόμα και χρήστες των ηλεκτρονικών υπολογιστών οι οποίοι γνωρίζουν τόσο τον όρο άβαταρ όσο και τα ίδια τα άβαταρ ως αντικείμενα, από προσωπική τους εμπειρία, θα εκπλήσσονταν από αυτή μας την αναφορά, η οποία έρχεται σε τέτοια ευθεία αντίθεση με τον ορισμό του λεξικού της Οξφόρδης (εικόνα ή φιγούρα) αλλά και με την ίδια την έννοια του άβαταρ ως «οπτικής αναπαράστασης», ώστε ούτε λίγο ούτε πολύ να ακυρώνει κάθε προσπάθεια λόγου στηριζόμενη σε τέτοιες βάσεις. Προφανώς, στο βαθμό που ένα θεωρητικό πλαίσιο πρέπει να συμφωνεί τουλάχιστον με την πλειοψηφία των εμπειρικών δεδομένων που καλείται να περιγράψει, θα πρέπει επανεξετάσουμε τις αρχικές μας παραδοχές περί άβαταρ.

³⁸ Ο.π. σελ. 4.

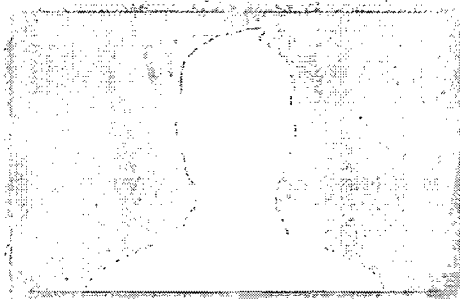
Και φυσικά, κειμενικές αναπαραστάσεις προσώπων σε πολυχρηστικούς τόπους [Multi User Domains – MUDs] δίχως καμία γραφική απεικόνιση, οι οποίοι βασίζονταν μόνο σε κειμενικές περιγραφές, έχουν θεωρηθεί επί μακρόν και προ πολλού ως άβαταρ. (για παράδειγμα βλ. Schiano & White, 1998)³⁹.

Βεβαίως, δεν είναι μόνο στα παλαιά MUDs (τους άμεσους προπάτορες των σημερινών δυναμικών κόσμων όπως το SL) όπου συναντούμε αυτά τα «τρίτου τύπου» κειμενικά άβαταρ. Τέτοια άβαταρ εξακολουθούν να υπάρχουν ακόμα και σήμερα, και μάλιστα χρησιμοποιούνται ευρέως, σε υπηρεσίες όπως το IRC⁴⁰ ή βασισμένα στα πρότυπά του chat-rooms, τα οποία δεν υποστηρίζουν «γραφικά», δηλαδή δεν περιλαμβάνουν δυνατότητες απεικόνισης γραφικών.



Ακόμη δε και στα πολύ πιο σύγχρονα Facebook (2004), και MSN messenger (1999) υπάρχουν (ουκ ολίγες) περιπτώσεις χρηστών οι οποίοι δεν επιθυμούν να «ανεβάσουν» μια προσωπική τους φωτογραφία, και επιλέγουν να χρησιμοποιήσουν ως «εικόνα τους» το generic [γενικό], default [προεπιλεγμένο] άβαταρ που τους παρέχει το ίδιο το Facebook (εικ. 9). Σε αυτές όμως τις περιπτώσεις, το κύριο βάρος της εκπροσώπησης/αναπαράστασής του εκάστοτε χρήστη εντός του

ηλεκτρονικού μέσου αναλαμβάνει να «εξυπηρετήσει» η από αρχαιοτάτων χρόνων απλούστερη δυνατή «κειμενική εκπροσώπηση» κάποιου προσώπου: Το όνομά/ ψευδώνυμό του, το οποίο τότε μπορεί να χαρακτηριστεί ως κειμενικό άβαταρ, ελλείψη κάποιας επιπρόσθετης, αβαταρικής εικόνας ή φιγούρας.



Εικόνα 9 (α & β): Τα generic μη-άβαταρ του Msn (αριστερά) και του Facebook (δεξιά).

³⁹ Βεβαίως, εδώ θα πρέπει να παρατηρήσουμε ότι οι Schiano & White (1998) τους οποίους επικαλείται ο Yee, προς επίρρωση της θέσης του, διόλου δεν αναφέρονται σε «άβαταρ» στο άρθρο στο οποίο παραπέμπει ο Yee: Παρότι μιλούν για ότι σήμερα δίχως άλλο θα αποκαλούσαμε «άβαταρ», αλλά χρησιμοποιούν τον όρο «χαρακτήρας» αν' αυτού. Πρόκειται βεβαίως για ένα ακόμα «νοηματικά πρωθύστερο σχήμα», εκ μέρους του Yee αυτή τη φορά, διόλου ασυνήθιστο φαινόμενο όσον αφορά τα άβαταρ. Αυτό βέβαια μάλλον δεν ακυρώνει την θέση του Yee, παρά μόνο μας αναγκάζει να αρχίσουμε να σκεφτόμαστε ακόμα πιο σοβαρά την αναθεώρηση του αρχικού, οπτικά προσανατολισμένου ορισμού μας. Βλ. σχ. Schiano J.& White S.(1998): *The First Noble Truth of Cyberspace: People are People (Even When They MOO)*. Από τα πρακτικά του συνεδρίου της CHI, Los Angeles, 1998. Διαθέσιμο ηλεκτρονικά στη διεύθυνση <http://ceres.imt.uwm.edu/cipr/image/370.pdf>

⁴⁰ Internet Relay Chat. Ένα πρωτόκολλο, το οποίο παρέχει τη δυνατότητα για ανταλλαγή μηνυμάτων κειμένου σε πραγματικό χρόνο (chat) μέσω του διαδικτύου.

5.1 Τα κειμενικά άβαταρ-χαρακτήρες

Η κατηγορία των κειμενικών άβαταρ δεν περιέχει όμως μόνο τα ονόματα/ ψευδώνυμα των χρηστών του διαδικτύου εάν και όταν αυτά δεν συνοδεύονται από κάποια επιπλέον οπτική αναπαράσταση/ εικόνα. Υπάρχει ένα τελευταίο άβαταρ, κειμενικό κι αυτό, ακόμα πιο «περιθωριακό» και δυσκόλως εννοούμενο ως άβαταρ υπό τους όρους της εικόνας ή της φιγούρας: Το κειμενικό άβαταρ-χαρακτήρας των πρώτων, παλαιών (με τα κριτήρια της τεχνολογίας των υπολογιστών) text-adventures των τελών της δεκαετίας του '70/ αρχών δεκαετίας του '80.

Η Vara (2009)⁴¹, στα πλαίσια μιας ακόμα εντυπωσιακής τόσο σε όγκο όσο και σε τεκμηρίωση διδακτορικής διατριβής σχετικά με τα «παιχνίδια περιπέτειας» [adventure games] αυτή τη φορά, αναγνωρίζει την «κανονικά ανταλλάξιμη χρήση των όρων άβαταρ και χαρακτήρας» (σελ. 202), παρατηρώντας τις λεπτές μόνο διαφορές των δύο όρων, και ορίζοντας τους παιχνιδικούς «χαρακτήρες» ως μια υποκατηγορία αυτών που βάση του ορισμού του Kromand ονομάσαμε εμείς άβαταρ-μονάδες:

Ένας χαρακτήρας σε ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι είναι μια οντότητα εντός της προσομοίωσης, η οποία συνίσταται ως φορέας των πράξεων και/ ή πηγή πληροφοριών [του παίκτη]. Είναι ένα συμβολικό αντικείμενο με το οποίο συγκεκριμένοι κανόνες του παιχνιδιού σχετίζονται. Ένα αυτοκίνητο σε ένα παιχνίδι οδήγησης μπορεί να θεωρηθεί χαρακτήρας. Βεβαίως, αυτό δεν μοιάζει κατάλληλο γιατί οι «χαρακτήρες» πρέπει να είναι ανθρωπομορφικοί, όπως και οι χαρακτήρες μιας αφήγησης. Προκειμένου να καταστεί «χαρακτήρας», η οντότητα [αυτή] θα πρέπει να έχει ανθρωποκεντρικά χαρακτηριστικά ή συμπεριφορά και να είναι κινούμενος [animated] (δηλ. [αυτοί οι χαρακτήρες] φαίνεται να έχουν μια δική τους, αυτόνομη βούληση). [...] Ένα αυτοκίνητο σε ένα παιχνίδι οδήγησης, για παράδειγμα, θα μπορούσε να γίνει αντιληπτό ως χαρακτήρας, αλλά είναι σίγουρα πολύ δυσκολότερο να μιλήσουμε σχετικά με αυτό με όρους ιστορίας/ αφήγησης (εκτός κι αν το αυτοκίνητο αυτό αποκτήσει ανθρωπομορφικά χαρακτηριστικά, όπως σε ένα από τα ηλεκτρονικά παιχνίδια που βασίστηκαν στο *Cars* [«Αυτοκινητάκια», 2006] της Pixar) (Vara, 2009)⁴².

Με βάση τα παραπάνω, οι «χαρακτήρες» των παιχνιδιών περιπέτειας είναι απλώς μια ειδική υποπερίπτωση των άβαταρ-μονάδων⁴³, αλλά δεν θα σταθούμε επί μακρόν σε αυτό το ζήτημα. Αυτό που έχει σημασία για εμάς, στα πλαίσια τούτης της εισαγωγικής παρουσίασης των αβαταρικών μορφών, είναι ότι τα text-adventures ήταν/είναι πλήρως

⁴¹ Vara C. F. (2009): *The tribulations of adventure games: integrating story into simulation through performance*. Διδακτορική διατριβή στο Georgia Institute of Technology, ΗΠΑ, Δεκέμβριος 2009. Διαθέσιμη ηλεκτρονικά στο http://cc.gatech.edu/graduate/dmpha/gallery/PDF/fernandezvara_clara_200912_phd.pdf.

⁴² Ό. π. σελ. 198. Η ομοιότητα των όρων που χρησιμοποιεί η Vara , με τους αντίστοιχους του Kromand είναι ενδεικτική, και θα αποδειχτεί σημαντική στη συνέχεια.

⁴³ Στη συνθήκη του ανθρωπομορφισμού/ ανθρωποκεντρισμού των άβαταρ και στη έννοια του «χαρακτήρα» θα αναφερθούμε εκτενέστερα στο επόμενο κεφάλαιο της παρούσας εργασίας.

κειμενικά παιχνίδια, δίχως υποστήριξη γραφικών, τα οποία εξάλλου η Vara (2009) χαρακτηρίζει εναλλακτικά ως παιχνίδια «*διαδραστικής μυθοπλασίας*» [Interactive Fiction] (σελ. 23), και τα οποία είναι τόσο επικεντρωμένα στον κειμενικό χαρακτήρα-άβατάρ τους όσο και κάθε άλλο αβαταροκεντρικό παιχνίδι σήμερα.

Σε τούτα λοιπόν τα παιχνίδια «κειμενικής-περιπέτειας», ο παίκτης χειριζόταν μόνο έναν κέρσορα που αναβόσβηνε μονότονα στις ασπρόμαυρες οθόνες της εποχής, και πληκτρολογούσε επιμελώς κάθε δυνατή εντολή προς το άβαταρ-χαρακτήρα του («go west», «go east», «open door», «say ...» κοκ.), ο οποίος (ή μάλλον «το» οποίο) δεν ήταν τίποτα άλλο από μια αόριστη «περιγραφή», η οποία συχνά δεν περιελάμβανε καν το φύλο ή το όνομα του χειριζόμενου-από-τον-παίκτη-χαρακτήρα:

Οι γενικοί/ απροσδιόριστοι [generic] χαρακτήρες είναι μάλλον συνηθισμένοι στα text-adventures, καθώς αυτά μπορούν να μην συμπεριλάβουν αναγνωριστικά ταυτότητας όπως την εικόνα, το όνομα, ή και (πολύ συχνά) το φύλο [στο σχεδιασμό τους]⁴⁴.

Με βάση τώρα τα παραπάνω, μπορούμε πια να ρωτήσουμε: Εφόσον δεν είναι ούτε φιγούρα, ούτε εικόνα, ούτε όνομα, κι εφόσον δεν έχει χαρακτηριστικά, ούτε φύλο, ούτε κάποια άλλη ιδιότητα που να θυμίζει έστω και μακρινά την έννοια της αναπαράστασης όπως έχουμε συνηθίσει να την σκεφτόμαστε (δηλαδή με όρους κάποιας στοιχειώδους τουλάχιστον οπτικότητας) τι ήταν/ είναι αυτό το απροσδιόριστο άβαταρ-χαρακτήρας των κειμενικών παιχνιδιών περιπέτειας/ διαδραστικής μυθοπλασίας;

Υπομονή. Η απάντηση όχι μόνο θα κατέπληττε τον φανταστικό-μας-μελετητή, αλλά θα μας οδηγήσει επιτέλους στο επόμενο κεφάλαιο της παρούσης εργασίας, απαντώντας επιτέλους στο αρχικό ερώτημα το οποίο θέσαμε ως τίτλο του παρόντος κεφαλαίου: **«Τι είναι λοιπόν το άβαταρ;»**

Η απάντηση δεν είναι τίποτα άλλο από μια και μοναδική λέξη, ανοίκεια για εμάς που έχουμε συνηθίσει πλέον τα πλουσιότατα γραφικά περιβάλλοντα των ηλεκτρονικών μας παιχνιδιών, όσο και για τον φανταστικό-μας-μελετητή, τον οποίο θα αφήσουμε σιγά-σιγά να επιστρέψει στη δυναμικότητα απ' όπου τον κλητεύσαμε. Υποθέτουμε ότι μετά από αυτή την απάντηση θα εγκατέλειπε οριστικά τη μελέτη του καταλήγοντας στο δικαιολογημένο συμπέρασμα ότι άβαταρ είναι μια κενή λέξη, μια λέξη στην οποία ο καθένας αποδίδει τελείως διαφορετικά νοήματα, και μάλιστα, όχι σπάνια, νοήματα αντιφατικά μεταξύ τους.

Το άβαταρ-χαρακτήρας λοιπόν των text-adventures ήταν «Εσύ»[!] [Ύου]. «Εσύ» όπως κάθε «εγώ» που μπορεί να καθίσει αναπαυτικά μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή του και να εμβυθιστεί μέσα στον κειμενικό κόσμο του. «Εσύ» όπως «εγώ» (εικ. 10). **Το άβαταρ είναι εμείς.**

⁴⁴ Ο. π. Σελ. 223

Το πρώτο-πρώτο παιχνίδι περιπέτειας, το *Adventure* [το οποίο ονομάτισε προφανώς όλα τα υπόλοιπα της κατηγορίας του], είχε έναν ιδιότυπο τρόπο να παρουσιάζει τον [διαχειριζόμενο από τον παίκτη] «χαρακτήρα» του όπως έχουν παρατηρήσει και οι Buckles & Montfort. Αν ο παίκτης ζητήσει «οδηγίες» στην αρχή του παιχνιδιού, θα διαβάσει τα ακόλουθα:

Κάπου κοντά βρίσκεται η Κολοσσιαία Σπηλιά [Colossal Cave], όπου άλλοι έχουν ανακαλύψει περιουσίες σε θησαυρούς και χρυσάφι, αν και φημολογείται ότι κανείς δεν έχει δει ποτέ έκτοτε κάποιους που έχουν διαβεί την είσοδό της. Λένε πως υπάρχει μαγεία στη σπηλιά. *[Εγώ]⁴⁵ θα είμαι τα χέρια και τα μάτια σου. Καθοδήγησέ με εντολές μίας ή 2 λέξεων [...]*

Αλλά ποιος είναι «Εγώ» στην πρώτη ατάκα; Ο Buckles υποστηρίζει ότι είναι ο αφηγητής (Buckles, *"The Computer Storygame Adventure"* 141-2) [...]. Κι όμως, αμέσως μετά απ' αυτή την πρώτη «οδηγία», το πρώτο μήνυμα [output] του παιχνιδιού ενημερώνει τον παίκτη πως: *«[Εσύ] στέκεσαι στο τέρμα ενός δρόμου μπροστά σε ένα μικρό τούβλινο κτήριο. Γύρω σου υπάρχει ένα δάσος. Ένα μικρό ρυάκι κυλάει από το κτήριο και πέφτει σε μια χαράδρα.»* [εμφάσεις δικιές μου]. Σε τούτη την περίπτωση το «εσύ» φαίνεται να αναφέρεται και πάλι στον παίκτη, μόνο που αυτή τη φορά [ο παίκτης] δεν είναι πια ο αλληλεπιδρών – είναι αυτός που βρίσκεται εντός της προσομοίωσης, και την παρουσιάζει στον παίκτη. Η οντότητα με τα «μάτια και τα χέρια» δεν αναφέρεται πια στην εαυτό της σε α' πρόσωπο, αλλά σε β', προκειμένου να εμπλέξει τον παίκτη.

Αυτό το προφανές σχίσμα μεταξύ του παίκτη και της οντότητας η οποία περιγράφει την προσομοίωση είναι η τέλεια πάσα προκειμένου να τεθεί το ερώτημα του ποιος είναι ο χαρακτήρας-του-παίκτη [player character], τι κάνει μέσα στο παιχνίδι, και τελικά, ποιος [ακριβώς] είναι αυτός ο χαρακτήρας (Vara, 2009)⁴⁶.

⁴⁵ Το συντακτικό μας καθιστά προβληματική την μετάφραση σχετικών αποσπασμάτων στην ελληνική: Το αγγλικό «I am» όπως και του «You are» κοκ. δεν μεταφράζονται συνήθως σε «εγώ είμαι» και «εσύ είσαι» αντίστοιχα, αλλά λιτότερα σε «είμαι» και «είσαι»: Η προσωπική αντωνυμία είθιστα να παραλείπεται.

⁴⁶ Ό.π. σελ. 200-201

PLEASE ENTER YOUR NAME
?CRIS

YOU ARE STANDING IN A SMALL CLEARING
SURROUNDED ON ALL SIDES BY A THICK
FOREST .

?

Εικόνα 10: Τα
άβαταρ είναι
«εμείς».

6. Μερικά πρώτα συμπεράσματα

6.1 Μια μορφολογική κατηγοριοποίηση των άβαταρ

Στο πρώτο μας κεφάλαιο λοιπόν, θέσαμε το ερώτημα του «τι είναι το άβαταρ;» και υπό τη συνθήκη ενός *tabula-rasa* φανταστικού-μελετητή παρουσιάσαμε σταδιακά τις τρεις μεγάλες κατηγορίες των αβαταρικών μορφών, στηριγμένοι σε *ad hoc* μορφολογικά κριτήρια: Τα άβαταρ φαίνεται να είναι είτε «φιγούρες» που αντιπροσωπεύουν «παίκτες» σε ηλεκτρονικά παιχνίδια (ενός, ή πολλών παικτών), είτε «εικόνες» τις οποίες χρησιμοποιούν οι χρήστες του διαδικτύου σε κοινωνικές τους αλληλεπιδράσεις, είτε κειμενικοί χαρακτήρες/ ονόματα σε παλαιότερα συνήθως περιβάλλοντα. Προς το σκοπό της διάκρισης μεταξύ τους, και για λόγους σαφήνειας προτείναμε τους όρους **άβαταρ-μονάδες**, **άβαταρ-εικόνες**, και κειμενικά **άβαταρ** για κάθε μια από τις τρεις παραπάνω κατηγορίες αντίστοιχα. Συνεπώς, θα μπορούσαμε να πούμε ότι τα ηλεκτρονικά άβαταρ μορφολογικά χωρίζονται σε 2 βασικές κατηγορίες: Τα οπτικά, και τα κειμενικά άβαταρ. Υπό αυτή την έννοια τα άβαταρ-μονάδες και τα άβαταρ-εικόνες αποτελούν υποκατηγορίες της πρώτης, όπως σχηματικά φαίνεται παρακάτω (πίνακας 1):

Πίνακας 1: Η κατηγοριοποίηση των ψηφιακών άβαταρ με βάση τη μορφολογία τους

ΑΒΑΤΑΡ		
ΚΕΙΜΕΝΙΚΑ ΑΒΑΤΑΡ	ΟΠΤΙΚΑ ΑΒΑΤΑΡ	
	Άβαταρ-μονάδες	Άβαταρ-εικόνες

Αν μάλιστα σε αυτή την κατηγοριοποίηση εντάσσαμε και τα μη-ηλεκτρονικά, μη-ψηφιακά άβαταρ, όπως τα πιόνια των επιτραπέζιων παιχνιδιών που εξετάσαμε παραπάνω, ο πίνακάς μας θα μετασχηματιζόταν ως εξής (πίνακας 2) :

Πίνακας 2: «Πλήρης»⁴⁷ κατηγοριοποίηση των άβαταρ

ΑΒΑΤΑΡ			
ΜΗ-ΨΗΦΙΑΚΑ ΑΒΑΤΑΡ	ΨΗΦΙΑΚΑ ΑΒΑΤΑΡ		
	ΚΕΙΜΕΝΙΚΑ ΑΒΑΤΑΡ	ΟΠΤΙΚΑ ΑΒΑΤΑΡ	
		Άβαταρ-μονάδες	Άβαταρ-εικόνες

⁴⁷ Βεβαίως δεν έχουμε αναφερθεί διόλου στα άβαταρ των Δυνητικών Περιβαλλόντων Πλήρους Εμβύθισης [fully Immersive Virtual Environments – IVEs], τα άβαταρ εκείνα που αναπαριστούν τους χρήστες τους σε προσομοιώσεις με τη χρήση ειδικού εξοπλισμού όπως κρανών, 3d γυαλιών, γαντιών με αισθητήρες κίνησης κοκ. Κάτι τέτοιο δικαιολογείται όμως στο βαθμό που και αυτά μπορούν να χαρακτηριστούν ως άβαταρ-μονάδες, πολύ υψηλής τεχνολογίας βεβαίως. Καθώς δε, όπως αναφέρει χαρακτηριστικά και η Ryan (2001) «ελάχιστοι από εμάς έχουμε στην πραγματικότητα φορέσει μια συσκευή HMD (Head-Mounted Display) και [τα αντίστοιχα] DGs (Digital Gloves)» που απαιτούνται προκειμένου να «εμβυθιστούμε» κι εμείς σε τέτοια δυνητικά περιβάλλοντα, και δεν αναμένουμε πως κάτι τέτοιο πιθανώς θα συμβεί στο προσεχές μέλλον, δεν θα αναφερθούμε σε τούτα τα άβαταρ στα πλαίσια της παρούσης.

Υπό μια τέτοια σχηματική κατηγοριοποίηση δε θα ήταν παράλογη η προσδοκία πως το 50% της σχετικής με τα άβαταρ βιβλιογραφίας θα αναφερόταν στα μη-ψηφιακά άβαταρ και το άλλο 50% της στα οπτικά άβαταρ (25 και 25% στις δύο υποκατηγορίες τους αντίστοιχα). Κάτι τέτοιο προφανώς δεν επαληθεύεται. Στην πραγματικότητα δεν επαληθεύεται ούτε και σε σχέση με τα ψηφιακά άβαταρ. Ούτε καν σε σχέση με τα οπτικά μόνο άβαταρ. Παρότι μια στατιστική μελέτη της σχετικής βιβλιογραφίας ξεπερνά τόσο τους σκοπούς της παρούσας εργασίας, όσο και τις δυνατότητές μας να την διεξάγουμε πρακτικά, οι έχοντες γνώση της κατάστασης δεν θα διαφωνούσαν σε ένα χονδρικό υπολογισμό όπως ο εξής: Το 90-95% της διαθέσιμης σήμερα σχετικής με τα άβαταρ βιβλιογραφίας ασχολείται με τα άβαταρ-μονάδες, κι ειδικότερα με εκείνα που απαντώνται σε δυνητικούς πολυχρηστικούς κόσμους όπως τα WoW και SL. Το υπόλοιπο 5-10% ασχολείται με τα άβαταρ-εικόνες. Στα κειμενικά άβαταρ αναφέρεται κάποιο μικρότερο του 1% ποσοστό της σχετικής βιβλιογραφίας, ενώ για τα μη-ψηφιακά άβαταρ, στο βαθμό που μπόρεσα να ελέγξω, βρίσκει κανείς μόνο κάποιες μετρημένες στα δάχτυλα ονομαστικές αναφορές, γεγονός που θα μας έκανε να μιλήσουμε για έναν αριθμό με πολλά-πολλά μηδενικά μπροστά από τη μονάδα, αν θέλαμε να «απεικονίσουμε» το σχετικό τους ποσοστό. Σχετικά με τους λόγους αυτής της «στρέβλωσης» θα μιλήσουμε πιο κάτω.

6.2 Τελικά τι είναι το άβαταρ;

Όσον αφορά τώρα το ερώτημα του «**τι είναι το άβαταρ**» οι απαντήσεις που συγκεντρώσαμε υπό το πρόσχημα του φανταστικού-μας-μελετητή ήταν μάλλον πολύ διαφορετικές μεταξύ τους, αν όχι αντικρουόμενες ή ξεκάθαρα αντιφατικές. Θα μπορούσαμε βεβαίως να άρουμε σε κάποιο βαθμό αυτή την αντίφαση εγκαταλείποντας τον ορισμό του λεξικού της Οξφόρδης, ή διευρύνοντάς τον με την προσθήκη του όρου «κείμενο». Τότε, άβαταρ θα ήταν «*μια εικόνα, φιγούρα, ή κείμενο το οποίο αναπαριστά/ αντιπροσωπεύει κάποιον χρήστη ενός ηλεκτρονικού υπολογιστή*».

Με βάση τούτο τον διευρυμένο λόγω εμπειρικών δεδομένων ορισμό, θα μπορούσαμε εκ των υστέρων να παραδεχτούμε (με μια μικρή δόση δυσαρέσκειας βεβαίως) πως ο πληρέστερος ορισμός/περιγραφή των άβαταρ σήμερα, διατίθεται από *Wikipedia*, η οποία στο λήμμα «*avatar (computing)*» όχι μόνο δεν παραλείπει να αναφέρει τους τρεις βασικούς αβαταρικούς τύπους τους οποίους κι εμείς αναγνωρίσαμε, αλλά αναφέρει και την «οριακή» περίπτωση του παιχνιδικού χαρακτήρα:

Στην επιστήμη των υπολογιστών, το άβαταρ είναι η *γραφική αναπαράσταση* κάποιου χρήστη, ή το *alter ego* ή ο *χαρακτήρας* του. Μπορεί να λάβει είτε μια *3d μορφή*, όπως σε παιχνίδια ή *δυνητικούς κόσμους*, ή μια *2d μορφή*, ως μια *εικόνα/εικονίδιο* [icon] σε *διαδικτυακά fora* και άλλες *on-line κοινότητες*. Μπορεί επίσης να αναφέρεται σε

κειμενικές κατασκευές όπως συναντώνται σε παλαιότερα συστήματα (MUDs). Είναι ένα αντικείμενο που αντιπροσωπεύει το χρήστη. Ο όρος «άβαταρ» μπορεί επίσης να αναφέρεται στην προσωπικότητα που είναι συνδεδεμένη με το «όνομα θρόνου», ή με το «*handle*»⁴⁸ ενός χρήστη του διαδικτύου⁴⁹.

Επίσης, θα πρέπει να σημειώσουμε πως:

Πρώτον, υπό την έννοια του ότι τα οπτικά άβαταρ (τα άβαταρ-εικόνες και τα άβαταρ-μονάδες) δεν μας μοιάζουν διόλου απαραίτητως όπως είδαμε, θα ήταν δύσκολο να εννοήσουμε κατά ποιον τρόπο άβαταρ-μονάδες όπως ένα αυτοκίνητο, ένα «δρακάκι» (:), ένας κινηματογραφημένος «χαρακτήρας», ή (ακόμα χειρότερα) μια «παύλα» (:) ή «ρακέτα», όπως αυτή του δημοφιλούς στη δεκαετία του '80 «Ατκαποϊντ» η οποία μπορεί να κινηθεί μόνο δεξιά-αριστερά στο κάτω μέρος κάποιας «πίστας» γεμάτης από «τουβλάκια», αποκρούοντας αενάως μια ψηφιακή «μπίλια» μπορεί να μας αναπαριστά καθ' οιονδήποτε τρόπο (βλ. εικ. 6 σελ. 14). Με άλλα λόγια, ένα αρκετά μεγάλο νοηματικό κενό διαχωρίζει ακόμα την έννοια της αναπαράστασης τόσο από την έννοια του ελέγχου την οποία ασκούμε στα άβαταρ-μονάδες, όσο κι από την έννοια της «αναπαράστασής μας», από εικόνες και φιγούρες τα οποία διόλου δε μας μοιάζουν κι από κείμενα, τα οποία σε τίποτα δεν μας θυμίζουν «εμάς».

Δεύτερον, η μόνη σχέση που καταφέραμε να βρούμε μεταξύ των άβαταρ και της ταυτότητας μας, είναι το ότι τα άβαταρ εκφράζουν κατά κάποιον τρόπο το γούστο ή την προσωπικότητά μας, όπως τα πόνια της Monopoly ή τα ρούχα που επιλέγουμε για μια συνάντηση. Στο βαθμό που αυτές οι επιλογές σχετίζονται με την προσωπικότητα μας μπορούμε να αποδεχτούμε τα άβαταρ ως εκφραστές-της-ταυτότητάς-μας, αλλά διόλου δεν έχουμε προσεγγίσει, πολλώ δε μάλλον ερμηνεύσει τον λόγο που γίνεται σήμερα για τα άβαταρ ως «δυναμικών εαυτών», «εικονικών ταυτοτήτων» ή «μέσων επαναδημιουργίας του σωματικού μας εαυτού».

Ως προς αυτό, το τρέχον επίπεδο κατανόησής μας σχετικά με τα άβαταρ δεν απέχει διόλου από την παρακάτω θέση των Lindsay, de Zwart και Collins (2010), οι οποίοι/ες προτείνουν ένα συνεχές σχετικά με τις «επιλογές ταυτότητας» που προσφέρουν τα διάφορα παιχνίδια, σύμφωνα με το οποίο στην χαμηλότερη βαθμίδα του θα βρίσκονταν τα πόνια της Monopoly, τα οποία εμείς χαρακτηρίσαμε αυτοδικαίως ως μη-ψηφιακά άβαταρ. Αντίθετα, όσα έχουμε συγκεντρώσει ως τώρα για τα άβαταρ, μοιάζουν να συνοψίζονται υποδειγματικά, πολύ πιο εύγλωττα, και ακόμα συνοπτικότερα στα παρακάτω:

Ο όρος άβαταρ, προερχόμενος από την Σανσκριτική λέξη για την «ενσάρκωση», αναφέρεται σήμερα στην on-line αναπαράσταση/ αντιπροσώπευση του εαυτού κάποιου ή κάποιας χρήστη ή χρήστριας. Ο όρος μπορεί να σημαίνει κάθε on-line

⁴⁸ Handle: Η αναφορά ή η αναφορικότητα καλύτερα σε κάποιο «αντικείμενο» (με όρους της επιστήμης της πληροφορικής), με τη μορφή συνήθως μιας μεταβλητής ή ενός υπερσυνδέσμου.

⁴⁹ Πηγή: [http://en.wikipedia.org/wiki/Avatar_\(computing\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Avatar_(computing))

αναπαράσταση/ αντιπροσώπευση του χρήστη, συμπεριλαμβανομένων των απλών «ονομάτων οθόνης», των αμιγώς κειμενικών κατασκευών των παλαιών MUDs, ενός δισδιάστατου εικονιδίου χρησιμοποιούμενου σε διαδικτυακά foras, ενός προεπιλεγμένου χαρακτήρα όπως στα ηλεκτρονικά παιχνίδια, ή μιας παραμετροποιήσιμης 3d οπτικής αναπαράστασης χρησιμοποιούμενης σε κοινωνικούς δυνητικούς κόσμους.

Το τρέχον επίπεδο κατανόησής μας περί του τι συνιστά ένα άβαταρ συνεπώς βασίζεται σε ένα συνεχές το οποίο κυμαίνεται από σχετικά απλές μορφές επιλογών ταυτότητας μέχρι επιλογές που καθίστανται όλο και πιο περίπλοκες, καθώς οι δυνητικοί κόσμοι καθίστανται πιο εξελιγμένοι και ρεαλιστικοί, και καθώς η λειτουργικότητα των [άβαταρ ως] φορέων της on-line ταυτότητάς μας αυξάνεται. Στην πραγματικότητα, οι απαρχές αυτού του συνεχούς μπορούν να εντοπισθούν στις απλές αναπαραστάσεις των παικτών σε παραδοσιακά off-line παιχνίδια. Με πολλούς τρόπους, και σε διαφορετικούς βαθμούς, [τούτα] τα παραδοσιακά παιχνίδια πάντα παρείχαν στους παίκτες τους την επιλογή μιας εντός-του-παιχνιδιού ταυτότητας. Στο σκάκι για παράδειγμα οι παίκτες έχουν την επιλογή των λευκών ή των μαύρων πιονιών, και στη Monopoly, την επιλογή μεταξύ του «αυτοκινήτου», του «ημίψηλου καπέλου», ή του «παπουτσιού» (Lindsay, de Zwart & Collins, 2010)⁵⁰.

Υπό μια έννοια λοιπόν, ολοκληρώνοντας το πρώτο κεφάλαιο της παρούσης, φαίνεται πως δεν έχουμε διανύσει μεγάλη απόσταση από το σημείο της αφετηρίας μας παρά τις φιλότιμες προσπάθειες στις οποίες προβήκαμε υπό το πρόσχημα του *tabula rasa* φανταστικού-μας-μελετητή.

Στην πραγματικότητα βέβαια ισχύει ακριβώς το αντίθετο. Απλώς, έχουμε καταδείξει τα αδιέξοδα στα οποία οδηγούν οι αρχικές παραδοχές τις οποίες σιωπηλά δεχτήκαμε ως ισχύουσες, τις οποίες κατόπιν τούτων, έχει πλέον έρθει η ώρα να επανεξετάσουμε, να τροποποιήσουμε, ή και (γιατί όχι) να εγκαταλείψουμε ολοκληρωτικά.

⁵⁰ Lindsay D., de Zwart M. & Collins M. (2010) *My Self, My Avatar, My Rights: Rights of Avatar Identity and Integrity in Virtual Worlds*, στο συλλογικό *Humanity in Cybernetic Environments* (επιμ. Daniel Riha), Inter-Disciplinary Press, Oxford, United Kingdom, σελ. 147-148. Διαθέσιμο ηλεκτρονικά στο <http://www.inter-disciplinary.net/wp-content/uploads/2010/03/visions308ver2260310.pdf>

Κεφάλαιο 2ο

Τελικά, τι είναι το άβαταρ;

1. Ανακεφαλαίωση

Στο προηγούμενο κεφάλαιο ξεκινήσαμε με το συνήθως εθιμοτυπικό ζήτημα ενός αρχικού ορισμού του αντικειμένου με το οποίο ασχολούμαστε ήδη επί μακρόν στην παρούσα μελέτη, θέτοντας το υπό τη μορφή ενός απλού φαινομενικά τίτλου/ερωτήματος:

«Τι είναι (το) άβαταρ;»

Η απάντηση όχι μόνο αποδείχτηκε πολύ μακροσκελέστερη απ' όσο θα περιμέναμε, αλλά επί της ουσίας, και υπό το πρόσχημα ενός ανίδεου φανταστικού-μελετητή, δείξαμε πως είτε δεν έχει απαντηθεί μέσα στα πλαίσια μιας ογκωδέστατης πλέον βιβλιογραφίας σχετικά με τα άβαταρ, είτε (ακόμα χειρότερα) πιθανώς δεν δύναται καν να απαντηθεί με έναν ολοκληρωτικό, καθολικό και οριστικό (με την έννοια τόσο του τελικού όσο και ενός ορισμού που να ορίσει τα άβαταρ) τρόπο. Στην πραγματικότητα, δείξαμε πως ο όρος άβαταρ αποτελεί (διόλου τυχαία) έναν όρο ομόλογο του virtual/δυνητικού ως προς το εξής:

Η λέξη "virtual" υπήρξε και παραμένει να είναι μια πολύ μεγαλοπρεπής λέξη, σκανδαλωδώς υποτιμημένη, ένα τεράστιο δοχείο σημαντικής κενότητας, που περιμένει να του χυθεί το νόημα. Η πληροφορική έχει δώσει λίγο από αυτό το νόημα, αρχικά κάποιο εντελώς μετριόφρον νόημα, που όμως όλο προέρχεται από την αρχική χρήση της σαν το επίθετο της "virtue," από τον καιρό που η "virtue" (αρετή, δύναμη) είχε την έννοια της δύναμης του Θεού. [...] Επιπλέον, ταιριάζει η λέξη να απηχεί κάποιο μέγεθος θεϊκού νοήματος, διότι η έννοια της πληροφορικής του "δυνητικού" είναι κάτι πολύ περισσότερο από ένα θέμα μόνο και μόνο τεχνολογίας. Σημαίνει κάτι που στοχεύει προς την επιστημονική καρδιά της πραγματικότητας. (Woolley, 1992, σελ. 60)⁵¹

Όσον αφορά τη «σημαντική κενότητα» του όρου άβαταρ ο οποίος φαίνεται να «περιμένει να του χυθεί το νόημα» είδαμε πιο πάνω πως ούτε λίγο ούτε πολύ κάθε μελετητής των άβαταρ φαίνεται να εννοεί τελείως διαφορετικά πράγματα υπό τον ίδιο

⁵¹ Όπως παρατίθεται στο: Μ.Α. Μπουντουρίδης (1999) «Η ιστορία του Virtual και η ταλαιπωρία του στα Ελληνικά». Διαθέσιμο ηλεκτρονικά στο http://hyperion.math.upatras.gr/kxk/1/p1_7.html.

κοινό όρο. Από τα πιόνια της Monopoly μέχρι τα 3d avatar των δυνητικών πολυχρηστικών κόσμων, από τα απλά ονόματα των χρηστών του διαδικτύου μέχρι τις διόλου ανθρωπομορφικές παιχνιδικές μονάδες του Kromand, κι από απλές «εικόνες» τις οποίες χρησιμοποιούν οι μετέχοντες στα διάφορα διαδικτυακά fora μέχρι τις έννοιες της ανάπαράστασης, του «δυνητικού εαυτού», και του ψηφιακού σώματος του χρήστη, τα άβαταρ καλούνται να σημάνουν ότι έχει στο μυαλό του ο κάθε μελετητής ή απλός χρήστης που κάνει λόγο γι' αυτά.

Όπως και με τον όρο "virtual", «η πληροφορική έχει δώσει κάποιο από αυτό το νόημα, αρχικά κάποιο εντελώς μετρίοφρον νόημα», και στον όρο «άβαταρ», δίχως όπως είδαμε να τον εξαντλεί διόλου εντός της: Τα άβαταρ είναι εκφράσεις της προσωπικότητας του χρήστη τους, όπως τα ρούχα που θα επιλέξει για μια συνάντηση ή όπως το αγαπημένο του χρώμα που θα διαλέξει για τα «πούλια» του στο τάβλι.

Όπως και ο όρος "virtual" βεβαίως, ο όρος «άβαταρ» είναι «κάτι πολύ περισσότερο από ένα θέμα μόνο και μόνο τεχνολογίας» και σχετίζεται με την ίδια την αυτό-εικόνα μας και την ίδια την κατασκευή της έννοιας του εαυτού μας, έστω κι ασαφώς όπως είδαμε ή συνδεόμενος με αντικείμενα με τα οποία διόλου δεν μοιάζει αναγκαστικά όπως οι φωτογραφίες μας, οι εικόνες και τα αγάλματα, η εικόνα στον καθρέφτη μας κοκ.: Το κενό που προφανώς διαχωρίζει τα «περιθωριακά» άβαταρ ειδικά (τα πιόνια της Monopoly λχ.) από «κάτι που [να] στοχεύει προς την επιστημονική καρδιά της πραγματικότητας», όπως λχ. την έννοια του «εαυτού» ή του «σώματός» μας μένει προφανώς να γεμισθεί κατά το δοκούν.

Όσον αφορά τέλος την «θεική καταγωγή» και αυτό το «κάποιο μέγεθος θεικού νοήματος», ο όρος άβαταρ δεν έχει τίποτα να ζηλέψει από τον αντίστοιχο "virtual". Ως προς τούτο, και προς επίρρωσιν της προηγούμενης θέσης μας περί νοηματικής κενότητας του άβαταρ, αναφέρουμε ενδεικτικά, και ελπίζοντας να μην κουράσουμε υπερβολικά τους αναγνώστες μας:

Ένα άβαταρ είναι η οπτική σωματοποίηση [visual embodiment, sic] εντός κάποιου δυνητικού περιβάλλοντος. Ο όρος, δανεισμένος από την Ινδουιστική μυθολογία σύμφωνα με την οποία ορίζεται ως το όνομα του προσωρινού σώματος στο οποίο κατοικεί μια θεότητα για κατά τη διαμονή της στη γη, χρησιμοποιήθηκε για πρώτη φορά με την μοντέρνα της έννοια από τον Chip Morningstar, ο οποίος από κοινού με τον Randall Farmer, δημιούργησαν τον πρώτο πολυχρηστικό γραφικό διαδικτυακό κόσμο, το «Habitat» [της Lucas Arts] το 1985 (Damer 1998). (Vilhjálmsson, 2003)⁵².

Αντίστοιχα, από το Ινστιτούτο Τεχνολογίας του Wentworth (2008):

⁵² Vilhjálmsson H. H. (2003) *Avatar Augmented Online Conversation*. Διδακτορική διατριβή στο MIT της Μασαχουσέτης, ΗΠΑ, σελ. 36. Διαθέσιμο ηλεκτρονικά στη διεύθυνση http://www.ru.is/~hannes/publications/vilhjalmsson_phdthesis.pdf

Οι μετέχοντες υποδηλώνονται από άβαταρ, κινούμενα εικονίδια τα οποία αναπαριστούν/ αντιπροσωπεύουν [represent] αυτό το πρόσωπο (η λέξη προέρχεται από την Ινδουιστική έννοια της ενσάρκωσης, σωματοποίησης, ή εκδήλωσης μιας θεότητας, προσώπου ή ιδέας). Αυτά τα άβαταρ είναι πλήρως παραμετροποιήσιμα. Οι μετέχοντες μπορούν να επιλέξουν όλες τις πλευρές της σωματικής τους σύστασης, ακόμα και τον βαθμό της «ανθρωπομορφικότητας» με τον οποίο θέλουν να εμφανίζονται. (Landry, 2008)⁵³

Πιο πρόσφατα (2011):

Το «Άβαταρ» προέρχεται από την [αντίστοιχη] Σανσκριτική λέξη στην οποία κυριολεκτικά σημαίνει «κάθοδος» ή «κατάβαση», και ειδικότερα, μια εσκεμμένη κατάβαση ενός θεού στον κόσμο των θνητών, συνήθως με το σκοπό της καταστοφής του κακού ή της καθοδήγησης των «δικαίων» στο σωστό μονοπάτι⁵⁴.

Ομοίως, οι Ahn, Fox & Bailenson στο άρθρο τους που παραθέσαμε και πιο πάνω:

Η λέξη άβαταρ κατάγεται από την Σανσκριτική λέξη «Αβατάρα», που σημαίνει «κάθοδος», για να περιγράψει την ενσάρκωση ή την ενσώματη εκδήλωση ενός αθάνατου όντος στον Ινδουισμό. Οι Ινδουιστικές θεότητες πιστεύεται πως έρχονται στη Γη ως άβαταρ για να βοηθήσουν τους ανθρώπους στον αγώνα τους για «φώτιση» και «σωτηρία». Με την έλευση της εποχής της πληροφορίας και της τεχνολογίας, δεν είναι απολύτως σαφές πως ο όρος τρύπωσε στην λαϊκή γλώσσα, αλλά συνήθως αποδίδεται στην νουβέλα επιστημονικής φαντασίας του Neal Stephenson, *Snow Crash*, το 1992 (Ahn, Fox & Bailenson, 2011)⁵⁵.

Οι μάλλον ειδικότεροι επί του θέματος Martinez-Zárate, Corduneanu & Martinez (2008), στο «*Περιοδικό των Θρησκειών στο Διαδίκτυο*» της Χαιδελβέργης (!):

Η περίπτωση του Rookie Oh είναι χρήσιμη ως μεταφορά της σημασιολογικής σχέσης της χρήσης του «άβαταρ» ως ψηφιακής αναπαράστασης του εαυτού, η οποία αποδίδεται στον Neal Stephenson, και της παλαιότερης, και περιέργως θρησκευτικής χρήσης του όρου, η οποία αναφέρεται στο άβαταρ ως μια ενσώματη, ενσαρκωμένη εκδήλωση μιας θεότητας (μερικά λεξικά περιλαμβάνουν ένα ευρύτερο νόημα το οποίο αναφέρεται και στην μετενσάρκωση) [...] (Martinez-Zárate, Corduneanu & Martinez, 2008)⁵⁶

Και ανακεφαλαιώνοντας με μια ακόμα σειρά από «συνεπείς» (;) με την θεϊκή καταβολή του όρου ορισμούς για τα σύγχρονα, ηλεκτρονικά άβαταρ:

⁵³ Πηγή: <http://download.101com.com/CAM/conf/2008/Landry.pdf>

⁵⁴ Πηγή: <http://www.cs.umd.edu/class/fall2011/hdcc105/PDFs/11-AvatarsIdentityVirtualWorlds.pdf>

⁵⁵ Ahn S. J., Fox J. & Bailenson J. N (2011): *Avatars*. Διαδικτυακή έκδοση του Virtual Human Interaction Lab (VHIL) του πανεπιστημίου του Stanford, σελ. 2. Διαθέσιμο ηλεκτρονικά στην διεύθυνση <http://vhil.stanford.edu/pubs/2011/ahn-1st-avatars.pdf>

⁵⁶ Martinez-Zárate P., Corduneanu I. & Martinez L.M., (2008): S(l)pirituality - Immersive worlds as a window to spirituality Phenomena, στο Heidelberg Journal of Religions on the Internet, 2008, σελ. 217. Διαθέσιμο ηλεκτρονικά στη διεύθυνση <http://archiv.ub.uni-heidelberg.de/volltextserver/volltexte/2008/8295/pdf/martinez.pdf>

Η λέξη «άβαταρ» προέρχεται από την αρχαία Ινδιάνικη γλώσσα [sic]⁵⁷ και αναφέρεται στην ενσάρκωση μιας θεότητας επί γης. Συνεπώς με τούτο τον αρχικό της ορισμό, η σημερινή χρήση της λέξης άβαταρ αναφέρεται στην αναπαράσταση μιας οντότητας. Για παράδειγμα ένα άβαταρ περιγράφεται ως η «εικονιστική αναπαράσταση ενός ανθρώπου σε ένα chat περιβάλλον» (Bahorsky, Graber, and Mason 1998, σελ. 8) ή ως «η αναπαράσταση του χρήστη ως ένας κινούμενος χαρακτήρας σε δυνητικούς κόσμους» (Loos 2003, σ. 17). Υπάρχουν επίσης και στραμμένες προς την τεχνολογία προσεγγίσεις στον ορισμό των άβαταρ. Για παράδειγμα ο Τύπος σχετικά με την βιομηχανία των υπολογιστών περιγράφει τα άβαταρ ως «γραφικές προσωποποιήσεις υπολογιστών, ή διαδικασίες οι οποίες «τρέχουν» [εκτελούνται] σε υπολογιστές» (Halfhill 1996, σελ. 69). Για τους δικούς μας σκοπούς μας, ως άβαταρ ορίζονται οι γενικές γραφικές αναπαραστάσεις οι οποίες προσωποποιούνται μέσω της τεχνολογίας των υπολογιστών (Holzwarth, Janiszewski, & Neumann, 2006)⁵⁸.

2. Αποδομώντας το «άβαταρ»

Βεβαίως, ακόμα κι ύστερα από όλα τούτα, απάντηση στο αρχικό μας ερώτημα περί του «τι είναι άβαταρ;» δεν έχουμε λάβει. Από τη μια, όπως υποσχεθήκαμε προσπαθήσαμε να δώσουμε το λόγο στα ίδια τα άβαταρ, τα οποία εν της πολλαπλότητάς τους, και δια στόματος του πιο «εξωτικού» ή «περιφερειακού» εκπροσώπου τους, του κειμενικού φασματικού άβαταρ-χαρακτήρα του «Adventure» από τα 1976 απάντησαν μάλλον αινιγματικά πως είτε είναι «τα χέρια και τα μάτια μας» εντός της προσομοίωσης κάποιου παιχνιδιού περιβάλλοντος, είτε (ακόμα αινιγματικότερα) πως «είναι εμείς».

Από την άλλη, ανατρέχοντας στη σχετική με τα άβαταρ βιβλιογραφία υπό το πρόσχημα του δυνητικού μας φανταστικού-μελετητή, συγκεντρώσαμε ένα πλήθος ορισμών οι οποίοι όπως είδαμε διόλου δεν μοιάζουν να αναφέρονται στα ίδια αντικείμενα αφενός, κι αφετέρου διόλου δεν αποτελούν ορισμούς με την έννοια της μη-αναφορικότητας στο ίδιο το αντικείμενο το οποίο ήδη γνωρίζουμε και ανπλαμβανόμαστε ως άβαταρ. Το μόνο που κατορθώσαμε ως προς τούτο να συγκεντρώσουμε το οποίο να θυμίζει κάπως ορισμό είναι μια υπερεκτεταμένη παράθεση αντικειμένων που χαρακτηρίζονται ως άβαταρ. Παραφράζοντας τώρα τον ορισμό του λεξικού της Οξφόρδης, ώστε να συμπεριλάβουμε εντός του όλα τα «αντικείμενα» που συναντήσαμε θα φτάναμε σε κάτι κοντά στην περιγραφή της Wikipedia, μόνο ακόμα πιο ευρύ και ασαφές σε βαθμό διάλυσης:

Άβαταρ είναι (μεταξύ άλλων) μια γενική ψηφιακή εικόνα, ή μια φωτογραφία προσώπου, ή μια κινούμενη φιγούρα, ή μια κειμενική κατασκευή, ή το όνομα/ παρατσούκλι κάποιου προσώπου, ή κάποιο «πραγματικό» αντικείμενο όπως ένα πiónι σε κάποιο επιτραπέζιο

⁵⁷ «Indian» στο πρωτότυπο, προφανώς λανθασμένα.

⁵⁸ Holzwarth M., Janiszewski C., & Neumann M.M. (2006) *The Influence of Avatars on Online Consumer Shopping Behavior*. Journal of Marketing Vol. 70 (Οκτώβριος 2006), σελ. 20. Διαθέσιμο ηλεκτρονικά στο <http://warrington.ufl.edu/mkt/docs/janiszewski/avatarjm.pdf>

παιχνίδι, και ακόμα, μια φωνή, μια εικόνα στον καθρέφτη, ένας ζωγραφικός πίνακας, ένα άγαλμα, και γενικά κάθε τι που δύναται να αντιπροσωπεύει ή να αναπαριστά [represents] (πως;) κάποιο πρόσωπο κατά κάποιον (ποιον;) τρόπο, μέσα σε κάποια (ποια;) πλαίσια.

Δευτερευόντως, έχουμε καταφέρει να συγκεντρώσουμε κι ένα πλήθος από βαρύγδουπες λέξεις/ όρους, σχετιζόμενους κατά κάποιον τρόπο με τη «θεική» καταγωγή του «άβαταρ» και την μυθική του Σανσκριτική καταβολή του («ενσάρκωση», «σωματοποίηση», «εκδήλωση» κ.κ.), οι οποίες περιπλεγμένες με τον μανδύα μιας ακόμα ασαφέστερης έννοιας, αδρά σχετιζόμενης με την τεχνολογία («virtual/ δυνητικός») μπορούν να συνοψισθούν σε όρους όπως «**δυνητική εικόνα του σώματος**», (βλ. Cleland, 2008, σελ. 19 στην παρούσα) και «**ένα add-on[προσθήκη] στην εικόνα της δεύτερης σου ταυτότητας**» (βλ. Καναεν, 2006, σελ. 3 στην παρούσα).

Ειρήσθω δε εν παρόδω, κι επ' ευκαιρίας της αναφοράς μας στον Καναεν, τούτη η φαντασμαγορική δυνητική οντότητα (;) που καλείται άβαταρ, αποτελεί μάλιστα ένα σχεδόν **αναπόφευκτο μέλλον για την ανθρωπότητα**, (ή έστω για τους αντιπροσώπους της που ζουν στον ανεπτυγμένο, δυτικό μας κόσμο) αν αποδεχτούμε πως (σύμφωνα πάντα με τον Καναεν):

Μπορείς να έχεις πολλά. Στην πραγματικότητα, άπαξ και ξεκινήσεις να χρησιμοποιείς του διαδικτύου, είναι σχεδόν αδύνατο να ζήσεις χωρίς ένα.

3. Τα προβλήματα της σχετικής με τα άβαταρ βιβλιογραφίας

Θεωρώ πως το αδιέξοδο στο οποίο έχουμε περιέλθει είναι πλέον σαφέστατο, και δεν χρειάζεται να εμμείνουμε σε αυτό. Στο πρώτο κεφάλαιο της παρούσης ακολουθήσαμε μια κάπως ιδιαίτερη, πλάγια ή (γιατί όχι;) αποδομιστική στρατηγική υποστηρίζοντας πως η χρησιμότητά της σύντομα θα καταδεικνυόταν. Παρά τη σχετικότητα της «συντομίας» αυτής και παρά την περιπλοκότητα της πορείας στην οποία η στρατηγική αυτή μας οδήγησε, οι καρποί της επιλογής μας αυτής διαφάνηκαν πιο πάνω.

Υποστηρίζω μάλιστα ότι αυτό το «νοηματικό αδιέξοδο» όχι μόνο ήταν προδιαγεγραμμένο εφόσον κινηθήκαμε μέσα στα πλαίσια της σχετικής με τα άβαταρ βιβλιογραφίας, αλλά ταυτόχρονα, είναι και αδύνατο να αρθεί για τους εξής λόγους:

1. **Τεχνοκεντρισμός:** Παρότι ως άβαταρ αναγνωρίζονται αντικείμενα που ήδη υπήρχαν πριν την έλευση των ηλεκτρονικών υπολογιστών, τούτα αγνοούνται κατά τη μελέτη του αβαταρικού φαινομένου, αποπέμπονται σε «μακρινούς προγόνους», αξιολογούνται στις χαμηλότερες βαθμίδες της σύνδεσης της έννοιας του άβαταρ με την ταυτότητα του χρήστη του, και παραμένουν ως εκ τούτου στη «σιωπή». Αυτό είναι βεβαίως αναμενόμενο υπό την έννοια ότι τόσο ο όρος όσο και η σημερινή έννοια του άβαταρ προέκυψαν από το πεδίο των ηλεκτρονικών υπολογιστών, από το οποίο μάλιστα «προέρχονται» επιστημολογικά και οι κυριότεροι μελετητές τους, αλλά στο βαθμό που

θέλουμε πλέον να θεμελιώσουμε έναν συνολικό θεωρητικό λόγο περί άβαταρ θα πρέπει ίσως να ξεκινήσουμε να μελετούμε και αυτά που ονομάσαμε πιο πάνω «περιθωριακά» άβαταρ.

2. **Οπτικοκεντρισμός:** Συναφώς με την μομφή περί τεχνοκεντρισμού, θα πρέπει να αποδώσουμε στους μελετητές των άβαταρ και τη μομφή της μελέτης των άβαταρ ως καθαρά οπτικών φαινομένων. Υπό μια έννοια όλα τα ψηφιακά άβαταρ είναι (και) εικόνες, εφ' όσον και τα κειμενικά άβαταρ «προβάλλονται» ή «συνίστανται» επί-της-οθόνης. Ακόμη όμως κι αν ανάγαμε σε απλώς οπτικά φαινόμενα τις «αυτοπροσωπογραφίες» κοκ. που αναφέρει η Cleland και τα «αγάλματα» που αναφέρει ο Yee, αγνοώντας την υλικότητά τους, τούτη η προσέγγιση θα ήταν μάλλον άστοχη για το (εμβληματικό πλέον) «καπέλο της Monopoly».
3. **Πολλαπλότητα του αβαταρικού φαινομένου/ κατακερματισμός της γνώσης σχετικά με αυτά:** Το ανομοιογενές του πλήθους των αντικειμένων που θεωρούνται άβαταρ και τα οποία δεν εξετάζονται (βλ. 1 & 2), και η επί μέρους μόνο μελέτη ενός αβαταρικού «τύπου» κάθε φορά στα πλαίσια κάθε μεμονωμένης σχετικής μελέτης (συνηθέστατα των 3d άβαταρ των δυνητικών πολυχρηστικών κόσμων), υπό έναν λίγο διαφορετικό ορισμό του άβαταρ κάθε φορά μάλιστα, έχει σημαντικές επιπτώσεις στην δυνατότητα ενός ενιαίου θεωρητικού λόγου σε σχέση με αυτά. Ειδικότερα, τιθέμενα επί της βάσης εννοιών όπως της οπτικότητας, της τεχνολογίας αιχμής, της διαδικτυακής πρακτικής της εικονιστική αναπαραστατικότητας, και της δυνητικότητας εν γένει, τα ενίοτε πολύ σημαντικά πορίσματα των εκάστοτε μεμονωμένων μελετών σχετικά με τα άβαταρ δεν μπορούν να συνδεθούν και να αποτελέσουν τη βάση ενός ενιαίου θεωρητικού μοντέλου/ πλαισίου της περιγραφής των άβαταρ.
4. Η **ιστορικότητα** του όρου άβαταρ και το χάος που η νοηματική του εξέλιξη συνεπιφέρει στη σχετική βιβλιογραφία.
5. Η (δια η θεμελιώδης έννοια της αναπαράστασης [**representation**]).

Επικαλούμενοι για μια ακόμα φορά την υπομονή του αναγνώστη μας, θα πρέπει να αναφερθούμε λίγο διεξοδικότερα στα 2 τελευταία αυτά σημεία: Η ιστορικότητα του όρου άβαταρ θα πρέπει να εξετασθεί αρχικά, όσο το δυνατόν πιο σύντομα έστω και εν είδη αποζημίωσης στον φανταστικό-μας-μελετητή για το «μπέρδεμα» στο οποίο τον υποβάλλαμε.

Στη συνέχεια (στο επόμενο κεφάλαιο), θα εξετασθεί επιτέλους η ίδια η έννοια της αβαταρικής αναπαράστασης/ αντιπροσώπευσης, με την οποία αποδίδουμε στα Ελληνικά τον αγγλικό όρο “Representation”, και η οποία αποτελεί το μόνιμο και θεμελιώδες *leitmotif* του μέχρι σήμερα λόγου περί άβαταρ.

Η «διάνοιξη» της έννοιας του άβαταρ (για να χρησιμοποιήσουμε και πάλι έναν προσφιλή σε εμάς Derrida-ικό όρο) – η άρση με απλούστερα λόγια του αδιεξόδου στο οποίο αφεθήκαμε να περιέλθουμε σε σχέση με τα άβαταρ επαφίεται τελικά (όπως θα δούμε) σε αυτόν τον φαινομενικά απλό όρο, πάνω στον οποίο έχει εποικοδομηθεί η μέχρι τώρα αντιμετώπιση του αβαταρικού φαινομένου.

4. Η ιστορικότητα του όρου άβαταρ

4.1 Η εμφάνιση του όρου

Ο Vilhjálmsson (2003) στον οποίο αναφερθήκαμε πιο πάνω, περιγράφει αναλυτικά την εμφάνιση του όρου άβαταρ με τη σημερινή του έννοια ως εξής (επαναλαμβάνουμε μερικώς για λόγους σαφήνειας):

Ο όρος, δανεισμένος από την Ινδουιστική μυθολογία [...], χρησιμοποιήθηκε για πρώτη φορά με την μοντέρνα της έννοια από τον Chip Morningstar, ο οποίος από κοινού με τον Randall Farmer, δημιούργησαν τον πρώτο πολυχρηστικό γραφικό διαδικτυακό κόσμο, το «Habitat» [της Lucas Arts] το 1985 (Damer 1998). Το Habitat ήταν ένα περιβάλλον αναψυχής, όπου οι άνθρωποι μπορούσαν να συγκεντρωθούν σε μια δυνητική πόλη και να συνομιλήσουν, να ανταλλάξουν δυνητικά αντικείμενα, να παίξουν παιχνίδια, και να «λύσουν αποστολές». Οι χρήστες μπορούσαν να κινήσουν τα άβατάρ τους εντός του γραφικού περιβάλλοντος χρησιμοποιώντας τα πλήκτρα του πληκτρολογίου τους και μπορούσαν να επικοινωνήσουν με άλλους χρήστες πληκτρολογώντας σύντομα μηνύματα τα οποία εμφανίζονταν πάνω από τα άβατάρ τους. [...]

Εμπνευσμένοι από τα οράματα της επιστημονικής φαντασίας, σε βιβλία όπως το «Neuromancer» (Gibson 1994) και το «Snowcrash» (Stephenson 1992)⁵⁹, και τροφοδοτούμενοι από την εμφάνιση και την ανάπτυξη του Παγκόσμιου Ιστού [World Wide Web, WWW], πολλοί εναγκάστηκαν την ιδέα του κυβερνοχώρου, μιας οπτικής αναπαράστασης του παγκόσμιου δικτύου, όπου όλοι οι χρήστες του θα κυκλοφορούσαν ως άβαταρ φροντίζοντας τις ηλεκτρονικές δουλειές τους, ή απλώς θα περιφέρονταν, κόβοντας βόλτες στα δυνητικά δρομάκια του (Vilhjálmsson, 2003)⁶⁰.

Κατά την παρθενική λοιπόν χρήση του όρου, όπως φαίνεται και στην παρακάτω φωτογραφία από το Habitat (εικ. 11) τα άβαταρ ήταν «καρτουνιστικές», διαδραστικές, ανθρωπόμορφες φιγούρες υπό τον έλεγχο του παίκτη, όπως αυτές που ήδη υπήρχαν προ πολλού στα ενός-παίκτη [single player] ηλεκτρονικά παιχνίδια των προσωπικών υπολογιστών και των arcade rooms των αρχών της δεκαετίας του '80⁶¹. Εκείνα βεβαίως,

⁵⁹ Έχει ενδιαφέρον να παραθέσουμε εδώ ένα ακόμα απόσπασμα από το *Snow Crash*, το οποίο δυστυχώς δεν καταφέραμε να αποκτήσουμε στο πρωτότυπο, όπως παρατίθεται από την Cleland, 2008, σελ. 133: "Το άβατάρ σου μπορεί να μοιάζει όπως θέλεις, μέχρι του όριο του εξοπλισμού σου. Αν είσαι άσχημος μπορείς να το κάνεις όμορφο. Αν μόλις βγήκες από το κρεβάτι το άβατάρ σου μπορεί να φορά όμορφα ρούχα και επαγγελματικό μακιγιάζ. Μπορείς να πάρεις τη μορφή ενός γορίλα, ή ενός δράκου, ή ενός γιγανταίου ομιλώντος πέους στον Μετάκοσμο. Στάσου 5 λεπτά στον Δρόμο και θα τα δεις όλα αυτά". [Stephenson, 1992: 33-34]. Βλ. επ.

⁶⁰ Vilhjálmsson H. H. (2003) *Avatar Augmented Online Conversation*. Διδακτορική διατριβή στο MIT της Μασαχουσέτης, σελ. 36. Διαθέσιμο ηλεκτρονικά στο http://www.ru.is/~hannes/publications/vilhjalmsjon_phdthesis.pdf

⁶¹ Ο Rehak (2003, σελ. 7) αναφέρει το έτος 1962 ως τη στιγμή εμφάνισης του πρώτου άβαταρ με την σημερινή έννοια, υπό τη μορφή ενός τρόπον τινά «διαστημοπλοίου» εντός του θεωρούμενου ως πρώτου ηλεκτρονικού παιχνιδιού της Ιστορίας, "*Space War!*". Βλ. σχ. Rehak B. (2003): *Playing at Being*. Δημοσιευμένο στο (συλλογικό) *The Video Game Theory Reader* (2003), New York, Routledge, σελ. 103-127. Διαθέσιμο ηλεκτρονικά στο <http://interactive.usc.edu/membersmedia/akratky/W14 Playing at Being.pdf>.

όπως είδαμε, δεν ονομάζονταν ακόμη άβαταρ, αλλά ήταν γνωστά ως «spites» [Ξωπικά], «ήρωες» ή (ειδικά όταν ήταν ανθρωπόμορφα) «χαρακτήρες».



Εικόνα 11: Το Habitat. Ο «πατέρας» των άβαταρ με τη σημερινή έννοια

Το «δίδαγμα του Habitat» τώρα κατά τους δημιουργούς τους έχει πολύ μεγάλη σχέση με την «διάνοιξη» της έννοιας του άβαταρ την οποία υποσχεθήκαμε πιο πάνω, καθώς αφορά τον «τεχνοκεντρισμό» και τον «οπτικοκεντρισμό» των σημερινών μελετητών των άβαταρ. Συγκεκριμένα, έστω και εν αγνοία τους, οι Morningstar & Farmer (1991) θέτουν τη μοναδική θεμελιώδη συνθήκη της αβαταρικής υπόστασης με τα παρακάτω, αγνοώντας το ζήτημα της τεχνολογίας που χρησιμοποιείται προκειμένου να «ντύσει» τα πόνια-άβαταρ της παιδικής μας ηλικίας λχ., στα οπτικώς δλεαστικά, διαδραστικά σύνολα σημείων τα οποία ονομάζουμε άβαταρ σήμερα:

Το Habitat παρουσιάζει (σ)/τους χρήστες⁶² του ως/ εντός μια αληθινού χρόνου προσομοίωση, εντός της οποίας οι χρήστες μπορούν να επικοινωνήσουν, να παίξουν παιχνίδια, να πάνε σε περιπέτειες, να ερωτευθούν, να πάρουν διαζύγια, να ξεκινήσουν επιχειρήσεις, να ιδρύσουν θρησκείες, να διεξάγουν πολέμους, να διαδηλώσουν εναντίον τους και να πειραματισθούν με μορφές αυτο-κυβέρνησης. [...]

Το βασικό δίδαγμα το οποίο καταφέραμε να εξάγουμε από την εμπειρία μας με το Habitat είναι ότι ο κυβερνοχώρος ορίζεται περισσότερο από τις αλληλεπιδράσεις μεταξύ των ηθοποιών/ δρώντων [actors] εντός του, παρά από την τεχνολογία που του παρέχει τα μέσα να υπάρξει. Παρότι βρίσκουμε ένα μεγάλο μέρος της δουλειάς που γίνεται σήμερα σε εξελιγμένες τεχνολογίες συστημάτων διεπαφής [interface] – DataGloves, head-mounted displays, ειδικού σκοπού μηχανές rendering κλπ. – συναρπαστικό και πολλά υποσχόμενο, η σχεδόν μυστικιστική ευφορία που φαίνεται πως περιβάλλει σήμερα όλο

⁶² Στο πρωτότυπο: «Habitat presents its users with a real-time animated view into an online simulated world in which users can ...», το οποίο μπορεί να μεταφραστεί τόσο ως «Το Habitat παρουσιάζεται στους χρήστες υπό τη μορφή μιας προσομοίωσης... κλπ», όσο και «Στο Habitat οι χρήστες παρουσιάζονται μέσα από μια προσομοίωση κλπ...». Η αμφισημία τούτη σχετίζεται τόσο με την Αγγλική σύνταξη όσο και με τον όρο "present", και στη συνέχεια θα καταδειχθεί η σημασία της.

τούτο τον εξοπλισμό, είναι, κατά τη γνώμη μας, υπερβολική και κάπως άτοπη. Δεν μπορεί να μην μας δημιουργηθεί ένα αίσθημα συγκατάβασης, περί του ότι όλα τούτα αποτελούν έναν μικρό αντιπερισπασμό από τα πραγματικά επείγοντα θέματα. [...] Πέρα από ένα θεμελιώδες σετ επικοινωνιακών δυνατοτήτων, οι λεπτομέρειες της τεχνολογίας που χρησιμοποιείται ώστε να παρουσιαστεί τούτο το περιβάλλον [ο κυβερνοχώρος] στους μετέχοντες εντός του, ενώ είναι σέξι και ενδιαφέρουσες, αποτελούν ένα σχετικά περιφερειακό ζήτημα. (Morningstar & Farmer, 1991)⁶³

Το πόσο «προφητικό» μοιάζει αυτό το απόσπασμα γραμμένο το 1991 για την σημερινή (2012) μετά-το-SL-εποχή-των-άβαταρ, είναι το πειστικότερο τεκμήριο της ισχύος του «μαθήματος του Habitat» στις μέρες μας. Πέραν των ευρυζωνικών συνδέσεων, των 3d γραφικών, την πληθώρα επιλογών «εξατομίκευσης» σχετικά με την εμφάνιση του άβαταρ, το Habitat δεν διέφερε θεμελιωδώς από τον περιβόητο, εξαντλητικά μελετημένο, «κατοικημένο από άβαταρ», δυνητικό κόσμο του Second Life σήμερα: Θα μπορούσαμε να πιστέψουμε ότι το παραπάνω απόσπασμα, γράφηκε σήμερα για το SL, κι όχι πριν από 20 και πλέον χρόνια για έναν «πρωτόγονο» δυνητικό κόσμο στηριγμένο σε «άκομψα» άβαταρ και «άτεχνα» γραφικά.

Στο ίδιο πνεύμα, ο Suler (2007), ύστερα από 10 περίπου χρόνια αποχής από δυνητικούς κόσμους και 15 χρόνια μετά την μελέτη του σχετικά με την «ψυχολογία του κυβερνοχώρου» στο «πρωτόγονο» με τα δεδομένα της σημερινής εποχής «Palace» (1994) (εικ. 12), «ντύνεται» με ένα νέο 3d άβαταρ (εικ. 13), επανέρχεται στον κόσμο του Second Life, και γράφει για την εκεί εμπειρία του:

Το SL είναι ένας σαγηνευτικός δυνητικός κόσμος τεχνολογίας αιχμής, με πολλά χαρακτηριστικά, μέρη, δραστηριότητες, ανθρώπους και υποκουλτούρες προς εξερεύνηση. Πολλοί το λατρεύουν. Όπως ένα άβαταρ που έμοιαζε με εμοί μου είπε «Είναι εθιστικό».

Κατά τη διάρκεια των εξερευνήσεών μου, κράτησα στο πίσω μέρος του μυαλού μου αυτή την παρατήρηση, σκεφτόμενος το πώς οι άνθρωποι στο Palace συχνά μου έλεγαν το ίδιο πράγμα, το οποίο με οδήγησε στο πρώτο-πρώτο άρθρο μου σχετικά με την Ψυχολογία του Κεβερνοχώρου [...]. Πράγματι, καθώς τριγυρούσα στο SL, συχνά είχα το αίσθημα ενός déjà vu.[...] Όσο εξελιγμένο και περίπλοκο κι αν είναι το SL, οσοδήποτε μπροστά κι αν έχει σπρώξει η Linden Labs [η κατασκευάστρια εταιρία του SL] το ζήτημα των οπτικών δυνητικών περιβαλλόντων, τα βασικά και θεμελιώδη στοιχεία των κατοικημένων από άβαταρ δυνητικών κόσμων δεν έχουν αλλάξει και τόσο πολύ (Suler, 2007)⁶⁴.

⁶³ Morningstar C. & Farmer F. R. (1991): *The lessons of LucasFilm's Habitat*. Άρθρο στο "1st International Conference on Cyberspace", Μάιος 1990, University of Texas at Austin. Δημοσιεύθηκε στο (συλλογικό) "Cyberspace: First Steps" Michael Benedikt (ed.), 1991, MIT Press, Cambridge, Mass. Διαθέσιμο ηλεκτρονικά στο <http://www.fudco.com/chip/lessons.html>

⁶⁴ Suler J. (2007): *Second Life, Second Chance*. Άρθρο διαθέσιμο ηλεκτρονικά στη διεύθυνση <http://users.rider.edu/~suler/psycyber/secondlife.html>



Εικόνα 12: Το «Palace», ένας από τους δημοφιλέστερους κατοικημένους -από-άβαταρ δυνητικούς κόσμους στα τέλη της προηγούμενης χιλιετίας

Εικόνα 13: Το 3d άβαταρ-ρέπλικα του J. Suler στο SL, δίπλα σε μια πραγματική του φωτογραφία. Παρά τα εντυπωσιακά οπτικά αποτελέσματα και τις εμφανείς διαφορές μεταξύ του τεχνολογικού επιπέδου του Palace και του SL, ο Suler (2007) υποστηρίζει ότι «όσο εξελιγμένο και περίπλοκο κι αν είναι το SL [...] τα βασικά και θεμελιώδη στοιχεία των κατοικημένων από άβαταρ δυνητικών κόσμων δεν έχουν αλλάξει και τόσο πολύ».



4.2 Η οπτική στροφή

Κατά τη διάρκεια της δεκαετίας του '90 ο όρος άρχισε να χρησιμοποιείται και για τις στατικές αναπαραστάσεις των χρηστών του διαδικτύου στις οποίες αναφέρεται όπως είδαμε πιο πάνω η Scheidt. Ως εκ τούτου, τα άβαταρ συνδέθηκαν με το οπτικό μέρος της αναπαράστασης των χρηστών του διαδικτύου, και καθώς ο όρος επικράτησε και για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ενός-παίκτη, οι όροι «χαρακτήρας», «sprite», «ήρωας» κοκ. που μέχρι τότε χρησιμοποιούνταν γι' αυτά παραγκωνίστηκαν μέχρι που τελικά εξαφανίστηκαν οριστικά (πλην κάποιων περιπτώσεων).

Όπως είπαμε και πιο πάνω, οι Schiano & White (1998)⁶⁵ τους οποίους είδαμε πως αναφέρει ο Yee προς επίρρωση της θέσης του περί κειμενικών άβαταρ (σελ. 25), πουθενά στο σχετικό τους άρθρο δεν αναφέρονται στην πραγματικότητα σε «άβαταρ», παρότι σαφώς αναφέρονται σε ότι σήμερα θα ονομάζαμε «άβαταρ». Χρησιμοποιούν αντίθετα τον όρο «χαρακτήρας», καθώς πεδίο της συγκεκριμένης μελέτης τους ήταν το «*LambdaMOO*», ένα «κλασσικό κοινωνικό MUD» όπως οι ίδιοι το χαρακτηρίζουν, το οποίο δημιουργήθηκε στα 1990-91⁶⁶, και στηριζόταν αποκλειστικά στο «κείμενο», μην υποστηρίζοντας γραφικές δυνατότητες απεικόνισης. Οι μόνες λοιπόν δυνατές «αναπαραστάσεις» χρηστών στο *LambdaMOO*, ήταν οι κειμενικοί «χαρακτήρες», τους οποίους τα άβαταρ είχαν κληθεί εν τω μεταξύ να συνοδεύσουν σε ένα πλήθος από άλλα προγράμματα.

Όσον αφορά όμως το *LambdaMOO*, τους χρήστες του, και τα άβατάρ τους, αξίζει να παραθέσουμε τα παρακάτω από τους Schiano & White (1998)⁶⁷:

Φανταστείτε μετά το log-on σας σε κάποιον διαδικτυακό server να διαβάζατε τα παρακάτω:

> Μπαίνεις στο Σαλόνι. Είναι πολύ φωτεινό, ευήλιο και ευάερο, με μια μεγάλη τζαμαρία η οποία βλέπει νότια, πάνω από την πισίνα, τους ανθισμένους κήπους στο βάθος. [...] Ο ανατολικός κι ο δυτικός τοίχος είναι σχεδόν καλυμμένοι με μεγάλες, βαρυφορτωμένες βιβλιοθήκες...

Μία είσοδος στα νοτιοδυτικά οδηγεί στην κουζίνα -

> Οι DreamWeaver, Hardcore & CeLeRY είναι εδώ

> Ο DreamWeaver σε κοιτάζει και σου χαμογελά ζεστά

⁶⁵ Schiano J.& White S.(1998) *The First Noble Truth of CyberSpace: People are People (Even When They MOO)*. Από τα πρακτικά του συνεδρίου της CHI, LA, 1998, διαθέσιμο ηλεκτρονικά στο <http://ceres.imt.uwm.edu/cipr/image/370.pdf>

⁶⁶ Πηγή: <http://en.wikipedia.org/wiki/LambdaMOO>

⁶⁷ Ό.π. σελ. 1

>O DreamWeaver λέει, Γεια, είσαι καινούργιος εδώ; :-)

Σε αντίθεση λοιπόν με το Palace και το Habitat, το Lambda MOO είχε ακόμα χαμηλότερη αληθοφάνεια και έμοιαζε ακόμα πιο πρωτόγονο, εφόσον δεν περιελάμβανε διόλου γραφικά, και τα άβατάρ του ήταν αυτά τα ανοίκια «*χέρια και μάτια*» που περιγράψαμε πιο πάνω.

Τι επίπτωση είχε αυτή η έλλειψη αληθοφάνειας στην «δυναμική ζωή» των χρηστών του; Έπαιρναν τα πράγματα λιγότερο στα «σοβαρά» λόγω έλλειψης οπτικών άβαταρ;

Υποστηρίζω πως όχι, και ως απόδειξη παρέχεται η περίπτωση του (πρώτου) **δυναμικού βιασμού στο LambdaMOO**, η οποία δεν περιελάμβανε προφανώς κάποιο 3d, 2d, εικονιστικό άβαταρ στην τέλεση της αξιόποινης πράξης του περιβόητου εκείνη την εποχή δυναμικού βιαστή υπό την ταυτότητα του Mr. Bungle:

Μπορεί κάποιος να διαπράξει ένα ηθικό αδίκημα εις βάρος κάποιου άλλου προσώπου, ακόμα κι αν η πράξη συμβαίνει εξ ολοκλήρου στον κυβερνοχώρο; Τούτη η ερώτηση εγείρεται από τον περιβόητο «βιασμό» στην online κοινότητα του LambdaMOO, αλλά η προσπάθεια να την απαντήσουμε άμεσα θέτει υπό δοκιμασία τα όρια των παραδοσιακών θεωριών περί ηθικής και οντολογίας.

Τούτο το περιστατικό στον κυβερνοχώρο, παρουσιάστηκε για πρώτη φορά από την Julian Dibbell(1993), και αφορούσε έναν «πραγματικό» χειριστή/ χρήστη, ο οποίος δια μέσω του χαρακτήρα του (Mr. Bungle) και κάποια υποπρογράμματα του LambdaMOO, κατάφερε να επιτεθεί σεξουαλικά σε δύο άλλους χαρακτήρες (τις legba και Starsinger) εντός του MOO. Από την εποχή της δημοσίευσης του αρχικού άρθρου [της Dibbell] πολλοί μελετητές έχουν εκφράσει τις αμφιβολίες τους σχετικά με το συνέβη στην κοινότητα του LambdaMOO. Ο απολογισμός της Dibbell, και οι επακόλουθες αναλύσεις υποστηρίζουν σθεναρά πως ο χειριστής του Bungle έβλαψε [πραγματικά] τους δύο ανθρώπους οι οποίοι είχαν δημιουργήσει και ήλεγχαν τις legba και Starsinger. Επιπλέον, ο κυβερνο-βιασμός φαίνεται πως προκάλεσε σοκ στα υπόλοιπα μέλη του LambdaMOO, οι οποίοι ανταπάντησαν με μέσα που είναι κοινά σε κλειστές κοινωνίες: Καταδίκασαν και εξοστράκισαν τον Bungle, κάλεσαν κάποια Αρχή για να εκδώσει μια καταδίκη, και καθιέρωσαν αυστηρότερους κανόνες συμπεριφοράς για το μέλλον(Powers,2003)⁶⁸.

Όπως φαίνεται παραπάνω, η κειμενική υπόσταση των legba και Starsinger, διόλου δεν αναφέρεται ούτε εξετάζεται ως σημαντικό στοιχείο καθ' οιονδήποτε τρόπο.

4.3 Το άβαταρ και το «όνομα» του χρήστη

⁶⁸ Powers T.M. (2003): *Real wrongs in virtual communities*. Ethics and Information Technology 5: 191-198, 2003, Kluwer Academic Publishers, Netherlands σελ. 191. Διαθέσιμο ηλεκτρονικά στο <http://udel.edu/~tpowers/papers/wrongs.pdf>



Φτάνοντας πλέον δεκαετία πια του '00, οι εξελίξεις της τεχνολογίας του διαδικτύου και η ευρύτατη διάδοση της χρήσης του είχαν καταστήσει τα άβαταρ κεντρικό πρωταγωνιστή της ψηφιακής ζωής των χρηστών του. Η έννοια του όρου «άβαταρ» συνέχισε να διευρύνεται και σταμάτησε να περιορίζεται σε «εικόνες ή φιγούρες» κοκ. Αντίθετα, τα άβαταρ άρχισαν να θεωρούνται «εκφράσεις της δυνητικής ταυτότητας» του χρήστη τους, «ψηφιακές μάσκες», «περσόνες», «δυνητικοί εαυτοί» κοκ., παραγκωνίζοντας, απορροφώντας, κι ενσωματώνοντας τελικά ως μέρος/ κομμάτι τους τα ονόματα και τα ψευδώνυμα των χρηστών τα οποία αρχικά είχαν κληθεί να συνοδεύσουν επί-της-οθόνης και εντός του διαδικτύου.

Στην συντριπτική τους πλειοψηφία σήμερα, οι μελετητές των άβαταρ φαίνεται να συμφωνούν στην γενική έννοια της «αναπαράστασης/ αντιπροσώπευσης κάποιου χρήστη» αναφερόμενοι στα άβαταρ, και συνεπώς, στο μέτρο που μέρος αυτής της αναπαράστασης είναι και το όνομα του χρήστη, κι όχι μόνο η εικόνα ή φιγούρα του (στα περιβάλλοντα βεβαίως που απαιτούν ή προβλέπουν τη χρήση ονομάτων από τους χρήστες τους), αποδέχονται τους κειμενικούς χαρακτήρες ως άβαταρ, ανεξάρτητα με το αν αυτά είναι οπτικά ή κειμενικά, παρότι τα δεύτερα πλέον έχουν περάσει στη «σιωπή» υπό το βάρος της επιρροής των εντυπωσιακότερων εικονιστικών συγγενών τους.

Για παράδειγμα, ο David Huffaker (2004), στο πνεύμα της Scheidt, και σύμφωνα με τον ορισμό του λεξικού της Οξφόρδης που παραθέσαμε, φαίνεται να διακρίνει σαφώς τα «ψευδώνυμα» που οι χρήστες του διαδικτύου χρησιμοποιούν από τα αντίστοιχα άβατά τους, αν κι έχει ενδιαφέρον να παραθέσουμε εκτενέστερα την πορεία της σκέψης του και να παρατηρήσουμε το «γλίστρημά» της καθώς αρχίζει να εντοπίζει τις ομοιότητες που φαίνεται να υποβόσκουν μεταξύ «ψευδωνύμων» και άβαταρ. Υπό την έννοια του άβαταρ όχι ως «εικόνας» πλέον, αλλά ως μιας έκφρασης της δυνητικής ταυτότητας κάποιου χρήστη, οι εικόνες και τα ψευδώνυμα/ονόματα που τις συνόδευαν άρχισαν να πλησιάζουν όλο και πιο πολύ μεταξύ τους:

Όπως παρατήρησε ο Jean Piaget, τα ονόματα καθίστανται για τα παιδιά ένα ουσιαδές μέρος της εξήγησης του εαυτού τους και του κόσμου μέσα στον οποίο κατοικούν (Piaget, 1951). Τα ονόματα βοηθούν τόσο τα παιδιά όσο και τους ενήλικες να προσδιορίσουν το «ποιοι είναι» και να κατανοήσουν τον «εαυτό» τους, ενώ έχουν επιδράσεις και στην προσέγγισή τους στις κοινωνικές αλληλεπιδράσεις (Calvert, 2002; Calvert κ.ά., 2003). [...] Παρατσούκλια [nicknames, όπως χρησιμοποιούνται στο διαδίκτυο] με θετική χροιά παρέχουν τρόπους να ταιριάξουμε ομότιμα μέσα σε ομάδες (Calvert κ.ά., 2003), ενώ [αντίστοιχα παρατσούκλια] με αρνητική χροιά μπορεί να επηρεάσουν την αυτοεικόνα μας ή τις αντιλήψεις των αλληλεπιδρώντων μαζί μας (Bechar-Israeli, 1995). Οι δυνητικές περσόνες [των χρηστών] κατασκευάζονται με την επιλογή των ονομάτων και των ψευδωνύμων των χρηστών τους (Calvert, 2002). Ένα «όνομα χρήστη» είναι απαραίτητο όχι μόνο ώστε να συνδεθούμε στο διαδίκτυο, αλλά σε κάθε μορφή διαδικτυακής αλληλεπίδρασης: Στην λήψη και αποστολή email, στη διαδικασία του "chatting", στην ανάρτηση μηνυμάτων σε κάποια ιστοσελίδα, ακόμα δε

και στην είσοδό μας σε κάποιους ιστότοπους. Ως εκ τούτου, τα ονόματα παρέχουν την πρωταρχική μορφή της διαδικτυακής μας ταυτότητας.

[...] Τα άβαταρ είναι γραφικά εικονίδια τα οποία βοηθούν στην αναπαράσταση ενός αληθινού προσώπου εντός ενός δυνητικού πλαισίου (Huffaker, D., 2004). Μπορούν να πάρουν τη μορφή μιας εικόνας, μιας φωτογραφίας, ενός χαρακτήρα, ή κάθε άλλου συμβόλου. Μπορούν να είναι ρεαλιστικά ή φανταστικά. Μπορούν να είναι αντιπροσωπευτικά του αληθινού προσώπου, ή ανώνυμα. Επί της ουσίας, βοηθούν στην κατασκευή μιας **περσόνας**, ή ακόμα και μιας «δημόσιας μάσκας», η οποία προέρχεται από αρχέτυπα όπως «ο ήρωας», «η μητέρα», «ο βασιλιάς» ή «η μάγισσα», στην κοινωνία (Calvert, 2002). Τα αρχέτυπα ορίζονται ως ένα ιδεατό πρότυπο ή ένα πρωτότυπο μοντέλο εκ του οποίου παράγονται εκ των υστέρων τα «πράγματα». Για τον Jung (1976), τα αρχέτυπα επίσης αντιπροσωπεύουν το σύνολο της συμβολικής εικονοποιίας που έχει δημιουργηθεί κατά το παρελθόν στο «συλλογικό ασυνείδητο» της ανθρωπότητας, αλλά παραμένουν ενεργά εντός του παρόντος ατομικού ασυνείδητου. Ως εκ τούτου, ακόμα και η χρήση μη-ανθρωπόμορφων άβαταρ, όπως ένα λιοντάρι, μπορεί ακόμα και σήμερα να αντιπροσωπεύει ένα κοινωνικό αρχέτυπο δύναμης και εξουσίας.

Τα άβαταρ επίσης έχουν επίδραση στις κοινότητες τις οποίες «κατοικούν». Καθώς οι δυνητικοί κόσμοι είναι τόποι αλληλεπίδρασης, τα άβαταρ δρουν ως διαμεσολαβητές μεταξύ του ατόμου και της κοινότητας (Taylor, 2003). Παρόμοια [δηλαδή] με τα ονόματα και τα παρατσούκλια, τα άβαταρ όχι μόνο αντιπροσωπεύουν την διαδικτυακή ταυτότητα του χρήστη τους, αλλά έχουν επίσης μια σαφή επίδραση στον τρόπο με τον οποίο αυτός γίνεται αντιληπτός από τους άλλους (Huffaker, 2004)⁶⁹.

Βεβαίως, παρά την μόνιμη συσχέτιση και εγγύτητα του εικονιστικού και του κειμενικού μέρους του άβαταρ, και παρά την παραδοχή ότι οι «δυνητικές ταυτότητες» των χρηστών κατασκευάζονται και εκφράζονται τόσο μέσω της εικόνας όσο και μέσω του ονόματος που οι χρήστες επιλέγουν για να τους αντιπροσωπεύσει, τα άβαταρ εξακολουθούν να θεωρούνται από τους περισσότερους χρήστες τους ως μόνο εικόνες ή φιγούρες, διακριτές από τα ονόματα/ ψευδώνυμα τους. Οι ιστορικές καταβολές του όρου, η συνήθεια, η προσανατολισμένη στο οπτικό και τα πολυμέσα κουλτούρα του διαδικτύου, και η όλο και πιο διαδεδομένη έννοια του άβαταρ ως «δυνητικού σώματος» εξακολουθούν να επιβάλουν την επικράτηση της εικόνας/ φιγούρας υπέρ του κειμένου-ονόματος του άβαταρ, όπως γλαφυρά καταδεικνύει ο ορισμός του λεξικού της Οξφόρδης τον οποίο παραθέσαμε πιο πάνω.

4.4 Το Διαστρωματωμένο άβαταρ

Προς τα τέλη της προηγούμενης δεκαετίας, η έννοια του άβαταρ μπορούσε πια να αναφέρεται και σε αντικείμενα τα οποία διόλου ως τότε δεν θεωρούνταν «άβαταρ»,

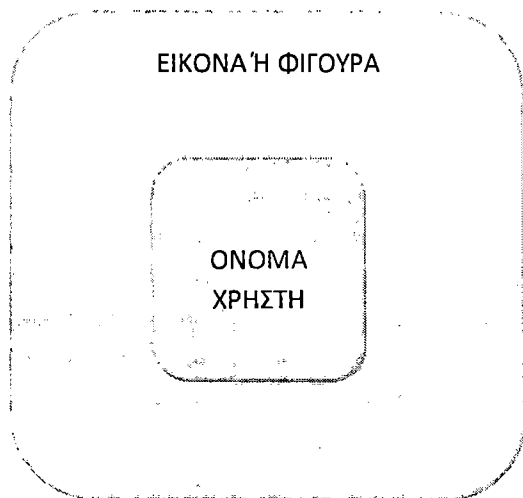
⁶⁹ Huffaker D. (2004), *Gender similarities and differences in online identity and language use among teenage bloggers*. Μεταπτυχιακή εργασία στο πανεπιστήμιο της Georgetown, Washington DC, σελ. 15-17. Διαθέσιμο ηλεκτρονικά στο <http://www8.georgetown.edu/cct/thesis/davidhuffaker.pdf>.

όπως τα πόνια της Μποροly, τα ονόματα, οι εικόνες του καθρέφτη, κλπ. υπό τον όρο της αναπαράστασης κάποιου προσώπου.

Η Jillian Hamilton (2009) μάλιστα, αποδέχεται απερίφραστα και τις «κειμενικές κατασκευές» ως αυθύπαρκτα άβαταρ ανεξαρτήτως της σχέσης τους με μια αναπαραστατική εικόνα, ενώ φαίνεται να προκρίνει και μια πρωτότυπη, *διαστρωματωμένη [layered] έννοια του άβαταρ*, η οποία (στο βαθμό που μπόρεσα να ελέγξω) δεν έχει τύχει ευρύτερης αποδοχής, ούτε έχει αξιοποιηθεί δημιουργικά παρά το ενδιαφέρον που παρουσιάζει:

Ενώ η Turkle αναφερόταν στα παλαιά κειμενικά άβαταρ, αυτή η δυνατότητά τους [η δυνατότητά τους να λειτουργούν ως δυναμικές ταυτότητες] συμπληρώνεται από τα βασισμένα στην εικόνα άβαταρ, τα οποία παρέχουν ένα επιπλέον στρώμα κατασκευής ταυτότητας – κάτι που θα μπορούσαμε να περιγράψουμε ως «εικονιστοχειακό δέρμα» [pixel skin] (Hamilton, 2009)⁷⁰.

Αν θα μπορούσαμε να ανάγουμε την παραπάνω αναφορά της Hamilton σε μια θέση περί διαστρωμάτωσης του άβαταρ, με το κείμενο να αποτελεί τον πυρήνα της αβαταρικής αναπαράστασης, και την εικόνα ή φιγούρα το περίβλημά της, θα μπορούσαμε να προτείνουμε ένα σχήμα όπως το παρακάτω (σχ. 3), επικουρικό ως προς την προσπάθειά μας να ενοποιήσουμε τα άβαταρ υπό μια πιο ολοκληρωμένη, γενική θεωρία. Υπό αυτή την έννοια, στα πλαίσια της χρήσης του διαδικτύου, άβαταρ μπορεί να θεωρηθεί ένα σύνολο οπτικών και κειμενικών σημείων το οποίο αναπαριστά/αντιπροσωπεύει τον χρήστη.



Σχ. 3: Η ιδέα του διαστρωματωμένου άβαταρ, σύμφωνα με την οποία το οπτικό μέρος τους άβαταρ αποτελεί το ψηφιακό «δέρμα» του ονόματος-χρήστη

που το συνοδεύει.

⁷⁰ Hamilton, J. G. (2009) *Identifying with an avatar: a multidisciplinary perspective*. Από τα πρακτικά του συνεδρίου Culumus, 2009, Swinburne University of Technology και RMIT University, Μελβούρνη, Αυστραλία, σελ. 3. Διαθέσιμο ηλεκτρονικά στο <http://eprints.qut.edu.au/29701/1/c29701.pdf>.

άβαταρ ως «την εικόνα δίπλα στο όνομά σου»⁷¹ (αναγνωρίζοντας έτσι τη διάκριση άβαταρ/ ονόματος).

Από την άλλη, ένα άλλο μέρος από «οδηγούς για αρχαρίους» και «γλωσσάρια» σε σχέση λχ. με το Second Life (SL), δεν μπερδεύουν μόνο το άβαταρ με τον εαυτό του χρήστη τους, ούτε μόνο συγχέουν το αν το άβαταρ είναι η εικόνα μόνο ή το σύνολο της αναπαράστασής κάποιου προσώπου (εικόνα συν όνομα), αλλά φαίνεται να μην μπορούν καν να αποφασίσουν για το αν άβαταρ «είναι» σε τελική ανάλυση ο χρήστης ή μόνο το εκάστοτε «σώμα» το οποίο αυτός «φοράει» εντός του δυνητικού κόσμου (!):

Άβαταρ: 1) Η ψηφιακή αναπαράσταση του δυνητικού εαυτού σου στο Second Life (SL). Ή σε απλή γλώσσα, ο χαρακτήρας στο SL που είναι εσύ (!) 2) Οι χαρακτήρες άλλων ανθρώπων. Γενικά, κάθε διαφορετικό από σένα πράγμα που έχει κάποιο όνομα από πάνω του [...] 3) Ένα κουστόμι ή «συνολάκι»⁷².

4.5 Η ηθικολογική στροφή

Κλείνοντας κατόπιν τούτων την ιστορική επισκόπησή του όσου άβαταρ και των μετασχηματισμών της έννοιάς του, έχει ενδιαφέρον να αναφερθούμε εν συντομία σε μια ακόμα πιο πρόσφατη μεταστροφή της έννοιάς του, η οποία εν είδη «ιστορικής ειρωνείας» προδίδει τα χαρακτηριστικά της «παιδικής ηλικίας» των άβαταρ.

Όπως κατέστη θεωρώ σαφές και από τα παραπάνω, όταν πρωτοεμφανίστηκαν τα άβαταρ, η διαθέσιμη τεχνολογία της εποχής, δεν επέτρεπε στους χρήστες του διαδικτύου να «ανεβάσουν» τις δικιές τους φωτογραφίες on-line, ούτε να κατασκευάσουν/ παραμετροποιήσουν την αβαταρική τους φιγούρα σύμφωνα με τις προτιμήσεις τους προκειμένου να τις καταστήσουν όσο το δυνατόν ρεαλιστικότερες. Όσον αφορά το εάν και κατά πόσον η ρεαλιστική ή τεχνολογικά εξελιγμένη 3d αναπαράσταση έχουν μεγάλη επιρροή στον τρόπο με τον οποίο οι χρήστες βιώνουν τη σχέση τους με τα άβαταρ, θεωρώ πως μια πρώτη απάντηση έχει ήδη δοθεί με βάση τα παραπάνω.

Όσον όμως αφορά την έννοια του ίδιου του άβαταρ, αυτή είχε ήδη συνδεθεί με την «φανταστική» ή την «κατά βούληση» αναπαράσταση του χρήστη, η οποία (όπως είδαμε) κατά κανέναν τρόπο δεν ήταν υποχρεωτικό να συμφωνεί ή και να μοιάζει έστω και αμυδρά με το πραγματικό του πρόσωπο ή την φυσική του εμφάνιση. Ως εκ τούτου, το άβαταρ φαίνεται πως συνδέθηκε αναπόφευκτα και με την έννοια μιας «μάσκας» που «απέκρυπτε» ή «συσκότιζε» την πραγματική ταυτότητα του χρήστη που αναπαριστά.

⁷¹ Για παράδειγμα βλ. <http://forums.lenovo.com/t5/help/faqpage/faq-category-id/personalization>, ή <http://eagleholic.files.wordpress.com/2012/01/ustreamavatarinstructions1.pdf>.

⁷² Πηγή: <http://www.tss.uoguelph.ca/tli/tli07/tli07resources/SecondLifeTLI-1.pdf>. Ως «κουστόμι» (outfit) στο SL άλλοτε θεωρείται ολόκληρη η φιγούρα του άβαταρ, η οποία «ντύνει» τρόπον τινά ως σώμα τον χαρακτήρα/ δυνητικό εαυτό του χρήστη (κατά τον τρόπο που και η Hamilton περιγράφει), κι άλλοτε τα ρούχα μόνο που αυτή η φιγούρα «φορά»!

Τούτη η «απόκρυψη» με τη σειρά της συνδέθηκε βεβαίως με την ακούσια ή εκ προθέσεως προσπάθεια δημιουργίας ψευδών εντυπώσεων και παραπλάνησης των υπολοίπων μετεχόντων κάποιας δικτυακής κοινότητας, εκ μέρους των χρηστών⁷³.

Αντίθετα, σήμερα που η τεχνολογία των ψηφιακών φωτογραφικών μηχανών είναι ευρύτατα διαδεδομένη, και οι ταχύτητες σύνδεσης στο διαδίκτυο επιτρέπουν το ταχύτατο «ανέβασμα» και την απρόσκοπτη χρήση κάποιας «πραγματικής» μας φωτογραφίας ως προσωπικού μας άβαταρ (στο Facebook λχ.), ο κανόνας έχει αλλάξει, κι η κοινή πρακτική επιτάσσει τη χρήση τέτοιων «πραγματικών» φωτογραφιών, όπου αυτή είναι δυνατή.

Έχει έτσι ήδη παγιωθεί μια νέα τάση, σύμφωνα με την οποία ο όρος άβαταρ έχει αρχίσει να χρησιμοποιείται μάλλον υποτιμητικά, για τα άβαταρ εκείνα τα οποία δεν φανερώνουν, αλλά αντίθετα αποκρύπτουν το «πραγματικό» πρόσωπο του χρήστη που βρίσκεται πίσω τους. Η χρήση δηλαδή «μη-πραγματικών» φωτογραφιών ως άβαταρ από κάποιους χρήστες των σημερινών κοινωνικών δικτύων συχνά λαμβάνεται ως δείγμα της απροθυμίας τους να μετάσχουν πλήρως και δίχως επιφυλάξεις στην εκάστοτε δυναμική κοινότητα της οποίας αποτελούν μέρος. Στα δε πλαίσια της ίδιας της κοινότητας, ένα «απρόσωπο» άβαταρ συνδέεται κατά κανόνα είτε με μια απόπειρα διαφύλαξης των προσωπικών δεδομένων του χρήστη (στην καλύτερη των περιπτώσεων) είτε ως μια συνειδητή προσπάθεια εξαπάτησης στην χειρότερη. Τούτο, καθίσταται προφανές σε κάποια πολύ πρόσφατα άρθρα, όπως για παράδειγμα αυτό των Rodan, Uridge & Green (2010):

Ενώ ο ιστότοπος του HeartNET [ένα δίκτυο κοινωνικής υποστήριξης καρδιοπαθών] συνηθιστά στα μέλη του να προστατεύουν την ταυτότητά τους με παρατσούκλια [nicknames], ψευδώνυμα ή άβαταρ [!], κάποια μέλη προκαλούν τα όρια της [διαδικτυακής] κοινότητας, αποκαλύπτοντας εμπιστευτικές προσωπικές πληροφορίες online, ή αντικαθιστώντας τα άβατάρ τους με προσωπικές οικογενειακές φωτογραφίες. Πολλά μέλη έρχονται αντιμέτωπα με την επιλογή μεταξύ της ανωνυμίας που επιτρέπει η χρήση ενός ψευδώνυμου κι ενός άβαταρ και της επιθυμίας της αυθεντικότητας, η οποία συνίσταται στην αποκάλυψη πλευρών του «πραγματικού» τους εαυτού. Αυτές οι αποκλίνουσες επιθυμίες ανωνυμίας εναντίον αυθεντικότητας υποβάλουν σε δοκιμασία τους διαχειριστές του HeartNET [...] (Rodan, Uridge & Green, 2010)⁷⁴.

Όσον όμως αφορά τον οπτικοκεντρισμό για τον οποίο μεμφθήκαμε την σχετική με τα άβαταρ βιβλιογραφία, καθώς και όσον αφορά την ηθολογική καταδίκη τους στην οποία αναφερθήκαμε πιο πάνω, τούτη η των Rodan, Uridge & Green αποτελεί τον καλύτερο επίλογο της ιστορικής μας αυτής αναδρομής, καθώς οι ως άνω μελετητές,

⁷³ Βλ. π. σελ. 7-9.

⁷⁴ Rodan D., Uridge L. & Green L. (2010) Using nicknames, pseudonyms and avatars on HeartNET: A snapshot of an online health support community. Από τα πρακτικά του συνεδρίου της Australian and New Zealand Communication Association (ANZCA), 2010, σελ. 2. Διαθέσιμο ηλεκτρονικά στο <http://ebookbrowse.com/rodan-uridge-and-green-anzca2010-pdf-d77932613>

επιβεβαιώνουν τα ευρήματα προγενέστερων μελετών, διαπιστώνοντας και καταλήγοντας ρητά στο συμπέρασμα ότι η συμπεριφορά των χρηστών του HeartNET δεν επηρεάζεται από την μη-χρήση κάποιας «πραγματικής» φωτογραφίας ως άβαταρ, ούτε από τη μη-αποκάλυψη του αληθινού ονόματος που είναι συνδεδεμένο μ' αυτή. Είτε κρυμμένοι πίσω από την ανωνυμία της μάσκας του άβαταρ, είτε χρησιμοποιώντας τα «πραγματικά» τους ονόματα και τις πραγματικές τους φωτογραφίες, οι μετέχοντες στο HearNET όχι μόνο συμπεριφέρονται (λίγο ή πολύ) με τον ίδιο τρόπο, αλλά και απολαμβάνουν εξίσου τα ψυχολογικά οφέλη της συμμετοχής με μια online κοινότητα αλληλοϋποστήριξης όπως η συγκεκριμένη:

Τα ψευδώνυμα εξυπηρετούν πολλές λειτουργίες. Συχνά, «λένε κάτι για το ποιοι είναι οι μετέχοντες και λειτουργούν ως προσκλήσεις σε διάλογο για τους άλλους» (Crystal, 2001, σελ. 160) [...]. Η πλειοψηφία των ψευδωνύμων που επιλέγονται από τους χρήστες σχετίζονται με τους εαυτούς τους κατά κάποιον τρόπο, και αποτελούν το μέσο της ταύπισής τους με το ψευδώνυμο τους σε προσωπικό επίπεδο (Bechar-Israeli, 1995) [...] Τα ψευδώνυμα καθίστανται μέρος της περσόνας του μέλους, όπως επίσης και «άγκυρες» για τους υπολοίπους, γύρω από τις οποίες η φήμη και το καλό τους όνομα σχηματίζεται. Με τον καιρό, η [σταθερή] χρήση του ίδιου ψευδωνύμου μπορεί να υποβοηθήσει [αντί να αποτρέψει –ΣτΣ] «αυθεντικές» ανταλλαγές (Boniface, Omari & Swanson, 2006, σελ. 98).

[...] Η αυθεντικότητα είναι μια απαραίτητη προϋπόθεση για την μεγιστοποίηση των οφελών που απορρέουν από τη συμμετοχή σε ένα περιβάλλον αλληλοϋποστήριξης. Η μελέτη της online κοινότητας του HeartNET, αποκαλύπτει ότι αφενός τα ψευδώνυμα και τα άβαταρ, υπό συνεχή, σταθερή χρήση, καθίστανται μέρος της περσόνας του μέλους που τα χρησιμοποιεί, κι αφετέρου αποτελούν τόσο τους φορείς της δημόσιας υπόληψης που χαίρουν, όσο και τα μέσα δια των οποίων οι άλλοι προβαίνουν σε επικοινωνία. Συν τω χρόνω, η χρήση του ίδιου (σταθερά) ψευδωνύμου μπορεί να υποβοηθήσει [βλ. σημ. πάνω] αυθεντικές ανταλλαγές (Rodan, Uridge & Green, 2010)⁷⁵.

⁷⁵ Ο.π. σελ. 8 & 12.

ΜΕΡΟΣ 2^ο

ΤΟ ΑΒΑΤΑΡ ΠΕΡΑΝ ΤΗΣ ΕΝΝΟΙΑΣ ΤΗΣ
ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΣΗΣ

Στο πρώτο μέρος της παρούσης, εξετάσαμε τα άβαταρ όπως περιγράφονται κατά κύριο λόγο στα πλαίσια της σχετικής με αυτά βιβλιογραφίας, εκκινώντας από την θεμελιώδη έννοια της αναπαράστασης, γύρω από την οποία υποστηρίξαμε πως έχει επικοινωνηθεί ολόκληρο το corpus της. Με άλλα λόγια, εξετάσαμε τα άβαταρ υπό τον μοναδικό σταθερό, κοινό όρο τον οποίο συναντήσαμε, δίχως εξαιρέσεις σε κάθε αβαταρικό ορισμό από την αρχή της μελέτης μας: Τον όρο **“Representation”**, τον οποίο αλλού μεταφράζουμε ως **αναπαράσταση**, κι αλλού ως **αντιπροσώπευση**.

Στο δεύτερο μέρος, θα υποστηρίξουμε ότι τόσο η έννοια αναπαράστασης όσο και η εναλλακτική της αντιπροσώπευσης είναι όχι μόνο ανεπαρκείς προκειμένου να εξετασθεί συνολικά και καθολικά το αβαταρικό φαινόμενο, ούτε μόνο ανίσχυρες ως θεμελιώδεις έννοιες επί των οποίων να μπορέσει επιτέλους να δημιουργηθεί ένας οριστικός ορισμός περί των άβαταρ, δηλαδή κάποιος «ορισμός» ο οποίος να μπορεί να τα περιγράψει εκ των προτέρων και δίχως να ταυτολογεί, αναφερόμενος υποχρεωτικά στα ίδια τα αντικείμενα που καλείται θεωρητικά αυτός να ορίσει.

Επιπλέον, θα υποστηρίξουμε ότι πρώτον (για να παραθέσουμε και πάλι τους Morningstar & Farmer), «όλα τούτα αποτελούν έναν μικρό αντιπερισπασμό από τα πραγματικά επείγοντα θέματα», και δεύτερον ότι η ίδια η λέξη “representation” ήταν, είναι, και θα παραμείνει εγγενώς και εκ των προτέρων ακατάλληλη προκειμένου να διεξαχθεί ένας ουσιαστικός διάλογος περί των άβαταρ.

Σε τούτες μας τις θέσεις θα έχουμε τρεις (μάλλον απρόσμενους) συμμάχους:

Ο πρώτος θα είναι οι δύο γλώσσες με τις οποίες έχουμε καταπιαστεί ως εδώ, η Αγγλική, στην οποία σχεδόν αποκλειστικά γράφεται και από την οποία καθορίζεται εκ των προτέρων η περί άβαταρ «γνώση», και η Ελληνική, στην οποία έχουμε ως εκ τούτου βρεθεί στην ανάγκη να μεταφράζουμε αενάως την αντίστοιχη αγγλόφωνη βιβλιογραφία.

Ο δεύτερος θα είναι το παροιμιώδες πλέον πίνι της Μποροly.

Ο τρίτος θα είναι ακόμα πιο μακρινός και απρόσμενος, ειδικά καθώς μας προσφέρεται από έναν Δανό μελετητή: Οι Βυζαντινές εικόνες (μας)!

Κεφάλαιο 3ο

Η γλώσσα και οι «ανοησίες»

1. Ένα μεταφραστικό δόλημα

Έχοντας αναφερθεί ειρήσθω εν παρόδω και πιο πάνω στον αγγλικό όρο “*representation*” ο οποίος αποτελεί τον πυρήνα του μέχρι σήμερα λόγου περί των άβαταρ, κάποιος παρατηρητικός αναγνώστης μας ίσως έχει ήδη προσέξει ένα από τα πρωταρχικά μεταφραστικά διλλήματα/ προβλήματα το οποίο συνάντησα με τις πρώτες-πρώτες λέξεις που χρειάστηκε να μεταφράσω για τους σκοπούς της παρούσας εργασίας. Από το στάδιο της παράθεσης του αρχικού ορισμού του λεξικού της Οξφόρδης, το ζήτημα της μετάφρασης του όρου “*representation*” προέβλεπε ως ένα πρωταρχικό ζήτημα αποφασιστικής σημασίας, εφόσον θα καθόριζε όλη την μετέπειτα πορεία της παρούσας μελέτης. Επαναλαμβάνουμε εδώ στο πρωτότυπο, προσθέτοντας και τον ορισμό των Merriam-Webster τον οποίο παραθέτει η Cleland, δίχως τις έννοιες του Ινδουιστικού άβαταρ κλπ., στις οποίες αμφότερα τα λεξικά αναφέρονται:

[Avatar] (2): an icon or figure **representing** a particular person in a computer game, Internet forum, etc. e.g.: *conversation is depicted in a balloon over the avatar's head*
[λεξικό της Οξφόρδης]

[Avatar] (4): an electronic image that **represents** and is manipulated by a computer user (*as in a computer game*) [Merriam-Webster]⁷⁶

Η Ελληνική μας γλώσσα προκρίνει δυο όρους που και οι δύο φαίνονται ταιριαστοί για τα άβαταρ υπό διαφορετικές έννοιες: Αναπαράσταση/ αντιπροσώπευση⁷⁷. Σε παρόμοια μεταφραστικά διλλήματα βεβαίως, το γενικό πλαίσιο μέσα στο οποίο συναντάται κάθε τέτοιος όρος, παρέχει αυτομάτως και την ίδια την έξοδο από το δίλλημα: Στη γλώσσα

⁷⁶ Πηγές: <http://www.merriam-webster.com/dictionary/avatar> & <http://www.merriam-webster.com/dictionary/avatar>. Βλ. επίσης σημ. 26 σελ. 18

⁷⁷ Το <http://translate.google.gr/> προσφέρει επίσης τα «παριστάνω», «συμβολίζω», «αναπαριστώ», «εκπροσωπώ», «αντιπροσωπεύω» σε σχέση με το ρήμα “represent”, ενώ για το ουσιαστικό “representation” προσθέτει και τις έννοιες «διάβημα» και «παράσταση». Η επίσης ταιριαστή έννοια του άβαταρ ως συμβολισμού του χρήστη απερρίφθη καθώς η αγγλική διαθέτει για αυτή την έννοια τον επαρκέστατο όρο “symbolize” τον οποίο δεν συνάντησα πουθενά στη σχετική με τα άβαταρ βιβλιογραφία. Αντίστροφα, τόσο το «αναπαράσταση» όσο και το «αντιπροσώπευση» αποδίδονται ως “representation”.

μας λχ., θα κάναμε λόγο για κοινοβουλευτική αντιπροσώπευση ή εκπροσώπηση⁷⁸ (κι όχι βεβαίως για κοινοβουλευτική αναπαράσταση), ενώ από την άλλη θα μιλούσαμε για αναπααραστατικές κι όχι (προφανώς) γι' αντιπροσωπευτικές τέχνες. Για τα άβαταρ όμως ένα αντίστοιχο πλαίσιο που θα οδηγούσε στην καταλληλότερη επιλογή απλώς δεν υπάρχει.

Μια αναζήτηση στο <http://www.translatum.gr/forum/index.php> δεν απέδωσε (επίσης) καρπούς. Το μόνο σχετικό με τα άβαταρ topic πρότεινε τα ακόλουθα τα οποία δεν ήταν βοηθητικά όσον αφορά το ζήτημα που με απασχολούσε, αν και το κοινό θέμα όλων αυτών των αποδόσεων έμοιαζε να προκρίνει την έννοια της αναπαράστασης ως εικόνας σε σχέση με τα άβαταρ: *«avatar, γραφική απεικόνιση, εικονική απεικόνιση, εικόνα σε προφίλ, εικονίδιο χρήστη, εικονική προσωπικότητα, εικονικός χαρακτήρας, ενσάρκωση⁷⁹»*.

Επίσης, στην ελληνική βιβλιογραφία, η οποία είναι προφανές ότι στηρίζεται στην αντίστοιχη αγγλική, ο όρος αναπαράσταση επικρατεί. Ενδεικτικά παραθέτω εδώ τον ορισμό ενός από τα πιο πρόσφατα βιβλία που κατάφερα να βρω, γραμμένο εξ ολοκλήρου στα Ελληνικά και όχι μεταφρασμένο:

Στο παρόν κεφάλαιο εισάγεται ο όρος avatar, ο οποίος χρησιμοποιείται για την έκφραση της αναπαράστασης (ενσάρκωσης) των χρηστών στο Εικονικό Περιβάλλον (Γιαννακά, Καπούλας, Μπούρας & Τσιάτσος, (2005)⁸⁰.

1.1 Επ' ευκαιρία της γλώσσας

Πάραυτα, κάτι στον όρο αναπαράσταση εξακολουθούσε να μου φαίνεται «προβληματικό». Και πράγματι, ενώ ο όρος αναπαράσταση έχει σαφές νόημα για μια «εικόνα» ή «φιγούρα», με ποια έννοια μπορούμε να ονομάσουμε αναπαράσταση ένα πόνι στη Μποροpoly, ένα όνομα, ή ακόμα και μια εικόνα, η οποία ναι μεν αναπαριστά «κάτι» (το θέμα που απεικονίζει) αλλά διόλου δεν αναπαριστά εμάς. Τέτοια «σημεία» ή αντικείμενα μάλλον μας συμβολίζουν, ή μας αντιπροσωπεύουν. Υπό αυτή την έννοια αποφάσισα να αποφύγω μια φαινομενικά άβολη επιλογή: κι απέδωσα τον όρο “representation” ως αναπαράσταση/ αντιπροσώπευση, ταυτόχρονα ή/ και εναλλακτικά. Θεώρησα πως η επιλογή μου αυτή ήταν η καταλληλότερη για την περίπτωση των άβαταρ, ειδικά για την διευρυμένη έννοια του άβαταρ που ήθελα να εξετάσω.

Βεβαίως η αλήθεια είναι πως μέσα στο αγγλικό “representation” συνυπάρχουν σιωπηλά και οι δύο διακριτές στα ελληνικά έννοιες της αναπαράστασης και της εκπροσώπησης ή

⁷⁸ Δεχόμενοι ότι οι όροι είναι οριακά ταυτόσημοι, τουλάχιστον στα πλαίσια της καθημερινής χρήσης της γλώσσας.

⁷⁹ Πηγή: <http://www.translatum.gr/forum/index.php?topic=4760.0>

⁸⁰ Γιαννακά Ε., Καπούλας Β., Μπούρας Χ., Τσιάτσος Θ.Κ. (2005): Δικτυακά εικονικά περιβάλλοντα. Εκδ. Ελληνικά Γράμματα, Αθήνα 2005, σελ. 59

αντιπροσώπευσης. Μάλιστα, ο όρος αντιπροσώπευση προϋποθέτει εξ ορισμού την παρουσία κάποιου τρίτου προσώπου ενώπιον του οποίου να χρειάζεται να αντιπροσωπευθούμε εν τη απουσία μας, όπως και έναν συγκεκριμένο, πρακτικό λόγο ο οποίος να καθιστά μια τέτοια εκπροσώπησή μας απαραίτητη (λχ. τη λήψη μιας απόφασης, τη διαδικασία μιας ψήφισης, η την τέλεση μιας κάποιας συγκεκριμένης πράξης δια αντιπροσώπου). Αντίθετα, μια αναπαράσταση, λχ. ένας ζωγραφικός πίνακας, ένα γλυπτό, ή μια φωτογραφία, πρώτον μπορεί να είναι (και συχνά είναι) αυτοσκοπός, χωρίς να χρειάζεται να εξυπηρετήσει κάποιον περαιτέρω, εξωτερικό στόχο, και δεύτερον, δεν προϋποθέτει υποχρεωτικά την παρουσία κάποιου τρίτου, πέραν του αναπαριστώμενου αντικειμένου, και του ίδιου του υποκειμένου της αναπαράστασης (λχ. μια αυτοπροσωπογραφία, ή ένα οποιοδήποτε έργο τέχνης προορισμένο για ιδιωτική, προσωπική μόνο χρήση)⁸¹.

Με άλλα λόγια, καθώς η αντιπροσώπευση σχετίζεται με την κοινωνική διάσταση της επιτέλεσης μιας πράξης (ενώπιον τρίτου), και η αναπαράσταση σχετίζεται με την μιμητική/ απεικονιστική πλευρά της πρακτικής των τεχνών, και αποτελεί συνήθως σκοπό του εαυτού της, στα πλαίσια της παρούσας εργασίας, οι δύο αυτοί όροι πρώτον, δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως ταυτόσημοι και δεύτερον, ισχύουν και βρίσκουν νόημα σε διαφορετικά αβαταρικά είδη: Τα άβαταρ, άλλοτε μας αντιπροσωπεύουν ενώπιον των «άλλων» (στο διαδίκτυο λχ.), κι άλλοτε μας αναπαριστούν προς τέρψιν και όφελος υμών και μόνο, των ιδίων δηλαδή των προσώπων τα οποία καλούνται να αναπαραστήσουν (σε ενός-παίκτη ηλεκτρονικά παιχνίδια λχ., τα οποία de facto δεν απαιτούν την ύπαρξη και την παρουσία κάποιου τρίτου μέρους).

Αντίθετα, εντός πολυχρηστικών δυνητικών κόσμων όπως τα WoW και SL οι διακριτές (κατά την τρέχουσα χρήση της γλώσσας μας) έννοιες της αναπαράστασης και της αντιπροσώπευσης, συγκλίνουν, αν όχι συντήκονται, καθιστάμενες αδιαχώριστες, και ανταλλάξιμες: Τα άβαταρ σε τέτοια περιβάλλοντα *ταυτόχρονα*, αφενός *αναπαριστούν* τον χρήστη τους, αποτελώντας σημείο εστίασης του δικού του βλέμματος, επίκεντρο του δικού του «παιχνιδιού», και δικό του αποκλειστικά σημείο εισόδου εντός του εκάστοτε δυνητικού κόσμου (βλ. ορισμό Kromapá σελ. 12) και αφετέρου τον *εκπροσωπούν* ενώπιον των υπολοίπων άβαταρ/ χρηστών οι οποίοι «συνυπάρχουν» δυνητικά μαζί του⁸².

⁸¹ Βεβαίως, θα μπορούσαμε να υποστηρίξουμε ότι ένα άβαταρ αποτελεί μια αντιπροσωπευτική αναπαράστασή μας, ή μια αναπαραστατική αντιπροσώπευσή μας, ή ακόμα και ότι ένα άβαταρ μας αναπαριστά προκειμένου να μας αντιπροσωπεύσει, αλλά δεν είναι ανάγκη να καταφύγουμε σε τέτοιους σχολαστικισμούς για τους σκοπούς της παρούσας εργασίας.

⁸² Υπό αυτή την έννοια ο αγγλικός όρος "representation" φαίνεται πως είναι πολύ καλύτερα προσαρμοσμένος νοηματικά σε τέτοια δυνητικά περιβάλλοντα από τους δύο αντίστοιχους δικούς μας, οι οποίοι συντήκονται εντός του. Σε κάθε περίπτωση, αξίζει να σημειώσουμε ότι αυτή η «σύντηξη» αποτελεί ένα από τα θεμελιώδη διακυβεύματα του αβαταρικού φαινομένου καθώς επί του διαδικτύου, αποκτά αποφασιστική σημασία και για τα πολύ πολυπληθεστέρα (και συνεπώς σημαντικότερα από κοινωνιολογικής άποψης όπως είπαμε) άβαταρ-εικόνες και κειμενικά άβαταρ. Επί του διαδικτύου, κάθε

Τελικά αποφάσισα ότι το ζήτημα παραήταν σχολαστικό, ή υπερβολικά λεπτολογικό κατά κάποιον τρόπο, κι αποφάσισα να παραμείνω στο αναπαράσταση/ αντιπροσώπευση για εκείνες τις περιπτώσεις όπου το νοηματικό πλαίσιο δεν ήταν ξεκάθαρο (λχ. στα πλαίσια ενός ορισμού), εναλλάσσοντας τα αναπαράσταση και αντιπροσώπευση κατά το δοκούν όποτε υπήρχε κάποιο συγκεκριμένο νοηματικό πλαίσιο στο οποίο θα ταίριαζε η μια ή η άλλη απόδοση (λχ. «αντιπροσωπεύει» δίπλα στη λέξη «πιόνι», ενώ «αναπαριστά» δίπλα στη λέξη «φωτογραφία»).

1.2 Τα όρια της γλώσσας

Είχα προ πολλού ξεχάσει το ζήτημα του μεταφραστικού διλήματος, κι είχα μπει στη διαδικασία σύνταξης της τελικής μορφής της παρούσας εργασίας, όταν ξαναδιάβασα ένα χωρίο από τον Olson το οποίο ήθελα να παραθέσω σε κάποιο σημείο, και είχα ήδη μεταφράσει προπαρασκευαστικά. Τότε, ξαφνικά συνειδητοποίησα ότι το ζήτημα είχε σημαντικότερες προεκτάσεις από αυτές της σχολαστικότητας ή της μεταφραστικής πιστότητας. Παραθέτω εδώ το σχετικό απόσπασμα, όπως το μετέφρασα αρχικά, εναλλάσσοντας ως συνήθως τους όρους αναπαράσταση και αντιπροσώπευση με τρόπο που η ελληνική απόδοση να «βγάζει νόημα»:

Η εικόνα επί της οθόνης, αντιπροσωπεύει δύο διαφορετικές υπάρξεις, τον παίκτη και τον χαρακτήρα του, αν και τους αντιπροσωπεύει με διαφορετικούς τρόπους. Θα ήταν βέβαια ωραίο να γνωρίζουμε ποιοι είναι αυτοί οι δύο τρόποι αναπαράστασης [αντιπροσώπευσης]. Δεν με απασχολεί πάντως ιδιαίτερα αυτό. Κατ' αρχάς, [τούτο] το πρόβλημα δεν αποτελεί αποκλειστικό φαινόμενο των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Ας υποθέσουμε [λχ.]ότι «παίζω» κάποιον συγκεκριμένο χαρακτήρα σε ένα κουκλοθέατρο, έστω τον «Punch». Εγώ κινώ τη μαριονέτα και λέω τα λόγια της ταυτόχρονα. Τότε η μαριονέτα στη σκηνή αντιπροσωπεύει [αναπαριστά] δύο διαφορετικά όντα: Εξίσου εμένα και τον Punch, τον χαρακτήρα τον οποίο σε άλλες περιστάσεις υποδύονται διαφορετικοί μαριονετίστες. [****] Υπό αυτό το πρίσμα τουλάχιστον, η μεταφυσική των ηλεκτρονικών παιχνιδιών δεν είναι διόλου προβληματικότερη από μεταφυσική του κουκλοθέατρου. (Olson, 2011)⁸³

Ξαναδιαβάζοντας το απόσπασμα στο πρωτότυπο παρατήρησα ότι σε τούτη τη μετάφραση είχα αφήσει σχεδόν ασυνείδητα «έξω» δύο προτάσεις του Olson. Λέω ασυνείδητα διότι σε τέτοιες περιπτώσεις συνηθίζω να χρησιμοποιώ το σύμβολο “[...]” δηλώνοντας ότι «υπάρχει εδώ ένα κενό» το οποίο επέλεξα να μην παραθέσω είτε ως μη σημαντικό, είτε για λόγους συντομίας. Σε τούτη την περίπτωση δεν είχα σημειώσει κάτι,

αβαταρική μορφή, τόσο μας αντιπροσωπεύει ενώπιον των υπολοίπων χρηστών, όσο και μας αναπαριστά ενώπιον του δικού μας βλέμματος, ακόμα και εν αγνοία μας.

⁸³ Olson E. (2011) *The Metaphysics of Avatars and Their Relation to Players*. Διάλεξη στο 5th International interdisciplinary conference on Philosophy of Computer Games, Πάντειο Πανεπιστήμιο, Αθήνα, 2011, σελ. 9. Διαθέσιμο ηλεκτρονικά στη διεύθυνση <http://gameconference2011.files.wordpress.com/2010/10/olson.pdf>

γεγονός που με κάνει εκ των υστέρων να θεωρήσω πως το μυαλό μου απλώς απέρριψε τις δύο αυτές προτάσεις ως ακατανόητες, ή ως ένα γλωσσικό παιχνίδι/ αστεϊσμό στο οποίο προέβη ο Olson καθώς το κείμενο που είχα στη διάθεσή μου προερχόταν από πρακτικά συνεδρίου. Ξαναδιαβάζοντας το απόσπασμα όμως κατάλαβα πως δεν ήταν έτσι. Ο Olson εξέφραζε κατά τη γνώμη μου μια πραγματική απορία, έστω και εν αγνοία του. Παραθέτω λοιπόν το επίμαχο απόσπασμα από το πρωτότυπο, το οποίο λείπει στο σημείο που έχω θέσει το σήμα [****] :

It represents these two beings in different ways. And they seem to be the same two modes of representation that figure in the case of avatars.

Δηλαδή:

Αναπαριστά αυτά τα δύο όντα με διαφορετικούς τρόπους. Και φαίνεται πως αυτοί είναι οι δύο τρόποι/ τροπικότητες [modes] της αναπαράστασης, που ισχύουν [και] στην περίπτωση των άβαταρ.

«Δύο τρόποι αναπαράστασης»;

«Η μαριονέτα στη σκηνή “represents” (αντιπροσωπεύει) δύο διαφορετικά όντα: Εξίσου εμένα και τον Punch»;

«Θα ήταν βέβαιο ωραίο να γνωρίζουμε ποιοι είναι αυτοί οι δύο τρόποι αναπαράστασης»;

«Αναπαριστά αυτά τα δύο όντα με διαφορετικούς τρόπους»;

«Και φαίνεται πως αυτοί είναι οι δύο τρόποι της αναπαράστασης που ισχύουν στην περίπτωση των άβαταρ»;

Τώρα πλέον θεωρώ πως ο Olson δεν αστειευόταν, ούτε έκανε κάποιο λογοπαίγνιο. Πράγματι εξέφραζε μια γνήσια απορία, την οποία διαισθανόταν ως σημαντική παρότι η γλώσσα του (τα Αγγλικά) δεν μπορούσε να την διατυπώσει με ακρίβεια. Στην πραγματικότητα ο Olson με αυτή του την απορία πίεζε τα όρια του γλωσσικού του κόσμου νοήματος τα οποία ελλείψη μιας εναλλακτικής από το “representation” λέξης τον έσπρωχναν πίσω στην ίδια λέξη από την οποία προσπαθούσε να ξεφύγει.

«Θα ήταν ωραίο να γνωρίζουμε» [It would be nice to know]... Αλλά δεν γνωρίζουμε, τουλάχιστον όχι ακριβώς – αυτή φαίνεται να είναι η υπόρρητη παραδοχή του Olson εδώ. Δυστυχώς, είμαι πλέον σε θέση να υποστηρίξω πως στα πλαίσια της αγγλικής γλώσσας, δεν δυνάμεθα ουδόλως να «ξέρουμε» ούτε να «μάθουμε». Μπορούμε μόνο να χρησιμοποιήσουμε την ίδια λέξη με δύο διαφορετικές έννοιες, οι διαφορές των οποίων παραμένουν μάλλον ασαφείς, καθώς βρίσκονται ήδη συμπιεσμένες μέσα στην ίδια και αυτή λέξη: Είτε πρόκειται για έναν δημοκρατικό θεσμό, είτε για την τέχνη της μιμητικής αναπαράστασης, η αγγλική προβλέπει τον ίδιο όρο: “Political representation”, όσο και “artistic representation”.

Στα πλαίσια της δικής μας γλώσσας μπορούμε να «ξέρουμε»: Μια μαριονέτα στη σκηνή αναπαριστά το χαρακτήρα που απεικονίζει, ενώ αντιπροσωπεύει τον μαριονετίστα που τη χειρίζεται.

Αυτό είναι όλο. Ή μήπως όχι;

1.3 Το σημειωτικό σχήμα του άβαταρ (επ' ευκαιρίας της γλώσσας)

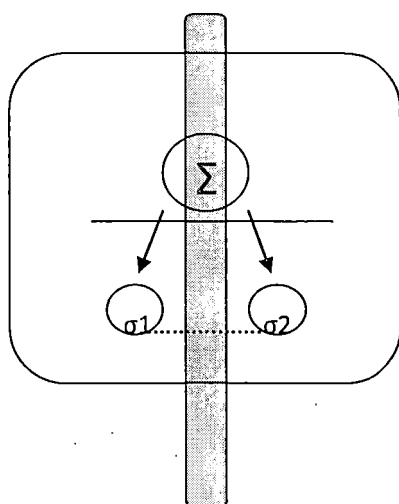
Υποστηρίζω πως όχι. Στην αγγλική μπορεί εύκολα να νοηθεί (με δύο διαφορετικούς τρόπους) το «3.», του παρακάτω γλωσσικού σχήματος το οποίο αφορά έναν παίκτη, κι ένα συνηθισμένο άβαταρ - έναν «ιππότη».

1. The avatar on-screen represents a knight
2. The avatar on-screen represents the player
3. The avatar represents BOTH the knight and the player

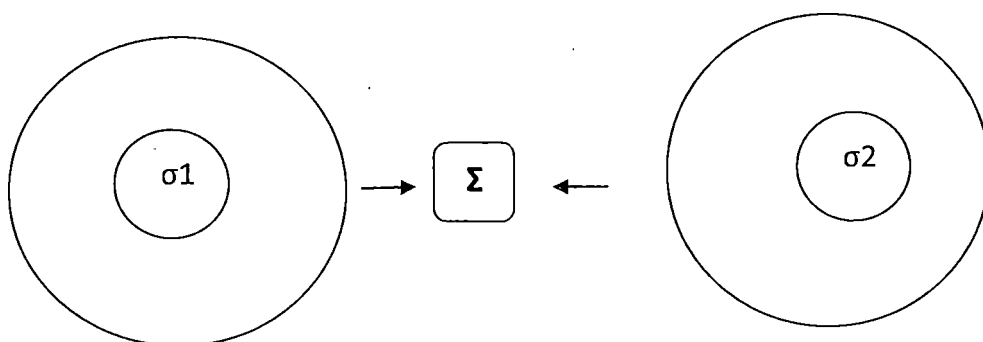
Στα ελληνικά δεν θα βάζαμε το άβαταρ δίπλα στον παίκτη υπό το κοινό ρήμα, λέγοντας πως

4. Το άβαταρ αναπαριστά έναν ιππότη
5. Το άβαταρ αναπαριστά τον παίκτη
6. Το άβαταρ αναπαριστά τόσο τον παίκτη όσο κι έναν ιππότη.

Στη γλώσσα μας η διαφορά μεταξύ των εννοιών της αναπαράστασης και της αντιπροσώπευσης μας επιτρέπει να αρχίσουμε να σκεφτόμαστε τα άβαταρ με έναν διαφορετικό τρόπο, πέραν της τάξης της αναπαράστασης. Σημειωτικά, ο αγγλικός όρος μας δίνει μια εικόνα περί άβαταρ όπως αυτή του σχήματος 4, ενώ οι δύο διαφορετικοί όροι της γλώσσας μας, δίνουν ένα σχήμα όπως το σχήμα 5:



Σχ. 4: Το άβαταρ (Σ) αναπαριστά εξίσου τον παίκτη (σ_1) και τον ιππότη (σ_2), παρότι αυτό συμβαίνει με δύο διαφορετικούς τρόπους.



Σχ. 5: Το άβαταρ (Σ) αναπαριστά έναν ιππότη (σ_1), ενώ αντιπροσωπεύει τον παίκτη (σ_2).

1.4 Ο Mario και οι παίκτες του



Εικόνα 14: Ο Mario. Το διάσημο άβαταρ-χαρακτήρας της Nintendo

Μόλις αρχίσουμε να εξερχόμαστε από την έννοια της αναπαράστασης και την διχοτομική διάκριση αντικειμένου/ υποκειμένου που αυτή εξ ορισμού υπονοεί, η οντολογία του άβαταρ αρχίζει να ξεκαθαρίζει με μιας. Η έννοια της αναπαράστασης δεν μπορεί παρά να μας φέρει ενώπιον του αδιεξόδου στο οποίο οδηγηθήκαμε στο πρώτο μέρος της εργασίας μας. Ο Olson το θέτει γλαφυρά, προτείνοντας την εξέταση των παρακάτω «προτάσεων» σχετικά με τον Mario της Nintendo:

8. Ο Mario [εικ. 14] έχει υπάρξει «χαρακτήρας» σε περισσότερα από 200 διαφορετικά παιχνίδια.
9. Ο Mario είναι ο πιο διάσημος «χαρακτήρας» στην ιστορία των βιντεοπαιχνιδιών.
10. Ο Mario δημιουργήθηκε το 1981 από τον Shigeru Miyamoto:

[...] Αλλά αν ο Mario είναι ένα άβαταρ, και τα άβαταρ είναι απλώς οι παίκτες, οι παραπάνω προτάσεις δεν μπορεί να είναι αληθινές. Κανένας παίκτης δεν έχει υπάρξει «χαρακτήρας» σε περισσότερα από 200 παιχνίδια, ούτε [ο παίκτης] «είναι» ο πιο διάσημος χαρακτήρας στην ιστορία των βιντεοπαιχνιδιών. Ούτε βέβαια μπορούμε να πούμε ότι ο οποιοσδήποτε παίκτης δημιουργήθηκε από τον Miyamoto το 1981 (Olson, 2011)⁸⁴.

Η λογική του Olson είναι ατράνταχτη, και εκφράζει ένα από τα αδιέξοδα στο οποίο καταλήξαμε κι εμείς πιο πάνω: *Τα άβαταρ δεν μας μοιάζουν*. Μπορούν να μας μοιάζουν αν ως άβαταρ χρησιμοποιήσουμε μια φωτογραφία μας στο Facebook ή όπως ο Suler παραμετροποιήσουμε το άβατάρ μας με τέτοιο τρόπο που να μας μοιάζει (εικ. 13 σελ. 43), αλλά αυτό δεν είναι διόλου απαραίτητο να συμβαίνει. Μια ζωγραφική αναπαράσταση, ένας ήρωας από μια ταινία, ένα κατοικίδιο κοκ., εικόνες που συχνά οι χρήστες διαφόρων fora χρησιμοποιούν για άβατάρ τους (εικ. 8 σελ. 21) αναπαριστούν αυτό που απεικονίζουν (τον ήρωα της ταινίας, το κατοικίδιο κοκ.) κι όχι τον χρήστη/ παίκτη που τα χρησιμοποιεί. Εξ ου και οι εικόνες αυτές μπορούν να αλλάζουν όσο συχνά θέλει ο χρήστης – διότι στην πραγματικότητα δεν τον αναπαριστούσαν ποτέ, μόνο τον αντιπροσώπευαν, στα πλαίσια κάποιου forum. Σε αντίθεση λχ. με την εικόνα στον καθρέφτη ή με μια ζωγραφική προσωπογραφία, η οποία αναπαριστά το

⁸⁴ Ο.π. σελ. 8

συγκεκριμένο πρόσωπο που απεικονίζει, και μόνο αυτό οι «ήρωες» των ηλεκτρονικών παιχνιδιών μπορούν να «αναπαριστούν» τον οποιονδήποτε παίκτη «παίζει» με αυτές.

Υπό αυτή την έννοια ο παίκτης, τρόπον τινά «παριστάνει» πως είναι ο «Mario» ή «παίζει» τον εκάστοτε Mario, ενώ επί της ουσίας γνωρίζει πως δεν είναι ο «Mario», όπως και ο μαριονετίστας γνωρίζει πως δεν «είναι» ο «ήρωας» που η μαριονέτα του αναπαριστά. Ως αναπαραστάσεις λοιπόν, τα άβαταρ δεν μπορεί παρά να είναι κάτι σαν τις μαριονέτες, και η «μεταφυσική» τους, παρόμοια με τη «μεταφυσική» του κουκλοθεάτρου όπως συμπεράνει ο Olson.

Είναι με άλλα λόγια η ίδια η έννοια της αναπαράστασης/ representation αυτή που τον αναγκάζει να έρθει σε αντίφαση με τον ίδιο του τον εαυτό, καθώς πιο πάνω έχει παραδεχτεί πως:

Δεν είμαι το άβατάρ μου επειδή αυτός ή αυτή διαθέτει ιδιότητες τις οποίες εγώ δεν έχω. [Όμως], φυσικά, μπορώ να ταυτίζομαι με το άβατάρ μου σε ψυχολογικό επίπεδο [...] Οι πράξεις του/της είναι δικές μου πράξεις υπό μια έννοια. Η επιτυχία του/της δικιά μου επιτυχία, και η αποτυχία της δικιά μου αποτυχία επίσης. Η φύση αυτής «ταύτισης» αποτελεί ένα ενδιαφέρον ψυχολογικό ερώτημα. Αλλά εγώ θα σας μιλήσω περί μεταφυσικής, όχι περί ψυχολογίας. [...] (Olson, 2011)⁸⁵

Παρότι δηλαδή ο Olson αναγνωρίζει σιωπηρά ότι τα άβαταρ δεν είναι «ακριβώς» ίδια με τις μαριονέτες (οι μαριονετίστες προφανώς δεν θεωρούν τις «επιτυχίες» της μαριονέτας τους ως δικές τους επιτυχίες κοκ.), η φιλοσοφική έννοια της αναπαράστασης/ representation, καθώς είναι η μόνη την οποία η γλώσσα του διαθέτει, τον αναγκάζει να καταλήξει στη μεταφορά της μαριονέτας, εξοβελίζοντας την ιδιαιτερότητα των άβαταρ στο (νεφελώδες ως μου επιτραπεί) πεδίο της ψυχολογίας.

2. Ανοησίες

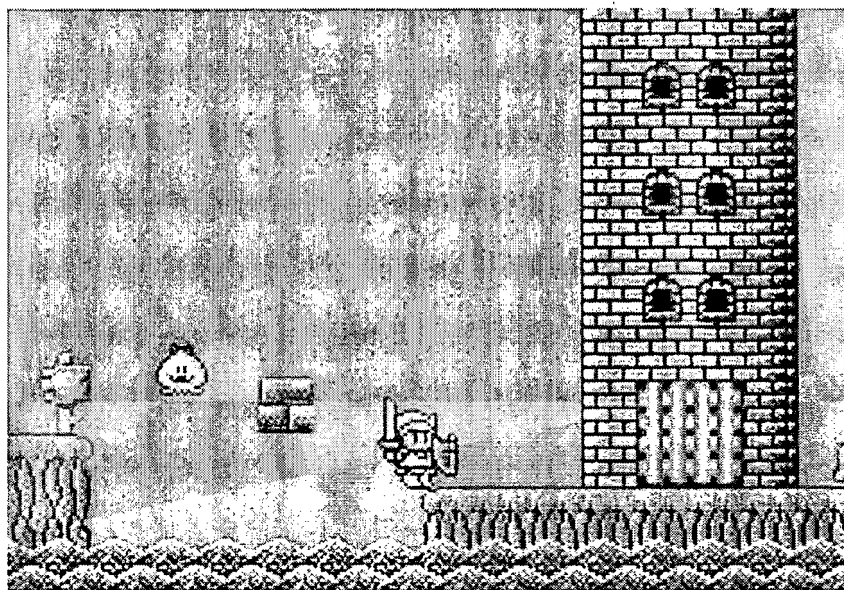
Υποστηρίζω πως η παραπομπή στο πεδίο της ψυχολογίας όσον αφορά την ιδιαιτερότητα της αβαταρικής «αναπαράστασης» είναι αναπόφευκτη όσο εμμένουμε στα εννοιολογικά πλαίσια της δυτικής σκέψης. Ο Day (2011) λχ., (στο πλαίσιο του ίδιου συνεδρίου με τον Olson), εξετάζοντας τα άβαταρ-μονάδες των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, αναδεικνύει ένα ακόμα «παραδόξο», ή «πρόβλημα νοήματος» σε σχέση με τα άβαταρ:

Το πρώτο παιχνίδι που θυμάμαι να παίζω ήταν ένα 2d platform game σχετικά με έναν ιππότη, υποτιθέστω από το Κάμελοτ. Θυμάμαι μόνο τα πρώτα λίγα λεπτά παιχνιδιού [...] Όταν πίεζα το δεξί «βελάκι», ο μικρός ιππότης προχωρούσε δεξιά, μέχρι που έπεσε μέσα στο νερό [μιας λίμνης] και βυθίστηκε κάτω από την οθόνη κουνώντας

⁸⁵ Ο.π. σελ. 1-2

απελπισμένος τα χέρια του. Γύρισα στην αδελφή μου , έδειξα στην οθόνη, κι είπα **«Κοίτα, πνίγηκε»**. Εκείνη είδε, έγνεψε, κι επιβεβαίωσε: **«Ναι, πνίγηκε!»**.

Το πρόβλημα που τίθεται από αυτή την ιστορία, είναι ένα πρόβλημα νοήματος. Είναι συνηθισμένο πλέον, όταν παίζουμε ηλεκτρονικά παιχνίδια να χρησιμοποιούμε φράσεις όπως «Πήρα καινούργια πανοπλία», «Έσωσα την πριγκίπισσα», ή «Πέθανα». Από αυτά τα παραδείγματα, το τελευταίο, το «πέθανα» ίσως είναι το πιο ενδιαφέρον καθώς αν προφερόταν υπό κανονικές συνθήκες θα δημιουργούσε παράδοξο. Πως μπορούμε να εκλάβουμε τέτοιες δηλώσεις; Είτε απαιτείται να υποθέσουμε μια σύνδεση τέτοια ώστε ο παίκτης να μπορεί να εννοήσει πράγματα που συμβαίνουν εντός του δυνητικού κόσμου ως πράγματα που συμβαίνουν στον ίδιο, είτε να πούμε απλώς ότι ο παίκτης λέει ανοησίες (Day, 2011)⁸⁶.



Εικόνα 15: Ο «μικρός ιππότης» του Wonder Boy in Monsterland (1987)

Τουλάχιστον, αν ο παίκτης λέει ανοησίες, δεν είναι μόνος. Άλλωστε, η προφάνεια αυτής της ανοησίας, μόνο λόγο της συνήθειάς μας - μόνο καθώς σε αυτή έχουμε περιστασιακά υποπέσει λίγο ή πολύ όλοι όσοι έχουμε βιώσει προσωπικά τη γοητεία των άβαταρ, παραμένει αόρατη. Ποιος άλλωστε δεν έχει «φαγωθεί» (σε πρώτο ενικό πρόσωπο) από τα αιωνίως καταδιώκοντα το(ν) Pac-Man «φαντασματάκια» του

⁸⁶ Day P. (2011) *Darn it, "I" Keep Dying! The Metaphysical Self in Computer Games*. Διάλεξη στο 5th International interdisciplinary conference on Philosophy of Computer Games, Πάντειο Πανεπιστήμιο, Αθήνα, 2011. Διαθέσιμο ηλεκτρονικά στη διεύθυνση <http://gameconference2011.files.wordpress.com/2010/10/dayconferencepaper.pdf>.

Μπορούμε με μια σχετική βεβαιότητα να υποθέσουμε ότι ο «μικρός ιππότης» στον οποίο αναφέρεται ο Day θα πρέπει να «υπήρξε» επί-της-οθόνης του τουλάχιστον 2 δεκαετίες πριν. Εφόσον η διάλεξή του δίνεται το 2011, ο ιππότης στον οποίο αναφέρεται δεν μπορεί να «εμφανίστηκε» παρά κάπου στα τέλη της δεκαετίας του '80, οπότε και το διαθέσιμο επίπεδο της τεχνολογίας που τον «αναπαριστούσε» ψηφιακά δεν είχε καν πλησιάσει στα 3d γραφικά. Συνεπώς, δεν θα διέφερε μάλλον πάρα πολύ από τον 2d «ιππότη» του «Wonder Boy in Monsterland» (1987) της εικόνας 15.

σχετικού παιχνιδιού, παρότι προφανώς γνωρίζει ότι στην πραγματικότητα *δεν* είναι ο Pac-Man; Συνεπώς, αν πρόκειται πράγματι για ανοησίες, τουλάχιστον πρόκειται για ένα μαζικό κρούσμα.

Επί της ουσίας όμως, δεν φαίνεται να υπάρχει κάποια εύκολη έξοδος απ' αυτές τις ανοησίες όσο εμμένουμε στα πλαίσια της έννοιας της αναπαράστασης. Η εναλλακτική που προτείνει ο Day, «*μια σύνδεση τέτοια ώστε ο παίχτης να μπορεί να εννοήσει πράγματα που συμβαίνουν εντός του δυνητικού κόσμου ως πράγματα που συμβαίνουν στον ίδιο*», θα μας έφερνε επίσης σύντομα ενώπιον του λογικού παραδόξου της διακήρυξης του θανάτου μας, συνοδευόμενου από την πίστη μας ότι αυτός ο θάνατος έχει πράγματι συμβεί, παρά το προφανές της επιβίωσής μας. Με άλλα λόγια, όσον αφορά τούτα τα παιχνιδικά άβαταρ, ανεξαρτήτως με το επίπεδο της αληθοφάνειάς τους, κι ανεξαρτήτως του σε πόσες διαστάσεις απεικονίζεται πως υπάρχουν (2d ή 3d), οι παίκτες είτε λένε ανοησίες είτε πιστεύουν σε ανοησίες σχετικά με αυτά.

2.1 Το Tractatus και ο «κόσμος της αναπαράστασης»

Προκειμένου να εξέλθει από αυτές τις «ανοησίες», ο Day ανάγει το «παράδοξο» της σύνδεσης παίκτη/άβαταρ στη γλωσσική του, νοηματική διάσταση, και κατασκευάζει ένα περίπλοκο «ερμηνευτικό» επιχείρημα στηριγμένο πάνω στην πραγμάτευση/ερμηνεία του γλωσσικού φαινομένου από τον **Ludwig Wittgenstein**, όπως διατυπώθηκε στο κεφαλαιώδες **Tractatus** του, την οποία έχει ενδιαφέρον να παρακολουθήσουμε για λίγο:

Μια κεντρική θέση του έργου αυτού είναι το ότι, με απλά λόγια, η γλώσσα είναι μια εικόνα, ή ένα μοντέλο του κόσμου. Τούτο σημαίνει πως όταν χρησιμοποιούμε τη γλώσσα, κατασκευάζουμε μια εικόνα περί του πως είναι ο κόσμος (Day, 2011)⁸⁷.

Η εξήγηση του Day περί της ταύτισης παίκτη-άβαταρ ξεκινά λοιπόν με την διάκριση «νόηματος» και «σημασίας» στην οποία προβαίνει ο Wittgenstein:

Ο Friedlander παρατηρεί ότι ο Wittgenstein, ακολουθώντας τον Frege, κάνει μια κρίσιμη διάκριση μεταξύ σημασίας (sense/ Sinn) και νοήματος (meaning/ Bedeutung). Για να έχει σημασία μια πρόταση, αρκεί απλώς να είναι σωστά διατυπωμένη (Day, 2011)⁸⁸.

Το νόημά κάθε πρότασης όμως εξαρτάται από τα γεγονότα: Αν πούμε λχ. «βρέχει», η πρότασή μας είναι σωστή σημασιολογικά, υπό την έννοια ότι είναι ορθά διατυπωμένη. Για να αποκτήσει «νόημα» όμως θα πρέπει πράγματι να βρέχει. Αν δεν βρέχει μπορούμε πολύ απλά να μιλήσουμε για «ανοησίες», όπως στην περίπτωση των δηλώσεων των ταυτισμένων με τα άβαταρ παικτών τους οποίους εξετάζουμε.

⁸⁷ Ο. π. σελ. 2

⁸⁸ Ο. π. σελ. 2

Μια ορθά διατυπωμένη πρόταση συνεπώς βρίσκει το νόημά της, το μοναδικό νόημα που μπορεί να υπάρξει, εντός του κόσμου μέσα στον οποίο εκφέρεται. Ο κόσμος όμως, για τον W. δεν είναι το σύμπαν των επιστημόνων, ούτε ο ένας κόσμος πραγμάτων⁸⁹, αλλά το *όριο της γλώσσας*, το σύνολο των προτάσεων που μπορούν να ειπωθούν και να έχουν (πραγματικό) νόημα (κι όχι απλώς ορθή γραμματικά σημασία) εντός της γλώσσας. Τούτο σημαίνει πως

«Το όριο της γλώσσας μου είναι τα όρια του κόσμου μου»⁹⁰

Όσον αφορά τώρα το υποκείμενο, ο Wittgenstein συνεχίζει στην παραπάνω γραμμή σκέψης για να ορίσει το μεταφυσικό «Εγώ», το υποκείμενο της γλώσσας, ή με απλά λόγια τον φορέα της ανόητης δήλωσης «(Εγώ) πέθανα». Σχετικά με το Εγώ αυτό, στην πρόταση 5.63 ο Wittgenstein γράφει:

«Ο κόσμος μου είμαι Εγώ»⁹¹.

Συνεπώς, εφόσον ο κόσμος μου σχηματίζεται απ' όσα μπορώ να πω σχετικά με αυτόν, «Εγώ» ως ομιλούν υποκείμενο είμαι εκτός του κόσμου, υπό την έννοια ότι για το μεταφυσικό Εγώ, το ανθρώπινο Υποκείμενο, δεν μπορεί να γίνει λόγος. Έτσι:

«Το υποκείμενο δεν ανήκει στον κόσμο, αλλά είναι το όριο του κόσμου»⁹².

Λίγο πιο κάτω, ο Wittgenstein ξεκαθαρίζει και τι εννοεί, ή καλύτερα το τι δεν εννοεί με τον όρο «υποκείμενο»:

«Το φιλοσοφικό Εγώ δεν είναι ο άνθρωπος, ούτε το ανθρώπινο σώμα ούτε η ανθρώπινη ψυχή την οποία θεραπεύει η ψυχολογία, αλλά το μεταφυσικό υποκείμενο, το όριο – όχι ένα μέρος του κόσμου»⁹³

Συνεπώς κατά τον Wittgenstein, λόγος για πολλά από τα μεγάλα υπαρξιακά ζητήματα της ανθρωπότητας δεν μπορεί να γίνει, ή καλύτερα δεν έχει νόημα να γίνει, εφόσον κάθε λόγος που μπορεί να γίνει, γίνεται εντός της γλώσσας και του νοήματός της. Από τη στιγμή όμως που το μεταφυσικό Εγώ τίθεται εκ των προτέρων εκτός του νοήματος της γλώσσας (όπερ κατά τον Wittgenstein, εκτός του κόσμου), δεν έχει νόημα να μιλούμε γι' αυτό, ή σε σχέση με αυτό. Εξ ου και το Tractatus, για το οποίο ο συγγραφέας του φέρεται να είχε δηλώσει ότι *«έλυσε όλα τα προβλήματα της φιλοσοφίας»* (υπό την έννοια του ότι για κάποια από αυτά τα προβλήματα δεν έχει νόημα να μιλούμε εντός της γλώσσας) έχει ως 7^η κι ακροτελεύτια πρότασή την εξής:

⁸⁹ Ο Wittgenstein, ήδη στην πρώτη «πρόταση» του Tractatus του έχει ξεκαθαρίσει ότι για εκείνον, «Ο κόσμος είναι όλα όσα συμβαίνουν» ή σύμφωνα με μια άλλη μετάφραση ότι «Ο κόσμος είναι το σύνολο των γεγονότων, όχι των πραγμάτων».

⁹⁰ Πρόταση 5.6, (μεταφρασμένο από την αγγλική μετάφραση του Ogden)

⁹¹ Πρόταση 5.63 (ό. π.)

⁹² Πρόταση 5.632 (ό. π.)

⁹³ Πρόταση 5.641 (ό. π.)

Για όσα δεν μπορεί να μιλά κανείς θα πρέπει να σωπαίνει.⁹⁴

Δεν υπάρχει όμως λόγος να συνεχίσουμε περαιτέρω με την φιλοσοφία του Wittgenstein. Τόσο η ενδελεχής πραγμάτευσή του Wittgenstein-ικού Tractatus (η οποία άλλωστε υπερβαίνει κατά πολύ την φιλοσοφική κατάρτιση του γράφοντος), όσο και μια εκτενής παρουσίασή του ξεφεύγει από τα πλαίσια της παρούσας εργασίας. Τα παραπάνω ήδη είναι αρκετά κατά τον Day, ο οποίος κατασκευάζει επ' αυτών το επιχειρήμα του ξεκινώντας με την παρατήρηση ότι στα ηλεκτρονικά παιχνίδια υπάρχουν δύο κόσμοι: Αυτός της οθόνης, τον οποίο αποκαλεί «κόσμο της αναπαράστασης», κι αυτός του παίκτη, τον οποίο αποκαλεί «κόσμο του input» [ο κόσμος της εισαγωγής δεδομένων στον υπολογιστή, ήτοι ο «καθημερινός κόσμος του χρήστη, στον οποίο λχ. πατάει τα πλήκτρα του χειριστηρίου του].

Με Wittgenstein-ικούς όρους, κάθε ένας από αυτούς τους δύο κόσμους αποτελεί ένα διαφορετικό «σύνολο γεγονότων», κι εκφράζεται μέσα σε, ή αποτελεί μια, διαφορετική νοηματική γλώσσα: Λχ., ένα δέντρο επί της οθόνης του υπολογιστή, στη γλώσσα/κόσμο του χρήστη δεν είναι διόλου «δέντρο» με την «πραγματική» για τον κόσμο/γλώσσα του έννοια, αλλά ένα απλό σύνολο από εικονοστοιχεία [pixels] τα οποία αναβοσβήνουν κι ομαδοποιούνται επί-της-οθόνης ώστε να αναπαραστήσουν ένα «δέντρο». Τούτα τα ψηφιακά «δέντρα» έχουν νόημα ως «δέντρα» μόνο για τον κόσμο/γλώσσα της αναπαράστασης (της οθόνης), όπως και για το άβαταρ εντός αυτού του «κόσμου», το οποίο λχ. δεν μπορεί να περάσει από μέσα τους.

Ορθά λοιπόν κατά τη γνώμη μας, ο Day αναγνωρίζει ότι στη διαδικασία του παίξιματος των παιχνιδιών εμπλέκονται δύο «κόσμοι νοήματος» οι οποίοι συναντώνται κι αλληλεπικαλύπτονται σε κάποιο σημείο, το οποίο δεν είναι άλλο από το σημείο όπου η γλώσσα/κόσμος του input συναντά την γλώσσα/κόσμο της οθόνης: Το άβαταρ αποτελεί αυτό το σημείο, καθώς είναι αυτό που καλείται να «μεταφράσει» τη γλώσσα του input (το πάτημα λχ. κάποιου πλήκτρου του χειριστηρίου) στη γλώσσα του output ή της οθόνης (σε ένα «χτύπημα» του ψηφιακού σπαθιού του μικρού ιππότη). Καθώς λοιπόν ο «μικρός Day» της παραπάνω ιστορίας δεν είχε εξοικειωθεί με τους χειρισμούς του παιχνιδιού, δεν μπορούσε να καταλάβει ότι το πάτημα του κουμπιού στο χειριστήριο του ήταν αυτό που προκάλεσε τον πνιγμό του μικρού του ιππότη – δεν ήταν ακόμα σε θέση να αναγνωρίσει το νόημα που η πράξη του (η κίνηση του «μοχλού» στο χειριστήριο του) είχε για τον «κόσμο της οθόνης».

Τούτο, [η «εκμάθηση» του χειρισμού του παιχνιδιού] διανοίγει έναν χώρο που συχνά καταλαμβάνεται στα παιχνίδια από το άβαταρ: Το χώρο εντός του παιχνιδιού όπου η γλώσσα της αναπαράστασης (αυτή που μοιράζομαι με την κοπέλα μου) και η γλώσσα του ελέγχου/input (ο τρόπος με τον οποίο επικοινωνώ με τον υπολογιστή) αλληλεπικαλύπτονται. Αυτός ο χώρος συνίσταται στα σημεία που έχουν «νόημα» και

⁹⁴ Πρόταση 7 (δ. π.). Ή, σύμφωνα με μια μάλλον πιο ελεύθερη μετάφραση από τα αγγλικά πάντα «Για όσα δεν μπορούμε να κάνουμε λόγο, πρέπει να τα αφήσουμε στη σιωπή»

στις δύο γλώσσες. Σε ένα παιχνίδι που παίζεται με άβαταρ, το άβαταρ και οι πράξεις του σημαίνουν τόσο τον «χαρακτήρα» στη γλώσσα της αναπαράστασης, όσο και τις εντολές [του παίκτη] στη γλώσσα του input (Day, 2011)⁹⁵.

Η «σύνδεση» λοιπόν που επιτρέπει στον παίκτη να «εννοήσει πράγματα που συμβαίνουν εντός του δυνητικού κόσμου ως πράγματα που συμβαίνουν στον ίδιο», εγγράφεται στο πλαίσιο του ελέγχου που ασκεί ο παίκτης στο άβαταρ μέσω του χειριστηρίου του. Μόλις εξοικειωθούμε με τους χειρισμούς του παιχνιδιού, η σύνδεση αυτή έχει τεθεί σε λειτουργία: Εφόσον χρησιμοποιούμε το άβαταρ για να «μεταφράσει» τις πράξεις μας στη γλώσσα της οθόνης, η οποία αποτελεί το όριο του κόσμου νοήματός μας, αυτό «μεταφράζει» τρόπον τινά και τα γεγονότα της οθόνης (του κόσμου/ γλώσσας της αναπαράστασης) στη δική μας γλώσσα (εν προκειμένω στην αγγλική):

Όταν λέω «πέθανα», μεταφράζω στα Αγγλικά μια πρόταση που μου απευθύνεται από τον υπολογιστή [στη δική του, αναπαραστατική γλώσσα] (Day, 2011)⁹⁶.

Η παραπάνω ανάλυση όμως, παρά το προφανές για εμάς ενδιαφέρον που παρουσιάζει, είναι καταδικασμένη είτε σε ταυτολογία, είτε σε αποτυχία: Η αναγωγή του «κόσμου της οθόνης» σε «κόσμο της αναπαράστασης» έχει ήδη προδιαγράψει την πορεία της σκέψης του Day.

Το πρώτο λοιπόν που ο Day εξηγεί είναι το προφανές της άκρας υγείας την οποία συνεχίζουμε να απολαμβάνουμε παρά την διακήρυξη του θανάτου μας: Όταν λέμε «πέθανα» δεν εννοούμε πραγματικά ότι «πεθάναμε» (!). Αναφερόμαστε στο μεταφυσικό «Εγώ» μας με όρους Wittgenstein, ο οποίος συνδέεται με το άβαταρ μέσω του ελέγχου που του ασκούμε. Αυτή μας δε η δήλωση παρότι δεν έχει «νόημα» (με όρους Wittgenstein και πάλι) στον κόσμο μας, έχει «νόημα» για τον «κόσμο της αναπαράστασης και του παιχνιδιού»:

Αυτός ο εαυτός, το όριο της γλώσσας του input, είναι αυτός στον οποίο αναφερόμαστε όταν χρησιμοποιούμε το «Εγώ» [όπως όταν λέμε "I died"/«(εγώ) πέθανα»] στα ηλεκτρονικά παιχνίδια (Day, 2011)⁹⁷.

Το δεύτερό του συμπέρασμα, έχει να κάνει με κάτι που μοιάζει με συμβουλή προς τους παίκτες των ηλεκτρονικών υπολογιστών, αν θέλουν να καταστούν ικανότεροι ως παίκτες [!]:

Με μια πρώτη ματιά, αυτή μοιάζει σαν μια απίστευτα βαρετή απάντηση: Βρίσκουμε τους εαυτούς μας στα άβαταρ καθώς τα ελέγχουμε. Πιστεύω όμως πως κάτι πιο ενδιαφέρον μπορεί να βγει από την παραπάνω ανάλυση. Προκειμένου κάποιος να καταστεί ικανός ως παίκτης ηλεκτρονικών παιχνιδιών [...], απαιτείται απ' αυτόν να αναγνωρίζει το νόημα της αλληλεπίδρασής του με τον υπολογιστή. Δεν αρκεί να «βλέπει» ότι το να

⁹⁵ Ο.π. σελ. 5

⁹⁶ Ο.π. σελ. 6

⁹⁷ Ο.π. σελ. 5

πατάει το “w” κάνει το άβαταρ να πάει μπροστά. Είναι απαραίτητο να αναγνωρίσει ότι το πάτημα του “w” σημαίνει «πήγαινε μπροστά» (Day, 2011)⁹⁸.

Και τελικά, με τρόπο που θυμίζει αρκετά (ας μου επιτραπεί) τον Olson, το καίριο ζήτημα εξοβελίζεται και πάλι στο πεδίο της ψυχολογίας:

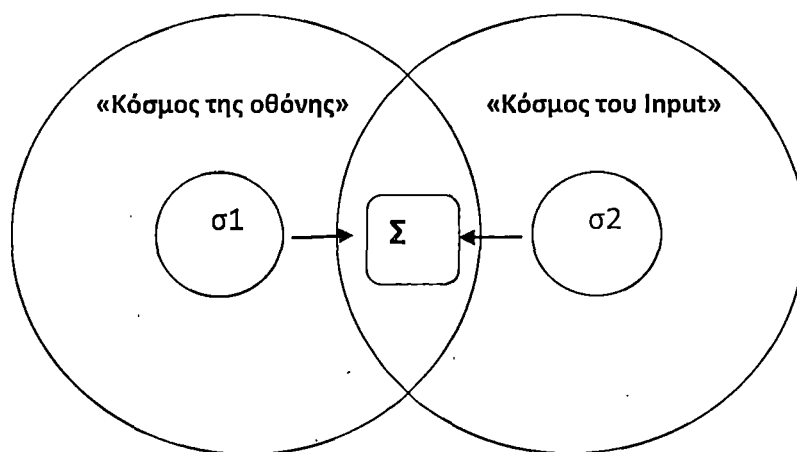
Τούτο αφήνει μια ερώτηση: Ποια ακριβώς είναι η σχέση μεταξύ του άβαταρ και του παίκτη; Ανέφερα νωρίτερα ότι αυτός ο χώρος στον οποίο οι δύο γλώσσες των ηλεκτρονικών παιχνιδιών αλληλεπικαλύπτονται, συχνά καταλαμβάνεται από το άβαταρ, αλλά αυτό δεν είναι κατά κανένα τρόπο απαραίτητο⁹⁹. Δεν έχω σημαντικούς ισχυρισμούς να διατυπώσω σχετικά με το πώς οι παίκτες ταυτίζονται με τα άβατάρ τους, ή με τους πολλαπλούς «χαρακτήρες» που μπορεί να παίζουν. Είπα κάτι σχετικά με του μπορούμε να βρούμε τον εαυτό στα ηλεκτρονικά παιχνίδια, αλλά ως επι τω πλείστον, επαφίεται σε άλλους να πουν ακριβώς πως αυτός ο εαυτός συσχετίζεται με τα άβαταρ στα ηλεκτρονικά παιχνίδια (Day, 2011)¹⁰⁰.

Βεβαίως, η παραπάνω ανάλυση του Day, προσφέρει για τους σκοπούς της εργασίας μας, πέραν της εισαγωγής στην φιλοσοφία του Wittgenstein, και ένα πολύ συγκεκριμένο όφελος: Η έννοια του ελέγχου είναι πράγματι κομβικής σημασίας καθώς αποτελεί έναν όρο κοινό για όλα τα άβαταρ. **Τα άβαταρ είναι αναπαραστάσεις/αντιπροσωπεύσεις τις οποίες ελέγχουμε.** Επίσης, υπό τον όρο της «επικάλυψης» των κόσμων νοήματος/ γλώσσας του παίκτη και της οθόνης ο οποίος συνίσταται στη μορφή του άβαταρ, μπορούμε να προχωρήσουμε σε μια κρίσιμη ενοποίηση των δύο «κόσμων» τους, μετατρέποντας το σχήμα 5 (σελ. 60) στο σχήμα 6, όπως φαίνεται στην επόμενη σελίδα:

⁹⁸ Ό.π. σελ. 5

⁹⁹ Υποθέτω πως ο Day αναφέρεται εδώ στα ηλεκτρονικά παιχνίδια τα οποία δεν περιλαμβάνουν κάποιο άβαταρ.

¹⁰⁰ Ό.π. σελ. 6



Σχ. 6: Το άβαταρ (Σ) αναπαριστά έναν ιππότη (σ1), ενώ αντιπροσωπεύει τον παίκτη (σ2), συνδέοντας με τη μορφή τους κόσμους της αναπαράστασης (οθόνη) και της αντιπροσώπευσης (παίκτης).

2.2 Η «σωματική σύνδεση» [corporeal connection]

Σε σχέση με το ζήτημα της ταύτισης παίκτη/ άβαταρ αξίζει να παραθέσουμε εκτενώς τον Norgaard (2011)¹⁰¹, ο οποίος σε μια εντυπωσιακή μελέτη της σχετικής με το ζήτημα της «ταυτότητας παίκτη-άβαταρ» βιβλιογραφίας, ομαδοποιεί και παρουσιάζει 5 κρατούσες «στάσεις» (όπως τις ονομάζει) απέναντι στο ζήτημα, και προτείνει μια 6^η, δική του θέση. Κατά τον Norgaard (2011) το ζήτημα της «ανοησίας» που εξέθεσε ο Day - η ταύτιση του παίκτη με το άβαταρ - ανάγεται στην «σωματική σύνδεση» μεταξύ τους, την οποία ο Norgaard θεμελιώνει φιλοσοφικά/ θεωρητικά στην «Φαινομενολογία της Αντίληψης» (1945) του Maurice Merleau-Ponty. Όσο το δυνατόν εν συντομία, οι κατά-Norgaard 5 απόψεις περί της σχέσης παίκτη-άβαταρ μπορούν να συνοψισθούν, ή να «τεθούν προκλητικά» ως εξής:

1. **Οπτική αντίληψη [Visuality]:** Η ταυτότητα παίκτη-άβαταρ επικεντρώνεται [εδώ] σε δομές όρασης και οπτικής αντίληψης και πλαισιώνεται μέσω όρων όπως «εμφάνιση», «εικόνα οθόνης», «κατοπτρικό σώμα», «αντανάκλαση/ είδωλο», «καθρέφτης», «βλέμμα» [...] Για να το θέσουμε προκλητικά, αυτή η στάση πλαισιώνει την ταύτιση παίκτη-άβαταρ σε μια σχέση ηδονοβλεψίας, όπου οι παίκτες εμβυθίζονται στην θέα και την παρακολούθηση των ιδίων των επί-της-οθόνης τους αβαταρικών κατοπτρικών αντανάκλασεων¹⁰².
2. **Νοητική αντίληψη [Cognition]:** Εδώ, οι παίκτες καθορίζονται ως ένα είδος νοητικών στοχαστών, ενσώματων μυαλών/πνευμάτων [embodied minds], ερμηνευτών ή

¹⁰¹ Norgaard T. (2011) : *The Joy of Doing: The Corporeal Connection in Player-Avatar Identity*. Διάλεξη στο "5th International interdisciplinary conference on Philosophy of Computer Games", Πάντειο Πανεπιστήμιο, Αθήνα, 2011. Διαθέσιμο ηλεκτρονικά στη διεύθυνση <http://gameconference2011.files.wordpress.com/2010/10/thejoy1.pdf>

¹⁰² Η σχέση τούτης της άποψης με την ψυχαναλυτική θεωρία, και ειδικότερα με το έργο του J. Lacan είναι προφανής, αλλά δεν θα εξετασθεί στα πλαίσια της παρούσας για λόγους περιορισμού της έκτασής της.

παραγωγών-νοήματος [...] Οι παίκτες ταυτίζονται με τα άβαταρ καθώς σκέπτονται με αυτά, μέσα σε αυτά, ως αυτά, ή δια μέσω αυτών. Για να το θέσουμε προκλητικά, αυτή η στάση πλαισιώνει την ταύτιση παίκτη-άβαταρ σε μια μενταλιστική σχέση όπου οι παίκτες εμβυθίζονται σε μια προβολή, μετάδοση, ή μεταφορά προς το άβαταρ ως «ενσώματα πνεύματα/μυαλά»¹⁰³.

3. **Δραματουργία [Dramaturgy]:** Εδώ, οι παίκτες καθορίζονται ως αφηγητές, πρωταγωνιστές, χαρακτήρες ή ηθοποιοί, προβάλλοντας τους εαυτούς του σε, ή εκτελώντας [παριστάνοντας], φανταστικούς χαρακτήρες μέσα σε φανταστικούς κόσμους. Οι παίκτες ταυτίζονται με τα άβατάρ τους καθώς «ζουν» μέσω της ψηφιακής αλληλεπίδρασης ως τα άβατάρ τους και με τα άβατάρ τους. [...] Για να το θέσουμε προκλητικά, αυτή η στάση πλαισιώνει την ταύτιση παίκτη-άβαταρ σε μια σχέση «εσκαπισμού» μέσα στην οποία οι παίκτες εμβυθίζονται στο παίξιμο-ρόλων ή στην επιτέλεσή [τέτοιων ρόλων] μέσω των άβαταρ ως μυθιστορηματικών χαρακτήρων¹⁰⁴.
4. **Προσθετική [Prostheses]:** Εδώ, οι παίκτες καθορίζονται ως επεκτείνοντες τα σώματά τους εντός της ψηφιακής σφαίρας, χρησιμοποιώντας τα άβαταρ ως προσθετικά εργαλεία, οχήματα, μαριονέτες ή ανδρείκελα. Οι παίκτες ταυτίζονται με τα άβατάρ τους καθώς εκτείνουν προσθετικά τους εαυτούς τους προς αυτά, είτε τηλεχειριζόμενοι τα άβαταρ ως μαριονετίστες που κινούν τα νήματα, είτε «κατοικώντας» μέσα τους, όπως οι οδηγοί τα οχήματά τους. [...] Για να το θέσουμε προκλητικά, αυτή η στάση πλαισιώνει την ταύτιση παίκτη-άβαταρ σε μια σχέση κυβερνητικής επέκτασης, όπου οι παίκτες εμβυθίζονται στην προσθετική τεχνολογία των άβαταρ.
5. **Κοινωνικότητα [Sociality]:** Εδώ, οι παίκτες καθορίζονται ως πολιτισμικά/ κοινωνικά πρόσωπα ασχολούμενα με την παρουσίαση-του-εαυτού ή παίζοντας με την κατασκευή της ταυτότητάς τους δια μέσου των άβαταρ. Οι παίκτες ταυτίζονται με τα άβατάρ τους καθώς επιτελούν και κατασκευάζουν τα άβαταρ καθ' εικόνα τους. [...] Έτσι, η ταυτισιακή σχέση παίκτη-άβαταρ εγγράφεται μέσα σε δομές αυτό-επιτέλεσης, αυτό-κατασκευής και αυτό-πολλαπλασιασμού, χαρακτηριζόμενη από όρους όπως «μάσκες», «πολλαπλοί εαυτοί», «δυναμικές ταυτότητες», «αυτοπροβολή», «αυτοεπίγνωση», «πειραματισμός-με-την- ταυτότητα» και «παιχνίδι-ταυτότητας». Για να το θέσουμε προκλητικά, αυτή η στάση πλαισιώνει την ταύτιση παίκτη-άβαταρ σε μια σχέση ναρκισσισμού, όπου οι παίκτες εμβυθίζονται στο παίξιμο-ρόλων ή στην επιτέλεση του [ιδίου του] εαυτού τους ως άβαταρ.

Κατόπιν τούτων, κι αφού επιβεβαιώσει την σχετική ισχύ και τη χρησιμότητα κάθε μιας εξ' αυτών των «στάσεων» ξεχωριστά, ο Norgaard (2011), προσθέτει την 6η, δική του «στάση», την οποία προτείνει ως θεμελιωδέστερη ή «περισσότερο φυσική», στηρίζοντάς σε έννοιες όπως αυτές της «σωματικής μνήμης», του «σωματικού σχήματος» [body schema], της «ψηφιακής σωματικότητας», της «τεχνικής-χειρονακτικής επιδεξιότητας» [handcraft], της «κιναισθητικότητας»[kin-aesthetic] κοκ. Τούτη η άποψη του Norgaard δίνει βάρος στις σωματικές ενέργειες επί του πληκτρολογίου ή επί του χειριστηρίου του τις οποίες «κάνει» ο παίκτης προκειμένου να «δράσει» το άβατάρ του επί-της-οθόνης:

¹⁰³ Βλ. σχ. Hayles K. N (1999): How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics, Chicago University Press, 1999.

¹⁰⁴ Βλ. σχ. Ryan M. L. (2001): Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media, J. Hopkins University Press, Baltimore, Maryland, 2001.

Οποτεδήποτε [οι παίκτες] θέλουν να πράξουν εντός της ψηφιακής «σφαίρας», πρέπει να προβούν σε πράξη ως παίκτες εντός της σωματικής/ υλικής σφαίρας (Norgaard, 2011)¹⁰⁵.

Εμμένοντας λοιπόν στην de facto «σωματικότητα» των χειρισμών οι οποίοι εμπλέκονται στο παίξιμο των ηλεκτρονικών παιχνιδιών ο Norgaard οδηγείται σε μια ακόμα παρομοίωση σχετικά με τα άβαταρ, αυτή των παικτών των ηλεκτρονικών παιχνιδιών με τους μουσικούς οργανοπαίκτες: Το κοινό που πράγματι έχουν αυτοί οι δύο είναι η αφομοίωση ή εσωτερικοποίηση των χειρισμών του οργάνου τους με τρόπο ώστε να μην σκέφτονται προφανώς πως «πρέπει να πατήσω το τάδε πλήκτρο προκειμένου να ακουστεί αυτός ή ο άλλος ήχος, ή προκειμένου να επιτεθεί λχ. το άβατάρ μου σε κάποιον ψηφιακό εχθρό ο οποίος πλησιάζει επικίνδυνα», αλλά κάτι σαφώς απλούστερο όπως «ας παίξω» ή «πυρ!».

Ως προς τούτο, η θέση του Norgaard απαντά με σαφή τρόπο στην απορία του Day σχετικά με το πώς ο εαυτός του παίκτη συνδέεται με το άβαταρ επί-της-οθόνης του: Η σχέση μας υπό αυτήν την έννοια με τους υπολογιστές είναι σχέση πρωτίστως «ενσώματη», και στηρίζεται στην «απορρόφηση» του συστήματος διεπαφής [interface] το οποίο αναλαμβάνει το ρόλο του άμεσου, άορατου διαμεσολαβητή της «πραγματικής» μας πράξης (το πάτημα του πλήκτρου) σε «ψηφιακή» πράξη επί-της-οθόνης:

[...] Η «δεδομένη θέση» ή η «φυσική στάση» περί της ταυτότητας παίκτη-άβαταρ είναι η ενσώματη σύνδεση μεταξύ τους, η οποία αναδύεται δια μέσου της χαράς του «υπάρχειν» και του «πράτειν» εν εαυτό [self-being and self-doing] (Norgaard, 2011)¹⁰⁶.

2.3 Η «ενσώματη αλληλεπίδραση» [corporeal interaction]

Συναφής τέλος με την θέση του Norgaard (2011) σχετικά με τις «ανοησίες» που οι παίκτες φαίνεται να λένε για τους εαυτούς τους όταν εμπλέκονται με τα άβαταρ, είναι η θέση της Hamilton (2009) η οποία σε ένα από τα πιο ενδιαφέροντα και περιεκτικά άρθρα περί των άβαταρ και της σχέσης τους με τους χρήστες τους (στο βαθμό που κατάφερα να ελέγξω), αναφέρεται με έναν κομψότερο τρόπο σε αυτό που ο Day ονόμασε «ανοησία»:

Στα ηλεκτρονικά παιχνίδια και σε δυνητικά περιβάλλοντα, συχνά βιώνουμε ένα περίεργο φαινόμενο. **Αναγνωρίζουμε τα άβαταρ ως «Εγώ».** Όπως οι Lister, Dovey, Giddings, Grant & Kelly (2009) παρατηρούν στο βιβλό τους “New Media”, «οι χρήστες περιγράφουν τις δραστηριότητές τους στα online περιβάλλοντα σε πρώτο πρόσωπο: «(Εγώ) πήγα στο μπαρ», «(Εγώ) πήρα level», «(Εγώ) πήγα σε ένα raid». Ποτέ δεν λένε «το άβατάρ μου πήγε στο μπαρ» κλπ.» (σελ. 212). Υποστηρίζουν πως αυτό συμβαίνει «παρα το γεγονός της συγκάλυψής τους από την αβαταρική μάσκα» και το αποδίδουν στην «ταύτιση με τον μη-χώρο του κυβερνοχώρου». Θα υποστήριζα κάτι διαφορετικό, προτείνοντας ότι η διαδικασία της διαρκούς μεταβίβασης και εμπύθισης [του χρήστη]

¹⁰⁵ Ο.π. σελ. 12

¹⁰⁶ Ο.π. σελ. 12

εντός του χώρου-της-οθόνης συμβαίνει ακριβώς μέσω της ταύτισης με το άβαταρ (Hamilton, 2009)¹⁰⁷.

Η προσέγγιση της Hamilton μάλιστα παρουσιάζει ιδιαίτερο ενδιαφέρον καθώς ευθύς εξ αρχής τίθεται σε μη-αναπαραστατικά πλαίσια. Αντίθετα, η Hamilton φαίνεται να επικαλείται την θεϊκή προέλευση του όρου άβαταρ που σχολιάσαμε πιο πάνω, μιλώντας για «εκδήλωση» κι όχι για «αναπαράσταση» του παίκτη:

[...] Σε ένα βασικό επίπεδο, ένα άβαταρ περιγράφει την εκδήλωση [manifestation] ενός εαυτού μέσα σε έναν επίπεδο κόσμο κάποιας οθόνης. Ως εκ τούτου, το **άβαταρ παρέχει μια έκφραση ταυτότητας**. Στον διαδικτυωμένο χώρο, παρέχει ένα μέσο μη-γλωσσικής επικοινωνίας, το οποίο σχηματοποιεί τον τρόπο με τον οποίο παρουσιάζουμε τους εαυτούς μας στους άλλους, και το πώς αυτοί θα αντιδράσουν απέναντί μας. Τα άβαταρ επίσης επιτελούν μια «εντοπιστική» [locative] λειτουργία εντός του συστήματος διεπαφής [interface] και ακολούθως, εξυπηρετούν την έκφραση της κινητικότητάς μας εντός του χώρου της οθόνης. Σε κάθε όμως περίπτωση, ένα άβαταρ είναι κάτι περισσότερο από μια σήμανση της θέσης μας ή έναν κέρσορα [...]. Δεν κατευθύνουμε μόνο το άβαταρ μέσω της κίνησής μας. Απεναντίας, πιάνουμε άθελά μας τον εαυτό μας να αποφεύγει τα εμπόδια τα οποία [το άβατάρ μας] συναντά. **Γινόμαστε ένα με το άβατάρ μας μέσω της διαδικασίας της ενσώματης αλληλεπίδρασης** (Hamilton, 2009)¹⁰⁸.

Η θέση της Hamilton συνεπώς σχετίζεται σαφώς με τη θέση του Norgaad:

[...] Η αλληλεπίδραση με το σύστημα διεπαφής επί-της-οθόνης υπό το σχήμα του άβαταρ απαιτεί μια ενεργή σωματική ενασχόληση. Αυτή αυξάνει την ταύτισή μας με το άβαταρ επειδή το άβαταρ αντικατοπτρίζει τις προθέσεις μας μέσω της κίνησής του [...] Το άβαταρ αντιδρά αυτόματα στις πράξεις μας. Η Dove υποστηρίζει ότι αυτή η αμεσότητα οδηγεί σε μια αντιληπτική ενσωμάτωση με το άβαταρ. Προτείνει πως «[το υποκείμενο αποκτά] την επίγνωση της ταυτόχρονης παρουσίας του «εντός» του σώματός του και «επί» της οθόνης» και περιγράφει αυτό το φαινόμενο ως το «τράβηγμα» [tug] του άβαταρ. (Hamilton, 2009)¹⁰⁹.

Πάραυτα, παρότι η Hamilton αναφέρεται στον ενσώματο, υλικό χαρακτήρα της σχέσης του άβαταρ με τον παίκτη, προτείνει μια ελαφρώς διαφοροποιημένη εκδοχή της «άποψης» περί ενσώματης αλληλεπίδρασης, στηρίζοντας ένα μέρος του επιχειρήματος της στον Heidegger αυτή τη φορά:

Ο θεωρητικός της HCI [Human-Computer Interaction, Αλληλεπίδρασης Ανθρώπου-Υπολογιστών] Paul Dourish (2001), επίσης κάνει λόγο περί **«ενσώματης αλληλεπίδρασης»**. Εξηγεί το φαινόμενο της αέναης συγχώνευσής [μας] με το σύστημα διεπαφής [interface] των ηλεκτρονικών υπολογιστών μέσω της αναφοράς στις έννοιες

¹⁰⁷ Hamilton J. (2010) *Identifying with an Avatar: A Multidisciplinary Perspective*. Από τα πρακτικά του συνεδρίου Cumulus, 12-14 Νοεμβρίου 2009, Μελβούρνη, Αυστραλία, σελ. 1-2. Διαθέσιμο ηλεκτρονικά στο <http://eprints.qut.edu.au/29701/1/c29701.pdf>

¹⁰⁸ Ο.π. σελ. 3

¹⁰⁹ Ο.π. σελ. 2

της «αποβλεπτικότητα» και της «διαθεσιμότητας» του Heidegger (όπου δρούμε *δια μέσου* ενός εργαλείου ή μιας συσκευής, γεγονός που κάνει αυτά τα εργαλεία ή συσκευές να υποχωρούν αενάως προς το φόντο, και να αργοσβήνουν, υποχωρώντας [από την αντίληψή μας]). Χρησιμοποιώντας το ποντίκι και τον κέρσορα ως παραδείγματα, παρατηρεί ότι, καθώς το χέρι κινεί το ποντίκι, κι ο κέρσορας κινείται με το με το ποντίκι, ολόκληρο το σύστημα (χέρι, ποντίκι, κέρσορας) διαρκώς ενοποιείται, η διάκριση υποκειμένου/ αντικειμένου υπερκεράζεται, και μπορούμε να προβούμε σε ανώτερου επιπέδου δραστηριότητες όπως την επιλογή [ενός αντικειμένου επί της οθόνης], την πλοήγηση [navigation], και τη σύνταξη κειμένου, εικόνας ή κώδικα.

[...] Αν επεκτείνουμε αυτή τη γραμμή σκέψης, στο πεδίο των άβαταρ, θα μπορούσαμε να πούμε πως ταυτιζόμαστε με το άβατάρ μας όχι απλώς αυτό μας «αναπαριστά» οπτικά ή επειδή σχετίζεται με τις δικές μας κινήσεις [επί του χειριστηρίου], αλλά επειδή αντικατοπτρίζει την προθετικότητα μας, την αντιπροσώπευσή μας [agency] και την κοινωνική μας συμμετοχή (Hamilton, 2009)¹¹⁰.

Ήδη λοιπόν, η Hamilton έχει κάνει ένα βήμα προς την κατεύθυνση της εγκατάλειψης της έννοιας της αναπαράστασης, το οποίο όμως μένει ακόμα να ολοκληρωθεί σε μεγάλο βαθμό όπως θα δούμε στο επόμενο και τελευταίο κεφάλαιο της παρούσας εργασίας.

2.4 Η κοινωνικότητα των άβαταρ – αντιπροσώπων

Ειρήσθω εν παρόδω μόνο, αξίζει να αναφέρουμε μια τελευταία αναφορά στην έννοια της αντιπροσώπευσης, υπό τον όρο **agency**, η οποία υποστηρίζω πως αν αποκαθαρθεί από την έννοια της αναπαράστασης, θα αποτελέσει το κλειδί της ενοποίησης των πορισμάτων των μέχρι σήμερα μελετών σχετικά με τα άβαταρ σε μια ολιστική προσέγγιση περί αβαταρικής αντιπροσώπευσης πλέον. Μέχρι όμως αυτό να συμβεί, η έννοια του άβαταρ θα παραμείνει αινιγματική και φευγαλέα.

Λχ. οι McArthur & Baljko (2009) αναμειγνύουν τις δύο έννοιες και ορίζουν τα άβαταρ ως εξής:

Τα άβαταρ είναι αναπαραστάσεις του χρήστη, οι οποίες ελέγχονται και συντηρούνται από αυτόν με σκοπό την απόκτηση και τη διατήρηση μιας αντιπροσώπευσης εντός κάποιου δυνητικού περιβάλλοντος [12] (McArthur & Baljko, 2009)¹¹¹.

¹¹⁰ Ο.π. σελ. 12

¹¹¹ McArthur V. & Baljko M. (2009): *Outsiders, Interlopers, and Employee-Identified Avatars. Από τα πρακτικά του συνεδρίου Presence 2009: The 12th Annual International Workshop on Presence*, 11-13 Νοεμβρίου 2009, Los Angeles, California, USA, σελ. 1. Διαθέσιμο ηλεκτρονικά στη διεύθυνση http://astro.temple.edu/~tuc16417/papers/McArthur_et_al.pdf

Μια ματιά όμως στην βιβλιογραφία που χρησιμοποιούν αποκαλύπτει πως στο [12] βρίσκεται ο Meadows (2008), ο οποίος στο βιβλίο του με τον πολλά υποσχόμενο τίτλο “I, avatar” ορίζει τα άβαταρ ως εξής:

Στον πυρήνα του, το άβαταρ είναι ένα απλό πράγμα [...]. Είναι η διαδραστική, κοινωνική αναπαράσταση [representation] ενός χρήστη (Meadows, 2008)¹¹².

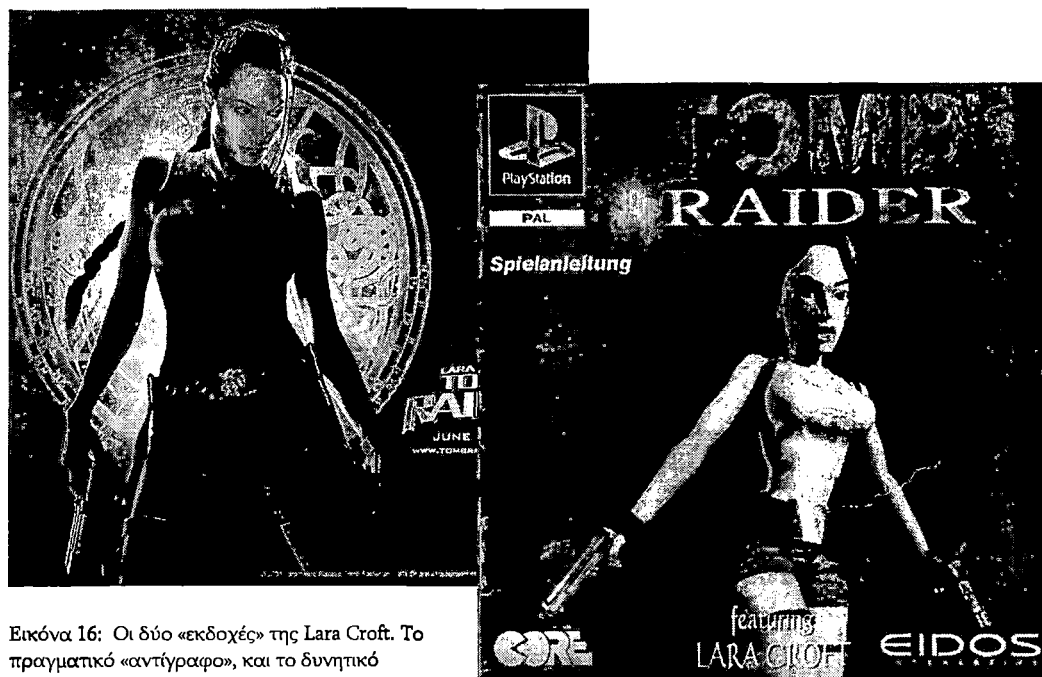
Βεβαίως τούτος ο ορισμός είναι υπεραρκετός για τους σκοπούς του Meadows (2008), ο οποίος στο πολύ ενδιαφέρον αυτό του βιβλίο του εξετάζει αποκλειστικά σχεδόν τα «κοινωνικά» (ας τα χαρακτηρίσουμε έτσι) άβαταρ του δυνητικού πολυχρηστικού κόσμου του Second Life. Επίσης είναι αλήθεια ότι (όπως είδαμε και πιο πάνω) τα άβαταρ συνδέθηκαν με τον κοινωνικό χώρο του διαδικτύου και του κυβερνοχώρου από την παρθενική τους εμφάνιση υπό το σημερινό τους όνομα: «Άβαταρ». Εξάλλου, είναι αλήθεια πως μόνο μέσω της κοινωνικότητάς τους, μόνο στο διαδίκτυο όπου και λειτουργούν ως φορείς τις ταυτότητας του χρήστη, **αντιπροσωπεύοντας τον ενώπιων των υπόλοιπων χρηστών του μέσου**, αποκτούν τα άβαταρ τη σημαντικότητα που τους αποδίδεται σήμερα και αποτέλεσε τον λόγο της καθιέρωσής τους ως πρωταγωνιστών της νέας διαδικτυακής, ψηφιακής μας ζωής.

Από την άλλη είδαμε επίσης και πως σήμερα, ως άβαταρ (ορθά) θεωρούνται όχι μόνο οι διαδικτυακές (κοινωνικές de facto) «αναπαραστάσεις/ αντιπροσωπεύσεις» κάποιου χρήστη ενός ηλεκτρονικού υπολογιστή), αλλά και τα **μη-κοινωνικά** (ας τα χαρακτηρίσουμε έτσι) άβαταρ τα οποία συναντούμε εντός παιχνιδιών ενός-παίκτη. Στην πραγματικότητα όμως, η «κοινωνικότητα των άβαταρ» είναι ένα τυχαίο, επίκτητο, και **διόλου καθοριστικό χαρακτηριστικό τους**: Είδαμε πως ήδη από τις αρχές της δεκαετίας του '80, πολύ δηλαδή πριν την διάχυση της (κοινωνικής) τεχνολογίας του διαδικτύου, και ακόμα περισσότερο πριν «συναντηθούν» δύο διαφορετικά άβαταρ εντός κάποιου δυνητικού περιβάλλοντος στον κυβερνοχώρο, τα άβαταρ είχαν υπάρξει παρόντα επίτης-οθόνης μεμονωμένων παικτών, σε ενός-παίκτη [single player] ηλεκτρονικά παιχνίδια και «κόσμους», οι οποίοι (προφανώς) δεν εμπεριέχουν κάποια κοινωνική διάσταση per se. Συνεπώς, τόσο η κοινωνικότητα, όσο και η διαδραστικότητα, είναι επίκτητα χαρακτηριστικά των άβαταρ, και δεν θα μας φανούν χρήσιμα στον σκοπό του να ορίσουμε θεμελιωδώς τα άβαταρ. Αντίθετα, για να θυμηθούμε και πάλι τους Moriningstar & Farmer (1991), μάλλον μας απομακρύνουν από τα πραγματικά σημαντικά (για εμάς) ζητήματα.

Μελετητές λοιπόν του νεότευκτου κλάδου της «λουδολογίας» οι οποίοι ασχολούνται με τα διόλου δευτερεύοντα σε σημασία ή πλήθος ηλεκτρονικά παιχνίδια ενός-παίκτη, δεν θα συμφωνούσαν με τον παραπάνω ορισμό, παρά μόνο αν του αφαιρούσαμε τον όρο της κοινωνικότητας. Άλλωστε, το διασημότερο και πιο επιτυχημένο εμπορικά άβαταρ/περσόνα/ ηρωίδα της προηγούμενης δεκαετίας, η **Lara Croft**, όπως εμφανίστηκε εντός

¹¹² Meadows, M.S. (2008) I, Avatar: The Culture and Consequences of Having a Second Life. Berkeley CA, New Riders, σελ. 23

του ψηφιακού κόσμου ενός-χρήστη του **Tomb Raider** (1996), και «ενσαρκώθηκε» επί της μεγάλης οθόνης από την Angelina Jolie (**Tomb Raider**, 2001) ανήκει σε αυτή τη μη-κοινωνική αβαταρική ομάδα (εικ. 16), για να μην αναφερθούμε σε άλλα διάσημα άβαταρ-μασκότ¹¹³ όπως οι Mario, Sonic, Pac-Man, κοκ.



Εικόνα 16: Οι δύο «εκδοχές» της Lara Croft. Το πραγματικό «αντίγραφο», και το δυνητικό «πρωτότυπο» (sic) του διασημότερου άβαταρ της περασμένης δεκαετίας.

Παιχνιδικοί κόσμοι ενός χρήστη, είναι α priori μοναχικοί κόσμοι: Κάθε άλλη φιγούρα εντός ενός τέτοιου κόσμου δεν αντιπροσωπεύει κάποιον άλλο παίκτη (τέτοιος παίκτης δεν μπορεί άλλωστε να υπάρξει), αλλά έναν NPC [Non-Player-Character/ Μη-χειριζόμενο-από-παίκτη-χαρακτήρα], τον οποίο χειρίζεται και κινητοποιεί το ίδιο το παιχνίδι εντός του οποίου τον συναντούμε. Τα παλαιότερα παιχνίδια ενός χρήστη, όπως και ένα άλλο πλήθος από παιχνίδια τα οποία στηρίζονται στην διαδραστική αφήγηση κάποιας ιστορίας κι είναι χτισμένα γύρω από κάποιο άβαταρ-περσόνα με μια δική του, ξεχωριστή έννοια μοναδικότητας, όχι μόνο δεν μπορούν να «παιχθούν» διαδικτυακά, αλλά, επιπλέον, τα άβατά τους δεν μπορούν επί της ουσίας να συνυπάρξουν με κάποιο άλλο άβαταρ εντός του ίδιου δυνητικού κόσμου. Σε αντίθετη περίπτωση, θα είχαμε παράδοξο: Στην επιπεδοχώρα του Pac-Man δεν χωράει ένα

¹¹³ Σχ. με τα άβαταρ-μασκότ, βλ. Bakie R. T. (2009/ 2010): "A brief history of videogames" στο (συλλογικό) "Introduction to Game Development" (επιμ. Rabin S.), Course Technology PTR, σελ. 3-43, διαθέσιμο ηλεκτρονικά στη διεύθυνση http://ocw.metu.edu.tr/pluginfile.php/7001/mod_resource/content/2/rabin-chapt-1.1.pdf

δεύτερο Pac-Man, είτε ανταγωνιστικό είτε φιλικό¹¹⁴, ενώ όσο αφορά τη Lara Croft κλπ., εφόσον ο κάθε παίκτης του Tomb Raider ενσαρκώνει την ίδια ηρωίδα, προφανώς και δεν μπορούν να «χωρέσουν» στο ίδιο παιχνίδι περισσότεροι από έναν διακριτοί παίκτες¹¹⁵.

Παρότι λοιπόν τα άβαταρ μπορούν να λειτουργήσουν κι ως «μάσκες» επί του διαδικτύου, ο ρόλος τους αυτός μάλλον παράγεται από κάποιο πολύ πιο θεμελιώδες χαρακτηριστικό τους, παρά αποτελεί αυτός την ουσία του άβαταρ.

3. Συμπέρασμα

Όπως θεωρώ αρχίζει να καθίσταται σαφές με βάση τα παραπάνω, η έννοια της «αναπαράστασης» αρχίζει να φανερώνει τις αδυναμίες της ως προς την περιγραφή του αβαταρικού φαινομένου. Ως προς αυτό είναι ενδεικτικό πως οι Norgaard (2011) και Hamilton (2009), οι οποίοι όπως είδαμε μελετούν σε μεγαλύτερο βάθος αυτό που θεωρώ πως είναι το καθοριστικό χαρακτηριστικό των άβαταρ (η επιτελεστική, γλωσσική, αφελές κοκ. ταύτιση του παίκτη/χρήστη μαζί τους) ουδόλως αναφέρονται στον όρο «αναπαράσταση», σε αντίθεση με τους Olson (2011) και Day (2011) οι οποίοι εμμένοντας στο πλαίσιο σκέψης της αναπαράστασης και του διχοτομικού μοντέλου της διάκρισης υποκειμένου και αντικειμένου που αυτό α priori και σιωπηλά απαιτεί, δεν μπορούν παρά να αποπέμψουν το ζήτημα στο (νεφελώδες) πεδίο της ψυχολογίας.

Αν μάλιστα δεχτούμε ως τεκμήριο της αβαταρικής κατάστασης την «ανοησία» των παικτών που εμπλέκονται κι αλληλεπιδρούν μαζί τους, μπορούμε να προτείνουμε έναν ακόμα μεταβατικό ορισμό των άβαταρ, ως των αναπαραστάσεων/ αντιπροσωπεύσεων εκείνων οι οποίες παραβαίνουν ή υπερβαίνουν με κάποιον τρόπο το θεμελιώδες χαρακτηριστικό κάθε μορφής αναπαράστασης/ αντιπροσώπευσης από καταβολής κόσμου: Τον διακριτό χαρακτήρα του αντικειμένου και του υποκειμένου της αναπαράστασης/ αντιπροσώπευσης.

Είναι απαραίτητο να σταθούμε λίγο σε αυτό, καθώς τούτη αποτελεί την ειδοποιό διαφορά του άβαταρ από κάθε άλλη αναπαραστατική ή αντιπροσωπευτική μορφή. Μια φωτογραφία λχ., ένα άγαλμα, μια εικόνα στον καθρέφτη, μια ζωγραφική μας αναπαράσταση, αλλά και μια κίτρινη-πίτσα-πλην-ένα-κομμάτι (Pac-Man), κι ένα «καπέλο», όλα τούτα μπορούν μεν να χρησιμοποιηθούν ως άβαταρ, αλλά μέχρι να τοποθετηθούν στο κατάλληλο πλαίσιο, μέχρι να αρχίσουν να προκαλούν συμπτώματα «ανοησίας» στους χρήστες/ παίκτες τους, δεν αποτελούν άβαταρ: Είναι ενδεικτικό ότι

¹¹⁴ Αν και θα είχε ίσως ενδιαφέρον να αναλογιστούμε τι θα συνέβαινε αν αυτά τα Pac-Man ή οι χρήστες τους συναντιούνταν ποτέ σε κάποιον από τους γνωστούς λαβυρίνθους με τα αιωνίως καταδιώκοντάς τους φαντασματάκια.

¹¹⁵ Η Sony έλυσε μερικώς αυτό το πρόβλημα εισάγοντας τον Luigi (1983), τον δίδυμο αδελφό του Mario, ο οποίος όμως είναι (προφανώς) ένας διαφορετικός χαρακτήρας-άβαταρ.

υπό κανονικές συνθήκες παρότι η φωτογραφία μας προφανώς μας «μοιάζει» πολύ περισσότερο από το Pac-Man, και την αναγνωρίζουμε ως «εγώ» («αυτός/η είμαι εγώ»), δεν προκαλεί φαινόμενα ταύτισης σε πρακτικό επίπεδο πριν «μπει» στο «κουτάκι» της «φωτογραφίας χρήστη» του Facebook. Πολλώ δε μάλλον, αν αναλογιστούμε ότι για τη φωτογραφία μας αυτή δε θα λέγαμε «κάηκα», αν καιγόταν, ούτε «βράχηκα» αν βρεχόταν, κι ούτε βεβαίως «πνίγηκα», «πέθανα» ή «με έφαγαν», όπως λέμε για κάποιους «μικρούς ιππότες» ή για το κιτρινωπό Pac-Man.

Ο Mayers (2011) λχ., θέτει γλαφυρά το ζήτημα του άβαταρ, μιλώντας για μια εξωτική «ιδιότητα», η οποία χαρίζει στο άβαταρ τον ειδικό του χαρακτήρα της αναπαράστασης την οποία οι χρήστες δεν μπορούν να ξεχωρίσουν από τον εαυτό τους, σε ένα επίπεδο διαφορετικό απ' ό,τι το κάνει αυτό κι ένας **πίνακας** («αυτός είμαι εγώ»), μια **δίαιτα** (είμαστε ότι τρώμε) ή ένα **αυτοκίνητο** («(εγώ) τράκαρα»):

Όταν λέω πως «*Είμαι το άβατάρ μου*», τι ακριβώς εννοώ;

Αυτό που φαίνεται πως δεν εννοώ πάντως (τουλάχιστον όσον αφορά τα ηλεκτρονικά παιχνίδια) είναι ότι «Εγώ» και το «άβατάρ μου» είμαστε ταυτόσημοι. Η συμβατική και πρωταρχική έννοια του «(Εγώ) είμαι» μοιάζει στην πραγματικότητα να μην αγγίζεται καν από αυτή τη δήλωση. Αυτό που φαίνεται να εννοώ μοιάζει να έρχεται πιο κοντά σε κάτι σαν «το ψηφιακό μου άβαταρ μοιράζεται κάποιο μέρος της προσωπικής μου ταυτότητας». Ή ίσως, «Το ψηφιακό μου άβαταρ αναφέρεται σε κάποιο μέρος της προσωπικής μου ταυτότητας». [...] **Προκειμένου να καταστήσουμε τούτο το «Είμαι το άβατάρ μου» μια φιλοσοφικώς καίρια θέση, χρειάζεται να λάβουμε υπόψην μας τὸ ὅτι ἓνα ἄβαταρ σε κάποιο ηλεκτρονικό παιχνίδι ἔχει μοναδικές ιδιότητες, πέραν αυτῶν που ἔχουν, ας πούμε, ἓνα αυτοκίνητο, μια δίαιτα, ἢ ἓνας πίνακας [...]**

Με κάποιον τρόπο, αυτές οι ιδιότητες [του άβαταρ] πρέπει να υποδεικνύουν την προσωπική μου ταυτότητα – ότι αποτελεί την έννοια της εαυτότητάς μου – και να την συνδέουν, τουλάχιστον μέχρι κάποιου βαθμού, με ένα ψηφιακό αντικείμενο.

Βέβαια, και ο Mayers (2011) με τη σειρά του φαίνεται μάλλον μπερδεμένος σχετικά με το σε τι συνίσταται αυτή η ιδιότητα, καταλήγοντας στο παροιμιώδες πλέον πόνι-άβαταρ-καπέλο της Monopoly:

[...] Όταν χειρίζομαι ἓνα αγωνιστικό αυτοκίνητο, ἓνα καλάμι ψαρέματος, ἢ κάθε ἄλλο παρόμοιο X, μπορώ κάλλιστα να πῶ «Είμαι αυτό το X». Αλλά τούτο υποδεικνύει μόνο ὅτι αυτό το X ἔδρα (ἢ ἀπλᾶ κινεῖται) σύμφωνα με τις προθέσεις μου. Δεν υποδεικνύει υποχρεωτικά ὅτι αυτό το X μοιράζεται την προσωπική μου ιδιότητα του σκεπτόμενου ὄντος. Για παράδειγμα, το «Είμαι αυτό το ημίψηλο καπέλο στο ταμπλό της Monopoly» δεν ἔχει το ἴδιο υπαρξιακό νόημα με το «Είμαι ὁ Σπάρτακος» ἢ το «Είμαι ὁ Ζαρατούστρα» (Mayers, 2011)¹¹⁶.

¹¹⁶ Myers D. (2011) *Animals & Avatars: Reflections of a biological naturalist*. Διάλεξη στο 5th International interdisciplinary conference on Philosophy of Computer Games, Πάντειο Πανεπιστήμιο, Αθήνα, σελ.1 & 9 .

Είναι λοιπόν προφανές ότι πλησιάζοντας πλέον στην ουσία του αβαταρικού φαινομένου, θα πρέπει να εγκαταλείψουμε όχι μόνο τις έννοιες της αναπαράστασης και της αντιπροσώπευσης, αλλά και τον τεχνοκεντρισμό /οπτικοκεντρισμό της σχετικής βιβλιογραφίας, όπως και την φαντασμαγορία των 3d άβαταρ-μονάδων των κοινωνικών διαδικτυακών κόσμων όπως τα WoW και SL.

Το γιατί φανερώνεται με τα παρακάτω λόγια του Klevjer (2006), ο οποίος μελετώντας τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ενός-παίκτη, αναφέρεται αρχικά στην ιδέα μιας ευρύτερης μη-ψηφιακής αβαταρικής κατηγορίας, θεωρώντας την όπως φαίνεται αρκετά αυτονόητη ή προφανή, τουλάχιστον σε τέτοιο βαθμό ώστε να μην χρίζει κάποιας ειδικής επεξήγησης:

Στην παρούσα μελέτη θα προτείνω μια θεωρία για το άβαταρ στα ενός-παίκτη παιχνίδια [...]. Η έννοια του άβαταρ που [θα] προτείνω δεν συνδέεται με τους διαδραστικούς «χαρακτήρες» ως οχήματα επικοινωνίας και αυτοέκφρασης [δηλαδή με τα «κοινωνικά» άβαταρ], αλλά επικεντρώνεται στο πως οι παίκτες εμπλέκονται με τους ενός-παίκτη παιχνιδικούς κόσμους, μέσω **μυθοπλαστικών, αντιπροσωπευτικών ενσαρκώσεων** [Fictional, vicarious embodiments]. Τούτη η προσέγγιση συνδέει τα άβαταρ των ηλεκτρονικών παιχνιδιών με μια ευρύτερη κατηγορία άβαταρ, [η οποία περιλαμβάνει] από τα τηλεχειριζόμενα μοντέλα αεροπλάνων, μέχρι τα «ανθρωπάκια» της Lego, και της χάρτινες κούκλες. Στα ηλεκτρονικά παιχνίδια, αυτό το αντιπροσωπευτικό σώμα [vicarious body] μπορεί να πάρει πολλές διαφορετικές μορφές: έναν χαρακτήρα, ένα αυτοκίνητο, μια κυλιόμενη μπάλα, μια κάμερα, ένα όπλο (Klevjer, 2006)¹¹⁷.

Παρότι όμως ο Klevjer δηλώνει πως όλα αυτά τα αντικείμενα «είναι» άβαταρ, στην πορεία της εκτενέστατης μελέτης του, γράφει κι αυτός για τη Monopoly και τα πόνια της μόνο προκειμένου να τονίσει την διαφορά που αυτά έχουν από τα σημερινά ηλεκτρονικά άβαταρ:

Στη Monopoly, δεν έχει σημασία αν το μικρό μου όχημα έχει πάνω του ζωγραφισμένες ρόδες, ή αν αναπαριστά μια μηχανή, ένα σάντουιτς ή μια αγελάδα. Ένα πόνι [token/ ειδικό αντικείμενο-σημείο] είναι εξ ορισμού «θεματικό»: μπορεί να λάβει κάθε είδους μορφή ή εμφάνιση και να εξακολουθήσει να εκτελεί την ίδια λειτουργία στα πλαίσια των κανόνων του παιχνιδιού. (Klevjer, 2006)¹¹⁸.

Μάλιστα, στα πλαίσια της δικής του μελέτης, εμμένοντας στην τεχνολογική πλευρά των σημερινών άβαταρ και στην αληθοφάνεια που οι δικό τους 3d κόσμοι έχουν αποκτήσει, αρνείται την ξεχωριστή ιδιότητα των άβαταρ ως «σημείων εισόδου» του παίκτη τους εντός του εκάστοτε «παιχνιδικού κόσμου» μέσα στον οποίο «αποκτούν ζωή», όχι μόνο

Διαθέσιμο ηλεκτρονικά στο http://gameconference2011.files.wordpress.com/2010/10/myers_animalsavatars.pdf.

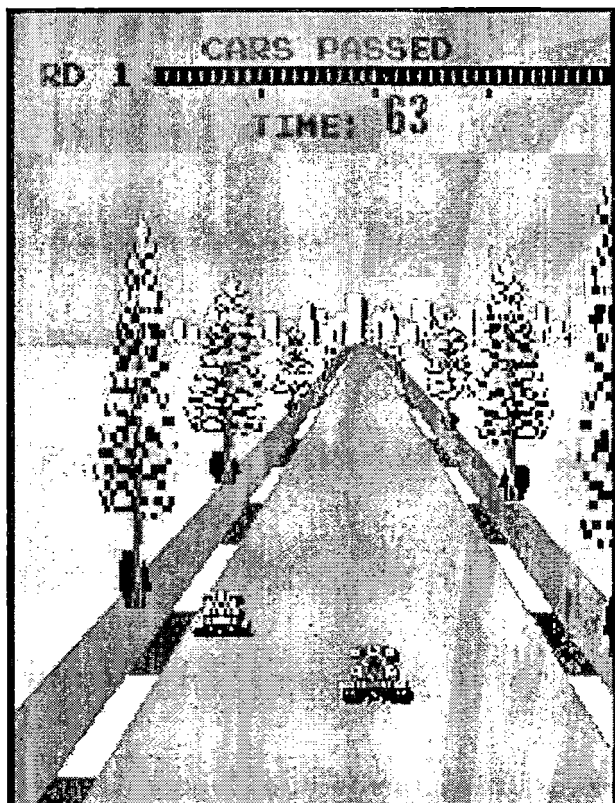
¹¹⁷Klevjer R. (2006): What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games. Διδακτορική διατριβή στο πανεπιστήμιο του Bergen, σελ. 9. Διαθέσιμο ηλεκτρονικά στο http://folk.uib.no/smrk/docs/RuneKlevjer_What%20is%20the%20Avatar_finalprint.pdf

¹¹⁸ Ό.π. σελ. 109

στα μη-ψηφιακά πιόνια της Μοποροly, αλλά ακόμα και στους καθόλα ψηφιακούς και διαδραστικούς «Mario» (1981) και «Pac-Man» (1980):

Ο επίπεδος κόσμος του Donkey Kong δεν αποτελεί ένα σύμπαν εντός του οποίου καλούμαστε να προβάσουμε τους εαυτούς μας, ή να πηδήξουμε μέσα τους. Αντίθετα, [αυτός] ο κόσμος είναι μια πλαισιωμένη [framed] επιφάνεια, και τούτη η επιφάνεια ανήκει πλήρως στο εδώ-και-τώρα του πραγματικού μου χώρου-του-παιχνιδιού. Οι 2d παιχνιδιές μυθοπλασίες δεν μεταβάλλουν την χωρική σχέση μεταξύ εμού ως παίκτη και του περιβάλλοντός μου περισσότερο απ' ότι το ταμπλό της Μοποροly ή ένα «φλιπεράκι» [pinball machine]. Υπάρχει [κι εδώ] ένας φανταστικός κόσμος, αλλά τούτος ο κόσμος συνίσταται στη σχέση μου με μια επίπεδη επιφάνεια μπροστά μου και εμπεριέχεται εντός του πραγματικού μου χώρου, όπως κάθε άλλος περιορισμένος υπό-χώρος (ένα γραφείο, ένας μαυροπίνακας).

Ο κόσμος του 2d άβαταρ, συνεπώς είναι συγκρίσιμος με τον «κόσμο» του εργαλείου, όπως περιγράφεται από τον David Sudnow στο *Pilgrim of the Microworld*. Το «εργαλείο», θεωρούμενο ως ένας ιδεατός τύπος παιχνιδιού, δεν έχει άβαταρ, ούτε «σημείο εισόδου» για συμμετοχή στη μυθοπλασία [του] (Klevjer, 2006)¹¹⁹.



Εικόνα 17: Το "Turbo" της Sega (1981). Το πρώτο παιχνίδι που ενσωμάτωσε τεχνολογία «ψευδο-τρισετάτων» γραφικών.

Δεν υπάρχει βεβαίως λόγος να αναφερθούμε εδώ στους κανόνες της προοπτικής όπως συστηματοποιήθηκαν τον 15^ο αιώνα από τον Alberti¹²⁰, και στην εφαρμογή τους στα ηλεκτρονικά παιχνίδια ήδη από τα 1981 οπότε κι εμφανίστηκε το "Turbo" της Sega (το πρώτο παιχνίδι που εισήγαγε ένα σημείο φυγής στο βάθος του ψηφιακού οριζοντά του – εικ. 17), ώστε να ανπιτάξουμε στον Klevjer ότι και οι 3d «κόσμοι» των SL και WoW επίσης αναπαριστάνονται πάνω στην αποπλιστικά 2d επιφάνεια της οθόνης μας.

¹¹⁹ Ο.π. σελ. 144- 145.

¹²⁰ Βλ. σχ. Alberti L.A. (1435/1977): *On painting* [Da pintura/ Περί ζωγραφικής]: Yale University Press, 1977.

Ούτε επίσης υπάρχει πλέον λόγος να επιμείνουμε με περαιτέρω παραθέσεις, εφόσον αμέσως στη συνέχεια θα γράψουμε μια απολογία/ απάντηση από τη μεριά της Μοποροly και του καπέλου της. Εκεί θα καταδειχθεί πως τα άβαταρ, ακόμα και τα πιόνια-άβαταρ παιχνιδιών όπως η Μοποροly έχουν μια κυριότερη λειτουργία σε σχέση με την ταυτότητα του χρήστη/παίκτη τους, πέραν την εκδήλωσης της προτίμησης του για το αγαπημένο του χρώματα ή σχήμα, όπως και θα καταδειχθεί σε τι διαφέρουν τα πιόνια της Μοποροly, τα οποία και «είναι» άβαταρ, από τα πιόνια του σκακιού τα οποία «δεν είναι». Ως προς τούτο, έχει ενδιαφέρον να παρατηρήσουμε για μια ακόμα φορά τον απαραίτητο όρο της μοναδικότητας του άβαταρ όπως τίθεται από τον Kromand (2007) κι επαναλαμβάνεται από τον Butler (2011), σύμφωνα με τον οποίο ο έλεγχος περισσότερων από μια φιγούρες σε κάποιο παιχνίδι υπονομεύει την έννοια του άβαταρ:

Παιχνίδια στρατηγικής σαν το Starcraft [Blizzard, 1998] υπονομεύουν την έννοια της ταύτισης/ ταυτοποίησης [του παίκτη με το άβατάρ του] καθώς ο παίκτης – σε αντίθεση με τα περισσότερα παιχνίδια περιπέτειας ή δράσης – δεν ελέγχει μόνο μια φιγούρα μέσα στο παιχνίδι, αλλά μάλλον ένα πλήθος από αντιπροσώπους/φορείς [agents] οι οποίοι επίσης είναι μερικώς αυτόνομοι. Η εναλλαγή μεταξύ των πολλών διαφορετικών παιχνιδιικών φιγούρων στα παιχνίδια στρατηγικής υπονομεύει την έννοια της ταυτισιακής σχέσης μεταξύ του παίκτη κι ενός συγκεκριμένου άβαταρ (Butler, 2011)¹²¹.

Ο λόγος για τον οποίο γράφουμε τα παραπάνω είναι προκειμένου να καταδείξουμε για μια τελευταία φορά τον τεχνοκεντρισμό τον οποίο αποδώσαμε πιο πάνω στους μελετητές των άβαταρ, ο οποίος τους κάνει να παραβλέπουν ολοκληρωτικά κάποιες από τις αβαταρικές μορφές τις οποίες και οι ίδιοι έστω και εν τη ρύμη του λόγου αποδέχονται ως τέτοιες.

¹²¹ Butler M. (2011) *Becoming Zerg. The machinic embodiment of the StarCraft player*. Διάλεξη στο 5th International interdisciplinary conference on Philosophy of Computer Games, Πάντειο Πανεπιστήμιο, Αθήνα, σελ.1, διαθέσιμο ηλεκτρονικά στο http://gameconference2011.files.wordpress.com/2010/10/becoming-zerg_butler.pdf

Κεφάλαιο 4ο

Τα «καπέλα» και η φυλακή

1. Η διαφάνεια του interface

Παρά λοιπόν το ενδιαφέρον, και την επεξηγηματική ισχύ που επί της ουσίας παρέχουν οι παραπάνω προσεγγίσεις (Hamilton: 2009, Norgaard: 2011) σχετικά με εκάστοτε ηλεκτρονικά άβαταρ, ελάχιστη αν όχι καμία σχέση μπορούμε να πούμε πως έχουν με αυτά που χαρακτηρίσαμε πριν ως «περιφερειακά» άβαταρ, δηλαδή δεν αφορούν τα μη-ψηφιακά άβαταρ (τα πόνια) και τα κειμενικά άβαταρ (ονόματα και κειμενικούς χαρακτήρες). Παρότι δηλαδή η ερμηνεία του φαίνεται πειστικότητα για κάποια από τα ψηφιακά άβαταρ, είναι αποκλειστικά στραμμένη προς την όλο κι εξελισσόμενη τεχνολογία των υπολογιστικών μας συστημάτων, υποπίπτοντας έτσι στον τεχνοκεντρισμό για τον οποίο κατηγορήσαμε τους μελετητές των άβαταρ εν γένει πιο πάνω.

Τόσο λοιπόν η θεωρία της ενσώματης αλληλεπίδρασης [embodied interaction], όσο και αυτή της σωματικής σύνδεσης [corporeal connection], μπορούν να συνοψισθούν υπό τον ενιαίο όρο της «**διαφάνειας του Interface**», σχετικά με της χρήση των ηλεκτρονικών υπολογιστών.

Μιλώντας πάλι με παρομοιώσεις, μπορούμε να δώσουμε ως παράδειγμα αυτής της γραμμής σκέψης τον τρόπο με τον οποίο όλοι όσοι από εμάς κατέχουμε σε κάποιο βαθμό τη χρήση των ηλεκτρονικών υπολογιστών σκεπτόμαστε-καθώς-δρούμε ή δρούμε-καθώς-σκεπτόμαστε: Κανείς από εμάς δεν σκέφτεται *«ας πατήσω το τάδε πλήκτρο (το “α” λχ.) ώστε η οθόνη μου να δείξει “α”*». Σκεπτόμαστε κάτι πιο κοντά στο *«ας γράψω “α”*». Ούτε σκεπτόμαστε προφανώς *«ας κινήσω το ποντίκι μου προς τα αριστερά προκειμένου να κινηθεί ο κέρσορας επί της οθόνης πάνω από το τάδε εικονίδιο, ώστε στη συνέχεια να πατήσω το τάδε πλήκτρο στο ποντίκι μου για να δώσω εντολή στον επεξεργαστή του υπολογιστή μου να «εκτελέσει» ή να «ανοίξει» τα τάδε ή δείνα αρχείο ή εφαρμογή...»*. Σκεπτόμαστε απλώς *«ας ανοίξω το αρχείο»*. Το σώμα μας και ο επεξεργαστής του υπολογιστή μας αναλαμβάνουν αυτόματα τα υπόλοιπα, τα οποία ως εκ τούτου καθίστανται τρόπον τινά διάφανα, αόρατα ή απλώς αδιάφορα.

Η σχέση μας υπό αυτήν την έννοια με τους υπολογιστές εν γένει είναι (όπως είπαμε) σχέση πρωτίστως «ενσώματη», και στηρίζεται στην «απορρόφηση» του συστήματος

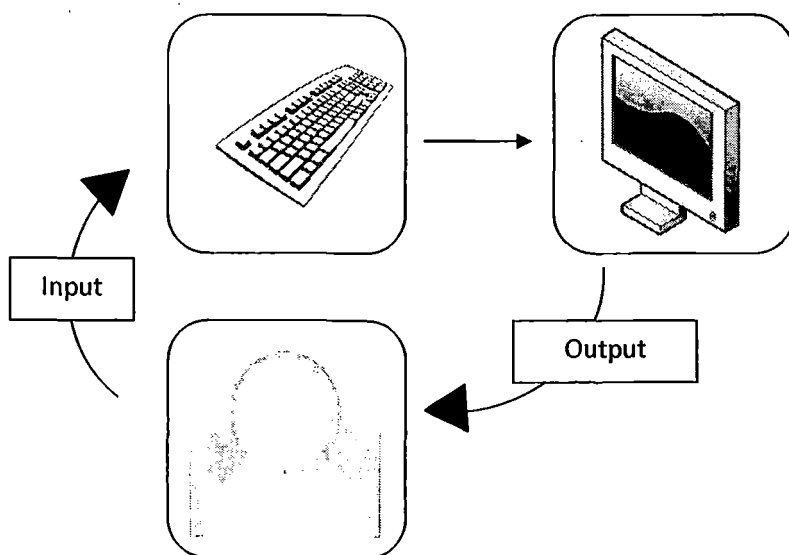
διεπαφής το οποίο αναλαμβάνει το ρόλο του άμεσου, αόρατου διαμεσολαβητή της «πραγματικής» μας πράξης (το πάτημα του πλήκτρου) σε «ψηφιακή» πράξη επί-της-οθόνης.

Υπό αυτή την έννοια μπορούμε να πούμε ότι το πιο απλό «μοντέλο» περιγραφής της σχέσης μας με τους υπολογιστές μπορεί να περιγραφεί με ένα απλό σχήμα όπως το παρακάτω σχ. 7 (σελ. 83).

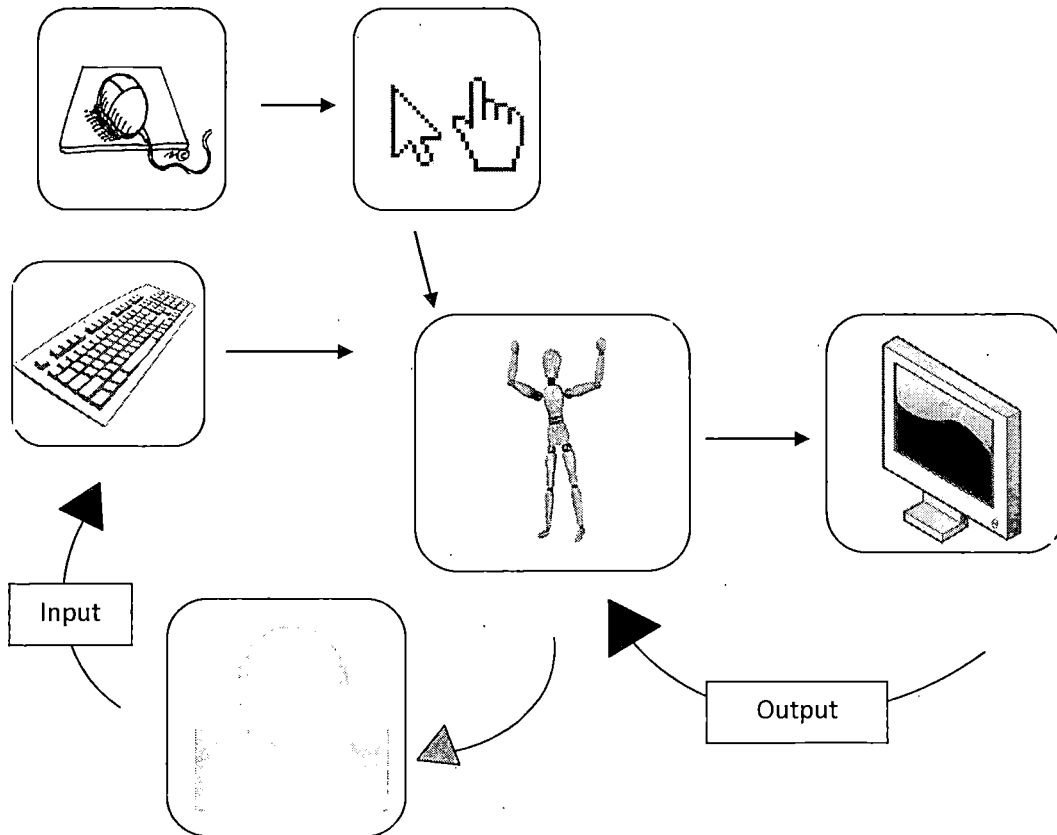
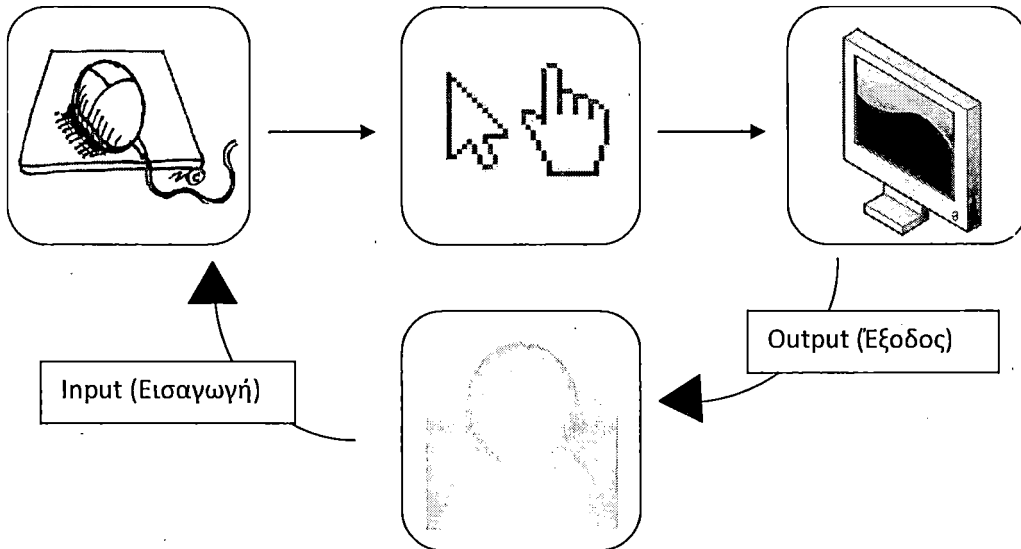
Στην περίπτωση που «μεσολαβεί» και ο «κέρσορας», προστίθεται ένα ακόμα επίπεδο διαμεσολάβησης (σχ. 8).

Ενώ στην περίπτωση όπου υπάρχει και κάποιο άβαταρ, αυτό «κατευθύνεται» είτε μέσω του κέρσορα είτε μέσω του πληκτρολογίου. Το πρόγραμμα/ παιχνίδι, ο κέρσορας, το πληκτρολόγιο, και το άβαταρ συνεργάζονται αρμονικά ώστε να καταστούν διάφανα, και να «μεταφέρουν» τον παίκτη εντός της οθόνης: Το σύστημα διεπαφής καθίσταται «αόρατο» ή «διάφανο» (σχ. 9):

Σχ. 7: Ο χρήστης πληκτρολογεί λχ. "α", και η οθόνη του «επιστρέφει» "a" ή "A", ανάλογα με τη γραμματοσειρά που έχει επιλέξει ή με το ενεργή/ ανενεργή επιλογή «κεφαλαίων».



Σχ. 8: Ο χρήστης κινεί λχ. το ποντίκι το οποίο κινείται επί-της-οθόνης



Σχ. 9: Το άβαταρ «μεταφράζει» τα γεγονότα της οθόνης στον παίκτη και τις πράξεις του παίκτη στην οθόνη.

Αν όμως θυμηθούμε τα «περιφερειακά» μας άβαταρ, τα παλαιά «κειμενικά άβαταρ» των πρώτων πολυχρηστικών MUDs αλλά και των ενός-παίκτη κειμενικών παιχνιδιών περιπέτειας, θα παρατηρήσουμε πως αυτά μπορούσαν να «μεταφέρουν» τον παίκτη ή τον χρήστη τους εντός του «κόσμου» τους παρά την έλλειψη κάθε μορφής γραφικών/οπτικής αναπαράστασης. Τούτο δε μάλιστα συνέβαινε παρά τα τρομακτικά (με τα σημερινά δεδομένα) συστήματα διεπαφής τους [interface] - γράμμα προς γράμμα πληκτρολόγηση κάθε μιας «εντολής» του χρήστη προς το άβαταρ - τα οποία μάλλον δεν χαρακτηρίζονταν από διακριτικότητα, πολλώ δε μάλλον από την απαραίτητη με για σημερινά δεδομένα «διαφάνεια». Αν τώρα θυμηθούμε και το περιστατικό του «δυνητικού βιασμού» του LambdaMMO το οποίο δεν διέθετε καθόλου γραφικά επίσης, μπορούμε να πούμε πως παρότι τα γραφικά βοηθούν στην «εμβύθιση» του παίκτη/ χρήστη εντός του εικονικού¹²² περιβάλλοντος του «κόσμου» του παιχνιδιού, διόλου απαραίτητα δεν είναι ώστε να προκαλέσουν το χαρακτηριστικό για την αβαταρική «αναπαράσταση/ αντιπροσώπευση» «θόλωμα» της διάκρισης υποκειμένου αντικειμένου.

Προς επίρρωση όμως της θέσης μας ως προς την ανεπάρκεια όλων των παραπάνω ερμηγείων μπορούμε να καταφύγουμε σε έναν άλλο, χαρακτηριστικότερο ακόμα μακρινό πρόγονο των σημερινών άβαταρ: Το «φτωχό» πιόνι-καπέλο της Μοπορολυ, ιδωμένο πλέον όχι ως έκφραση της προτίμησης του παίκτη του για ένα χρώμα ή σχήμα αλλά ως ένα αυτοδικαίως, μη-ψηφιακό, υλικό άβαταρ, το οποίο τουλάχιστον από τις αρχές του προηγούμενου αιώνα (εικ. 18) προκαλεί την ίδια «ανόητη» ταυτισιακή σχέση παίκτη-άβαταρ την οποία και κάθε άλλο ψηφιακό άβαταρ, προκαλεί σήμερα, δίχως να χρειάζεται ως προς αυτό ούτε κάποια «ενσώματη αλληλεπίδραση», ούτε μια «σωματική σύνδεση», και δίχως να προκρίνει την «διαφάνεια του Interface». Ως προς τούτο, μπορούμε να ξεκινήσουμε με την αφήγηση μιας «φανταστικής» ακόμα σκηνής:

Παρέα από παίκτες γύρω από το ταμπλό της Μοπορολυ, σε κάποιο σπίτι. Το τηλέφωνο ξαφνικά χτυπάει. Καθώς δεν είναι διόλου «ασύρματο» εν προκειμένω, ο/η ιδιοκτήτης του σπιτιού αναγκάζεται να μεταφερθεί στο διπλανό δωμάτιο για να το απαντήσει. Πράγματι το κάνει. Εν τω μεταξύ όμως έρχεται η σειρά του/της να παίξει. Μια φωνή ακούγεται από το προηγούμενο δωμάτιο:

- *Παίζεις*
- *Παίξτε με εσείς (!) (παύση λίγων δευτερολέπτων)*
- *Έπεσες σε απόφαση...*
- *Τράβα τη*
- *Οκ*
- *Και;*
- *«Πήγαινε στη φυλακή»*
- *Διάολε! όχι δε μιλάω σε σένα, παίζουμε Μοπορολυ....*

¹²² (κι όχι δυνητικού – δυνητικά είναι και τα μη εικονικά περιβάλλοντα όπως είδαμε)

No. 748,826.

PATENTED JAN. 5, 1904.

L. J. MAGIE.
GAME BOARD.

APPLICATION FILED MAR. 23, 1903.

NO MODEL.

2 SHEETS—SHEET 1.

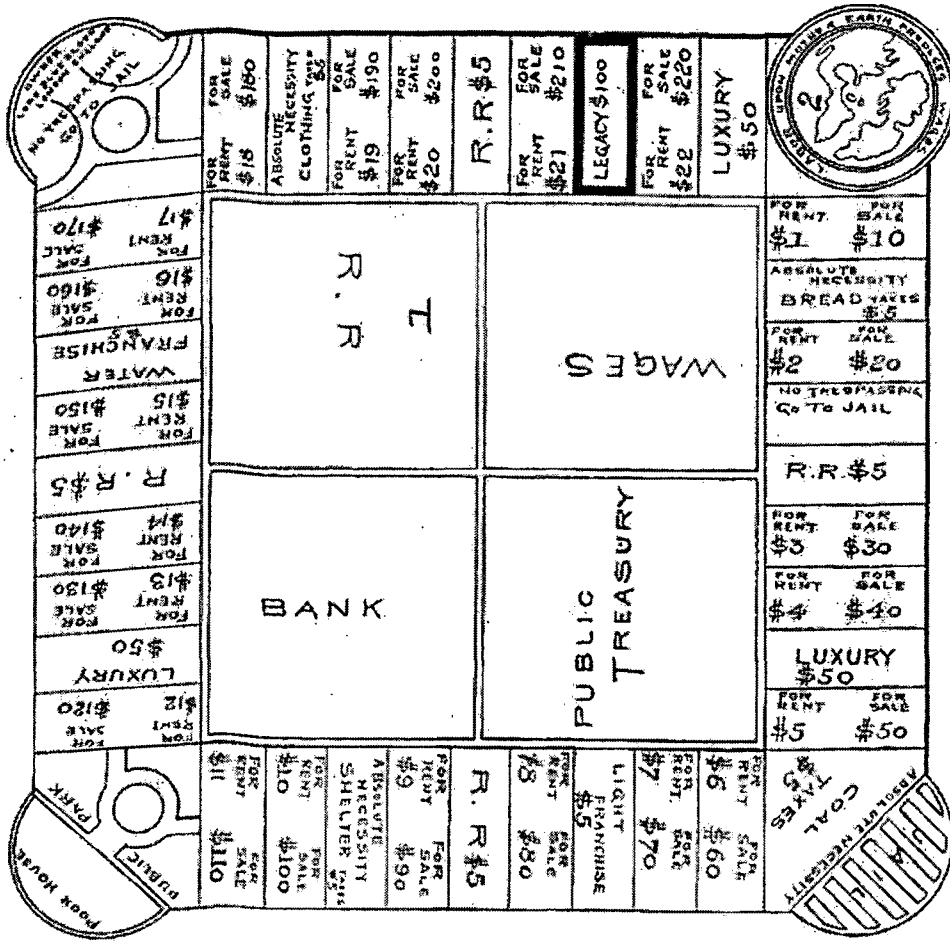


Fig. 1.

Witnesses
F. L. Curran
M. H. Curran

Inventor
Lizzie J. Magie
by John A. Paul
Attorney

THE MONOPOLY PATENT CO. WASHINGTON, D. C.

Εικόνα 18: Το «Ländlord's Game» (πατέντα του 1904), η πρώτη «έκδοση» της μετέπειτα Monopoly, με το χαρακτηριστικό "Go to jail" πάνω αριστερά.

2. «Πήγαινε στη φυλακή»

Όσον αφορά το ζήτημα του ορισμού των άβαταρ με το οποίο ξεκινήσαμε την παρούσα εργασία, έχουμε επιτέλους φτάσει σε ένα σημείο όπου μπορούμε να πούμε πως η απάντηση της βιβλιογραφίας στο ερώτημα του «τι είναι άβαταρ» αρχίζει να πλησιάζει την απάντηση των άβαταρ:

«Είμαστε εσείς»

Και μάλιστα «τα άβαταρ είναι εμείς» πολύ πριν το προσέξουμε αυτό, λόγω της τεχνολογίας αιχμής των ημερών μας που τα ανήγαγε σε αποφασιστικής σημασίας κοινωνικό φαινόμενο. Ως προς αυτό, μια ματιά σε ένα ταμπλό μιας οποιασδήποτε έκδοσης της Monopoly, σε οποιαδήποτε μάλιστα γλώσσα¹²³ του κόσμου κι αν αυτή έχει εκδοθεί, μπορεί να μας πείσει, καθώς σε ένα από τα 4 γωνιακά και πιο ευμεγέθη τετράγωνα της, μια ακόμα «ανόητη» ή «παράδοξη» επιταγή μας απευθύνεται από το μακρινό χάρτινο (κι όχι ψηφιακό) κόσμο της Monopoly (εικ. 19): «Πήγαινε στη φυλακή».



Εικόνα 19: «Πήγαινε στη φυλακή»

¹²³ Ως προς τούτο έχει θεωρώ εξαιρετικό ενδιαφέρον να παρατηρήσουμε τις λεπτές διαφορές της κάθε μετάφρασης: “Allez en prison” στα γαλλικά θυμίζει πολύ το αγγλικό. “In prigione” στα Ιταλικά, μάλλον ακόμα πιο επιτακτικό: «Στη φυλακή!». Στο βαθμό που κατανοώ τα Γερμανικά η επιγραφή γράφει: “Gehen sie in das Gefangnis”, το οποίο μπορεί να ως (κάπως ευγενικότερα) «πηγαίνετε στη φυλακή». Ρωσικά, δυστυχώς αγνώω.

Το «πρόβλημα νοήματος» του Day, και το «παράδοξο φαινόμενο» της Hamilton φαίνεται πως έχουν βρει κάποιον τρόπο να μας ακολουθούν και πέραν της οθόνης, χωρίς η «ανοησία» των παίκτην να έχει ακόμα προκαλέσει συμπτώματα εγκλεισμού στις 3 ή 4 (ανάλογα την ηλικία σας) γενιές που έχουν «πάει» στη φυλακή πριν από τη δική μας. Το ότι «πάμε» δε «στη φυλακή» αδιαμαρτύρητα, όπως και το ότι «πέφτουμε σε εντολές και αποφάσεις», το ότι «περνάμε από την αφετηρία» κοκ., πάντα σε πρώτο ενικό πρόσωπο, «εμείς» κι όχι τα πόνια μας, χωρίς να δημιουργείται με αυτές μας τις δηλώσεις κάποιο λογικό παράδοξο, αναδεικνύει το παροιμιώδες «καπέλο» της Μπορολν στο αρχαιότερο ίσως άβαταρ με τη σημερινή σημασία του όρου.

Το πώς και γιατί συμβαίνει αυτό θα μας οδηγήσει στην καρδιά του αβαταρικού ζητήματος, πέραν των εννοιών της «αναπαράστασης», της «αντιπροσώπευσης», της «ενσώματης αλληλεπίδρασης» κοκ., κατευθείαν στην μυθική, «μαγική», θείκη καταβολή του όρου, σύμφωνα με τον οποίο άβαταρ(α) σημαίνει «ενσάρκωση».

2.1 Ο «μαγικός κύκλος»

Για να εννοήσουμε τώρα την βαθύτερη έννοια του άβαταρ, είμαστε αναγκασμένοι να κάνουμε μια τελευταία παραδρομή και να εισάγουμε την διαδεδομένη στους κόλπους της λουδολογίας έννοια του «κόσμου του παιχνιδιού», ή «παιχνιδικού κόσμου», η οποία στηρίζεται σε μια από τις θεμελιώδεις θεωρητικές βάσεις του νεότευκτου αυτού κλάδου της μελέτης των (ηλεκτρονικών και μη) παιχνιδιών. Πρόκειται για την έννοια του «μαγικού κύκλου», η οποία

εισήχθη εντός του πεδίου της μελέτης των ηλεκτρονικών παιχνιδιών από την Katie Salen και τον Eric Zimmerman (2004), οι οποίοι αποδίδουν την ιδέα στον Ολλανδό ιστορικό Johan Huizinga (1872-1945) (Lehdornvita, 2010)¹²⁴.

Σύμφωνα με τον Klabbers (2006), ο Huizinga προσεγγίζει τα (διόλου παιδικά) «παιχνίδια» τα οποία εξετάζει βασισμένος σε τοπολογικά κριτήρια, εκκινώντας από μια σαφή οριοθέτηση ενός «τόπου-του-παιχνιδιού», μέσα στον οποίο πρόκειται να λάβει χώρα το παιχνίδι:

Όλα τα είδη παιχνιδιών κινούνται και παίρνουν υπόσταση εντός του τόπου-του-παιχνιδιού, ο οποίος είναι ξέχωρος εκ των προτέρων, είτε υλικά είτε πνευματικά, είτε

124 Lehdornvita V. (2010) *Virtual Worlds Don't Exist: Questioning the Dichotomous Approach in MMO Studies*. January 2010, Game Studies vol. 10 no.1. Διαθέσιμο ηλεκτρονικά στο <http://gamestudies.org/1001/articles/lehdonvita>

Στην πραγματικότητα, ο **Huizinga**, δεν ασχολήθηκε με παιχνίδια ως ένα ειδικό πολιτιστικό φαινόμενο, αλλά με τη διερεύνηση της πιθανότητας ενός ορισμού του ίδιου του πολιτισμού συνολικά ως μιας μορφής εκτεταμένου «παιχνιδιού». Τούτη η θέση συνδέεται απολύτως με τη σημασία του άβαταρ για τη σημερινή μας, πλήρως διαμεσολαβημένη και παιχνιδική κοινωνία, αλλά δεν θα επεκταθούμε προς το παρόν σε μια ανάλυση της θέσης του αυτής. Βλ. σχ. Huizinga J. (1938/ 2010): *Ο άνθρωπος και το παιχνίδι - (Homo Ludens)*, μετ. Ροζάνης Σ. – Λυκιαρδόπουλος Γ', εκδ. Γνώση, 2010.



σκοπίμως είτε εκ των πραγμάτων. Όπως δεν υπάρχει φορμαλιστική διαφορά μεταξύ τελετουργικού και παιχνιδιού, έτσι κι ο «καθαγιασμένος χώρος» δεν μπορεί να διακριθεί τυπικά από τον χώρο-του-παιχνιδιού. Η αρένα, το τραπέζι των χαρτοπαικτών, ο **μαγικός κύκλος**, ο ναός, η σκηνή, η οθόνη, η αίθουσα του δικαστηρίου κοκ., είναι εξίσου στη μορφή και τη λειτουργία τους, τόποι-παιχνιδιού: απαγορευμένοι τόποι, απομονωμένοι, περιφραγμένοι, εντός των οποίων συγκεκριμένοι κανόνες ισχύουν. Όλοι είναι προσωρινοί [περιστασιακοί] κόσμοι εντός του συνηθισμένου κόσμου, αφιερωμένοι στην επιτέλεση μιας διαφορετικής τάξης πράξεων (Klabbers, 2006)¹²⁵.

Στην συνέχεια, αναφερόμενος πάντα στον Huizinga, ο Klabbers αναφέρει:

[...] Κάθε παίγνιο είναι μια πλήρης νοήματος δραστηριότητα, και πρωτίστως, μια ελεύθερη πράξη. Εξαιτίας αυτής της ποιότητας της ελευθερίας που έχει [το παιχνίδι] υπερβαίνει τα στεγανά της φύσης. Το παιχνίδι δεν είναι συνηθισμένη ή «πραγματική» ζωή. Είναι μια αναχώρηση από την καθημερινή ζωή εντός μιας προσωρινής ατμόσφαιρας όπου το πράτειν έχει έναν αποκλειστικά δικό του σκοπό. Βασισμένος σε αυτές τις απόψεις, ο Huizinga όρισε το παιχνίδι ως «μια ηθελημένη δραστηριότητα, εκτελούμενη εντός καθορισμένων χρονικών και χωρικών ορίων, σύμφωνα με κανόνες που γίνονται ελεύθερα αποδεκτοί αλλά είναι απολύτως δεσμευτικοί [...]». Δια μέσου αυτών των χωροχρονικών ορίων, οι παίκτες (ηθοποιοί) εισέρχονται εντός του μαγικού κύκλου και πραγματώνουν έναν κόσμο ο οποίος είναι τόσο αληθινός όσο και φανταστικός (Klabbers, 2006)¹²⁶

Σύμφωνα λοιπόν με τον Huizinga, προαπαιτούμενο και αναγκαία συνθήκη κάθε παιγνίου είναι ένας ξεχωριστός, διακριτός «κόσμος», εντός του οποίου το εκάστοτε παιχνίδι (θεωρούμενο είτε ως μορφή ψυχαγωγίας, είτε ως μια καθόλα αξιόσεβαστη μορφή κοινωνικής ιεροτελεστίας) θα διεξαχθεί. Εντός τώρα αυτού του κόσμου δεν ισχύουν οι νόμοι της καθημερινής ζωής αλλά οι κανόνες του παιχνιδιού¹²⁷, στους οποίους οι παίκτες υποβάλλουν αυτοβούλως τους εαυτούς τους. Ο μαγικός κύκλος με τη σειρά του είναι το όριο, το σύνορο το οποίο ορίζει εντός της επικράτειάς του αυτόν τον ξεχωριστό από την πραγματικότητα «παιχνιδικό κόσμο», και προστατεύει όσους βρίσκονται εντός του από τους νόμους της πραγματικής κοινωνικής ζωής.

Η θέση συνεπώς του Huizinga, τουλάχιστον όπως γίνεται σήμερα κατανοητή από τους ερμηνευτές της, βασίζεται σε μια διάκριση μεταξύ «πραγματικού» κόσμου και «κόσμου του παιχνιδιού».

¹²⁵ Klabbers J. H. D. (2006): *The magic circle, Principles of Gaming and Simulation*, στο (συλλογικό) "Modeling and Simulations for Learning and Instruction" Sense Publishers Rotterdam/ Taipei, σελ. 3.

¹²⁶ Ο. π. σελ. 4

¹²⁷ Οι οποίοι δεν είναι «νόμοι». Βλ. σχ. Baudrillard (1979/2009) *De la seduction*. Editions Galilee. Ελληνική έκδοση, *Περί Σαγήνης* (2009), Εκδόσεις Εξάντας, μετάφραση Ε. Γραμματικοπούλου, σελ.177-208.

2.2 Η κοινωνική οντολογία

Συναφής τώρα με την παραπάνω θεωρητική αφετηρία, αν και προερχόμενη από ένα ολοκληρωτικά διαφορετικό επιστημολογικό πεδίο, είναι και η θέση του Ivan Mosca (2011), ο οποίος επίσης ασχολείται με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ενός-παίκτη, στηρίζοντας την προσέγγισή του στην κοινωνική οντολογία του J. Searle. Κατά τον Mosca, αντικείμενο της κοινωνικής οντολογίας είναι οτιδήποτε μπορεί να περιγραφεί με τον ακόλουθο φορμαλιστικό «τύπο»:

Το X (φυσικό αντικείμενο) μετράει ως Y (συνάρτηση-λειτουργίας) στο Z (πλαίσιο αναφοράς/ συγκείμενο). Π.χ., «αυτό το κομμάτι χαρτί μετράει ως χαρτονόμισμα σε μια συναλλαγή». (Mosca, 2011)¹²⁸

Συνδυάζοντας τώρα την θεωρία «μαγικού κύκλου», με την θεωρία του Searle όπως την αντιλαμβάνεται ο Mosca, μπορούμε να ορίσουμε ως «παίγνιο» (με την ευρύτατη δυνατή έννοια του όρου) κάθε οριζόμενο από έναν «μαγικό κύκλο» χώρο, εντός του οποίου επικρατεί μια διαφορετική από τη συνηθισμένη «κοινωνική οντολογία»:

Μπορούμε να πούμε με βεβαιότητα ότι τα «κοινωνικά αντικείμενα» είναι τα μοντέλα/ πρότυπα των παιχνιδιών: Χρησιμοποιώντας μια συνάρτηση-λειτουργίας καθίσταται δυνατόν να «μετρήσει» μια X-σκούπα ως ένα Y-άλογο στα πλαίσια ενός Z-παιχνιδιού. Μόλις τελειώσει το παιχνίδι, το Y-άλογο επιστρέφει στην κατάσταση της X-σκούπας. [...] Η ταυτότητα, [...] είναι η σημαντικότερη συνάρτηση-λειτουργίας της κοινωνικής πραγματικότητας. Σε έναν «παιχνιδικό» κόσμο οι ταυτότητες επικαλύπτονται, διπλασιάζονται και διαιρούνται με πολλούς τρόπους (Mosca, 2011)¹²⁹.

Όταν παίζουμε ποδόσφαιρο λχ., βρισκόμαστε εντός ενός ειδικού χώρου με δικούς του αυθαίρετους, συμβατικούς αλλά πλήρως δεσμευτικούς νόμους: Το «X-να περάσει η μπάλα μια συγκεκριμένη γραμμή» μπροστά από το τέρμα του αντιπάλου μεταφράζεται ή μετράει για «Y- γκολ». Στα πλαίσια λοιπόν του «Z- ποδοσφαίρου» είναι η διαφορά των γκολ καθορίζει το «νικητή». Κατά τον ίδιο τρόπο, οι «αντίπαλοι» μέσα στον μαγικό κύκλο του γηπέδου μπορεί να διατηρούν μια καθόλα φιλική σχέση μεταξύ τους έξω απ' αυτόν, ενώ οι «Y- κλέφτες» και «Y-αστυνόμοι» του σχετικού παιδικού παιχνιδιού επανέρχονται στη κατάσταση των X-«φίλων» μεταξύ τους, μόλις τελειώσει το παιχνίδι:

Όταν ένας παλαιστής του σούμο εισέρχεται εντός του «μαγικού κύκλου» του “dohyo”, ή ένας επαγγελματίας μποξέρ εισέρχεται στον χώρο και το χρόνο της πάλης [του ρινγκ], οι

¹²⁸ Mosca I. (2011): To be AND not to be, that is the Quest: Ontology of rules in computer-based games. Διάλεξη στο 5th International interdisciplinary conference on Philosophy of Computer Games, Πάντειο Πανεπιστήμιο, Αθήνα, 2011, σελ. 1 διαθέσιμο ηλεκτρονικά στο <http://gameconference2011.files.wordpress.com/2010/10/ivan-mosca-to-be-and-not-to-be-ontology-of-rules-in-computer-based-games1.pdf>.

¹²⁹ Ο.π. σελ.

κανόνες περί του ποιες συμπεριφορές είναι κοινωνικά επιθυμητές και απαγορευμένες, ξαφνικά αλλάζουν ριζικά (Lehdornvita, 2010)¹³⁰.

2.3 Τα όρια του μαγικού κύκλου

Συνδυάζοντας τώρα έναν τοπολογικό ορισμό του παιγνίου όπως αυτόν που περιγράφει η θεωρία του μαγικού κύκλου, με την έννοια των παιχνιδιών ως «κοινωνικών αντικειμένων», μπορούμε να έρθουμε στην οριακή περίπτωση των επιτραπέζιων παιχνιδιών, η οποία αποτελεί την απαρχή ενός εκ των δύο κλάδων της αβαταρικής γενεαλογίας. Ως προς τούτο, έχει ενδιαφέρον να παρατηρήσουμε την οξυδέρκεια του Huizinga, ο οποίος πολύ προσεκτικά, αναφερόμενος σε «τόπους παιχνιδιού» όπως το θέατρο, την αρένα το ναό κλπ., δεν κάνει λόγο για «χαρτοπαικτικές λέσχες», αλλά ειδικά για το «τραπέζι των χαρτοπαικτών»: Η διαφορά του χαρτοπαιγνίου, όπως και κάθε άλλου επιτραπέζιου παιχνιδιού, από τα υπόλοιπα παίγνια, έγκειται στο γεγονός της υλικής/ σωματικής απουσίας των παικτών τους από τον κόσμο του παιχνιδιού με την αυστηρή του έννοια, ο οποίος είδαμε πως ορίζεται από έναν μαγικό κύκλο, εντός του οποίου η ισχύς των νόμων της καθημερινότητας αναστέλλεται.

Υπό αυτή την έννοια, μπορούμε να διακρίνουμε μια ειδική υποκατηγορία παιχνιδιών τα οποία παίζονται από παίκτες τοποθετημένους στα όρια του εκάστοτε μαγικού κύκλου του παιχνιδιού, κι όχι πραγματικά εντός του. Αυτή άλλωστε είναι και η διαφορά μεταξύ του θεάτρου στο οποίο αναφέρεται ο Huizinga ως παίγνιο, και του κουκλοθεάτρου, ως οριακή του υποπερίπτωση: Οι ηθοποιοί του θεάτρου καλούνται να ενσαρκώσουν τον εκάστοτε ρόλο τους θέτοντας τον εαυτό τους σωματικά επί της σκηνής, σε αντίθεση με τους «μαριονετίστες», οι οποίοι απλώς κινούν τις μαριονέτες τους, παραμένοντας οι ίδιοι συνήθως αθέατοι, αλλά πάντως εκτός της «σκηνής» του κουκλοθεάτρου και της φανταστικής δραματουργίας του.

Κατά τον ίδιο τρόπο, ένας ηθοποιός επί της σκηνής δεν διακινδυνεύει μια ποινική εμπλοκή με το νόμο, ούτε ένα χτύπημα εντός του ρινγκ αποτελεί αιτία μήνυσης για σωματική βλάβη. Αντίθετα, ένας χαρτοπαίκτης, ένας σκακιστής, ή ένας «ταβλαδόρος», παρότι «αντίπαλοι» για τους σκοπούς του παιχνιδιού τους, αναμένεται πως θα συνεχίσουν να συμπεριφέρονται με αν όχι φιλικό, τουλάχιστον με τον συνηθισμένο, «πολιτισμένο», και κοινωνικά αποδεκτό τρόπο με τον οποίο θα συμπεριφέρονταν ούτως ή άλλως.

¹³⁰ Ο. π. σελ 4

2.4 Το σκάκι και η Monopoly

Με βάση τώρα τα παραπάνω, μπορούμε να επιστρέψουμε στα επιτραπέζια παιχνίδια και να δούμε γιατί στη Monopoly «υπάρχει» άβαταρ, στο σκάκι κανένα πόνι, ούτε όλα τους μαζί δεν «μετρούν» για άβαταρ.

Σε φορμαλιστικό όμως επίπεδο, η διαφορά που μας ενδιαφέρει είναι ότι στο σκάκι ο κάθε παίκτης ελέγχει «πολλά» πόνια (16 συγκεκριμένα), ενώ στη Monopoly ελέγχει το «ένα» και μοναδικό πόνι του, το οποίο καλείται όχι-μόνο να λειτουργήσει ως μέσο προς το στόχο του παιξίματος του παιχνιδιού, αλλά ταυτόχρονα και ως αναπαράσταση/ αντιπροσώπευση του παίκτη του εντός του κόσμου του παιχνιδιού.

Τούτο σημαίνει πως στο σκάκι, οι παίκτες δεν «αναπαρίστανται» καθ' οιονδήποτε τρόπο εντός του επί της σκακιέρας «κόσμου του παιχνιδιού», ούτε καθ' οιονδήποτε τρόπο εμπλέκονται οι ίδιοι με τα «γεγονότα» εντός του. Διατηρούν αντίθετα τον ρόλο ενός αόρατου, παντεπόπτη «στρατηγού», ο οποίος δεν θα βρεθεί ποτέ πάνω στο «πεδίο της μάχης», αλλά θα προσπαθήσει μόνο να επηρεάσει την έκβασή της προς το μέρος του, ελέγχοντας τα διαθέσιμα προς αυτό το σκοπό μέσα του, τα οποία δεν είναι άλλα από τα απρόσωπα, πειθήνια, πόνια του.

Αντίθετα, στη Monopoly, ο παίκτης καλείται να αναπαρασταθεί ο ίδιος επί του ταμπλό της, να «υπάρξει» τρόπον τινά ο ίδιος εντός του «κόσμου του παιχνιδιού» της, «πέφτοντας» ο ίδιος σε «απόφαση», «πηγαίνοντας στη φυλακή», «αγοράζοντας» και «πωλώντας» φανταστικά περιουσιακά στοιχεία, κοκ. Το ρόλο αυτής του της «αναπαράστασης» τώρα, αναλαμβάνει το ένα και μοναδικό του πόνι, το οποίο θα διαλέξει ο ίδιος στην αρχή του παιχνιδιού, και για το οποίο θα πρέπει να αποδεχθεί σιωπηλά τη σύμβαση του ότι αυτό θα τον αναπαριστά συμβολικά.

Σε όλα τώρα τα (ηλεκτρονικά κι επιτραπέζια) παιχνίδια που παίζονται με τους παίκτες τους εκτός ή στα όρια του «μαγικού κύκλου», «συμβαίνουν γεγονότα» εντός του «κόσμου» τους τα οποία «μεταφράζονται» (με όρους του Day) ή «μετράνε» (με όρους του Mosca), ή «αποκτούν νόημα» (με όρους Wittgenstein) στον «παράλληλο» κόσμο του παίκτη. Υπό αυτή την έννοια, όπως το διατυπώνει ο Graham (2001):

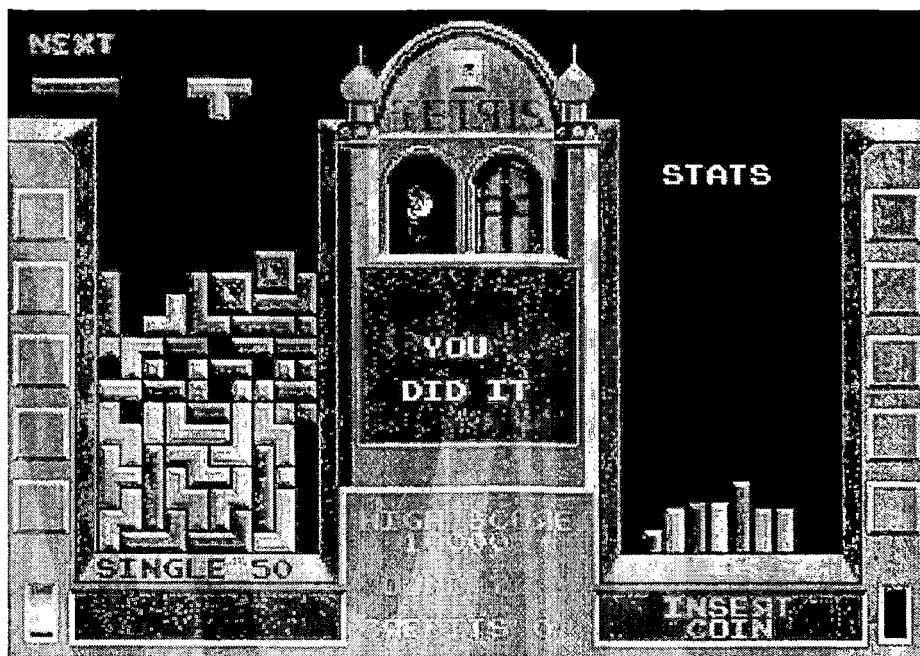
Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια έχουν κάτι κοινό με την εικονική¹³¹ πραγματικότητα. Σε ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι «σκοτώνω» ως πούμε έναν αριθμό κακών εισβολέων. Φυσικά, κατά μια προφανή έννοια, είναι αλήθεια ότι ποτέ δεν σκότωσα κανέναν. [...] Παρ' όλα αυτά, υπάρχει μια διαφοροποίηση που μάλιστα θα μπορούσαμε να πούμε ότι κάνει όλη τη διαφορά, επειδή το να σκοτώνεις αρκετούς εισβολείς σε ένα παιχνίδι δε μετράει ως φανταστική νίκη, αλλά ως πραγματική (Graham, 2001)¹³².

¹³¹ Βλ. σχ. σημ. 50, σελ. 34

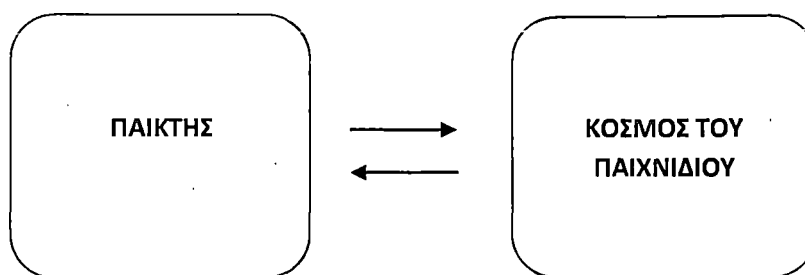
¹³² Graham G. (1999/2001) Internet: Μια κοινωνιολογική προσέγγιση. Routledge 1999/ Εκδ. Περίπλους, μετάφραση Χρύσα Μαρίνου 2001.

2.5 Το Tetris, οι «καρέ», οι «πύργοι» και οι «βασιλίσσες»

Κατόπιν τούτων, μπορούμε επιτέλους να φτάσουμε στα άβατα, ξεκινώντας αντίστροφα. Το ζήτημα εδώ είναι τα *μέσα* που μου δίνουν οι κανόνες του παιχνιδιού προκειμένου να μετάσχουμε στον κόσμο τους. Σε παιχνίδια όπως το Tetris, και η πασιέντζα κλπ., ο μοναδικός τους παίκτης έρχεται σε απευθείας, αδιαμεσολάβητη τρόπον τινά σχέση με τον κόσμο του παιχνιδιού. Στην πραγματικότητα, σε τέτοια παιχνίδια «κόσμος» ακόμα δεν υπάρχει, υπό την έννοια ότι δεν υπάρχουν «υποκείμενα» που να ορίζουν τα όριά του: Υποκείμενα τέτοιων παιχνιδιών είναι οι ίδιοι οι παίκτες, και μόνο αυτοί. Η διαδικασία «εξαγωγής νοήματος», ή «μετάφρασης» των γεγονότων του παιχνιδιού είναι το μόνο που «υπάρχει» ακόμα: Λ.χ. «το να βάλω τα τραπουλόχαρτα σε μια ορισμένη σειρά μετράει για νίκη», ή «το να φτάσουν τα «τουβλάκια» του Tetris στο πάνω μέρος της οθόνης μετράει για ήττα». Τέτοια «παιχνίδια» που παίζονται με έναν παίκτη «εκτός του μαγικού κύκλου», και με «άμεση/ αδιαμεσολάβητη επιρροή των παικτών στον κόσμο του παιχνιδιού» (εικ. 20) θα μπορούσαν σχηματικά να περιγραφούν όπως φαίνεται πιο κάτω (σχήμα 10):



Εικόνα 20: "Tetris"



Σχ. 10: Η άμεση, αδιαμεσολάβητη σχέση του παίκτη με τον κόσμο του παιχνιδιού σε παιχνίδια όπως η «πασιέντζα». Στο Tetris, υπάρχει και το ενδιάμεσο στάδιο του Interface, (λ.χ. πατάω το κουμπί σημαίνει «περιστροφή σχήματος») το οποίο όμως λόγω αμεσότητας (έλλειψη ακόμα και κέρσορα) πραγματικά καθίσταται «διάφανο», όσο και η απλή πληκτρολόγηση κειμένου.

«Παιχνίδια» τώρα που παίζονται με περισσότερους από έναν παίκτες «εκτός του μαγικού κύκλου», και με «άμεση/ αδιαμεσολάβητη επιρροή των παικτών στον κόσμο του παιχνιδιού» (όπως το πόκερ) στο οποίο λχ., «4 ίδια φύλλα μετράνε για καρέ, και το καρέ νικάει λχ. το ζευγάρι», θα μπορούσαν σχηματικά να περιγραφούν όπως φαίνεται πιο κάτω (σχήμα 11). Σε αυτά το νόημα του παιχνιδιού χτίζεται γύρω από τον «μαγικό κύκλο» του παιχνιδιού και αφορά τους παίκτες του και μόνο. Τα «4 ίδια φύλλα» = «καρέ» δεν αφορά βεβαίως τα ίδια τα φύλλα:



Σχ. 11: Το παράδειγμα του πόκερ. Το μοναδικό «νόημα» του παιχνιδιού (η νίκη και η ήττα των παικτών) παράγεται εκτός του «κόσμου του παιχνιδιού», μεταξύ τους.

Συνεχίζοντας κατά τον ίδιο τρόπο, σε παιχνίδια όπως το σκάκι, τα οποία αρχίζουν να λειτουργούν ως «προσομοιώσεις» (μιας μάχης λχ.) και παίζονται με έναν ή περισσότερους παίκτες, στα οποία οι παίκτες «ελέγχουν» ένα πλήθος από πόνια εντός της προσομοίωσης/ κόσμου του παιχνιδιού, η γλώσσα μας αρχίζει να «μπερδεύεται», μαζί με τους «κόσμους νοήματος» για τους οποίους καλείται να «μιλήσει». Λέμε λχ. «Ο πύργος μου απειλεί τη βασιλισσά σου».

Βεβαίως ξέρουμε πως πύργοι «είναι» κάτι ψηλά κτίρια, ενώ βασίλισσες «είναι», αν μη τι άλλο κάποια θηλυκού φύλου ανθρώπινα όντα. Πλέον όμως, το καίριο ζήτημα δεν είναι τα **ουσιαστικά**, αλλά τα **ρήματα**. Ούτε δηλαδή ο «πύργος» ούτε η «βασίλισσα», αλλά το «**απειλεί**». Η γλώσσα απαιτεί ένα υποκείμενο κι ένα αντικείμενο για να υπάρξει ρήμα, *de facto* και *a priori*: Υποκείμενο της απειλής είναι προφανώς «ο πύργος» (ποιος απειλεί;), ενώ αντικείμενό της είναι «η βασίλισσα» (τι απειλείται;).

Δεν λέμε ακόμα κάτι νέο λέγοντας πως το παιχνιδικό μέσο των πιονιών είναι αυτό που επιτρέπει τη δημιουργία μιας πλήρους πρότασης (με ρήμα, αντικείμενο, κι υποκείμενο) η οποία να είναι «ορθή» στον δικό μας κόσμο/γλώσσα (να έχει δηλαδή **σημασία/ sense/ Sinn**) αλλά να μην βρίσκει νόημα (**meaning/ Bedeutung**) εντός τού. Το «καρέ της Ντάμας λχ. διόλου δεν απειλεί το ζευγάρι του Ρήγα»: Μόνο οι παίκτες, τα υποκείμενα της γλώσσας μπορούν να απειλήσουν ο ένας τον άλλο. Κι όμως στο σκάκι αναδύεται εκ των ίδιων των κανόνων του ένας «κόσμος», καθόλα δυνητικός παρότι μη-ηλεκτρονικός, εντός του οποίου τα πόνια σιγά-σιγά αρχίζουν να αποκτούν χαρακτήρα όχι μόνο γλωσσικού υποκειμένου, αλλά και ενεργού, δρώντος, βουλευτικού υποκειμένου: Αρχίζουν (αν το θέσουμε αφελώς) να «απειλούν» το ένα τ' άλλο.

Το ζήτημα εδώ είναι το που βρίσκεται το νόημα (**meaning/ Bedeutung**) και που η σημασία (**sense/ Sinn**) κάθε δήλωσης. Όσο δεν έχουμε πόνια, λέμε λχ. πως «το καρέ «νικάει» το ζευγάρι», ή ότι «τα κομμάτια του Tetris «πέφτουν» από το πάνω προς το κάτω μέρος της οθόνης μας». Αυτές οι προτάσεις έχουν νόημα μόνο για τον δικό μας κόσμο (σηματοδοτούν την νίκη ή την ήττα μας). Νόημα για τον κόσμο του παιχνιδιού δεν μπορεί να υπάρξει ακόμα – όλο το νόημα υπάρχει στους παίκτες που παίζουν. Χωρίς αυτούς δεν υπάρχει καν παιχνίδι. Αντίθετα, στη φράση «ο πύργος απειλεί τη βασίλισσα» το νόημα πια έχει βρεθεί εξ ολοκλήρου στον κόσμο του παιχνιδιού, γιατί το νόημα συναρτάται σε αυτή την περίπτωση με το ρήμα το οποίο υποδηλώνει μια **πράξη**, κι όχι ένα **γεγονός**, που απλώς συμβαίνει, ούτως ή άλλως, μόνο του.

Τα χαρτιά λοιπόν μπορούν να είναι, και είναι μόνο μέσα για τον σκοπό του παιξίματος του παιχνιδιού. Υποκείμενα παραμένουν οι παίκτες. Τα πόνια αντίθετα μπορούν να είναι γλωσσικά, βουλευτικά υποκείμενα της πράξης, μπορούν να κινούνται, να απειλούν, να πεθαίνουν κοκ. Έχει όμως σημασία ότι στον δικό τους κόσμο, δεν μπορούν να «χάνουν» ή να «νικάνε». Μόνο «εμείς» νικάμε ή χάνουμε. Αλλά νικάμε και χάνουμε δρώντας όχι απλώς δια μέσου τους, αλλά δια των δικών τους πράξεων.

Το νόημα της σκέψης μας θεωρώ πως αρχίζει να διαφαίνεται. Βεβαίως, θα πρέπει εδώ να σημειώσουμε ότι μόνο μεταφορικά μιλούμε ακόμα. Ο κόσμος του παιχνιδιού δεν είναι «κατοικημένος» από «πύργους» και «βασίλισσες», και βεβαίως δεν είναι καν «κόσμος» με την αυστηρή έννοια του όρου. Αυτό που έχει σημασία είναι ότι τούτα τα «υποκείμενα» του παιχνιδικού «κόσμου», παρότι βεβαίως διόλου δεν «είναι» υποκείμενα στην γλώσσα/κόσμο μας, με την ύπαρξή τους και μόνο, ως μέσων υπό τον έλεγχό μας, «δημιουργεί» έναν δεύτερο, παιχνιδικό, δυνητικό, ηλεκτρονικό ή όχι ή «κόσμο νοήματος». Όχι βέβαια

«ζωντανό», ή «κατοικούμενο» από «πρόσωπα», αλλά πάντως κατοικούμενο από γλωσσικά «υποκείμενα» για τα οποία μπορεί να τεθεί μια ολόκληρη κατηγορία από γλωσσικές εκφράσεις οι οποίες να μην βγάζουν «νόημα» στον κόσμο μας (κανείς «πύργος» δεν «απειλεί» καμιά «βασίλισσα») αλλά βρίσκουν το νόημά τους στον κόσμο του παιχνιδιού, τον οποίο έχουν όλοι οι παίκτες κατά νου.

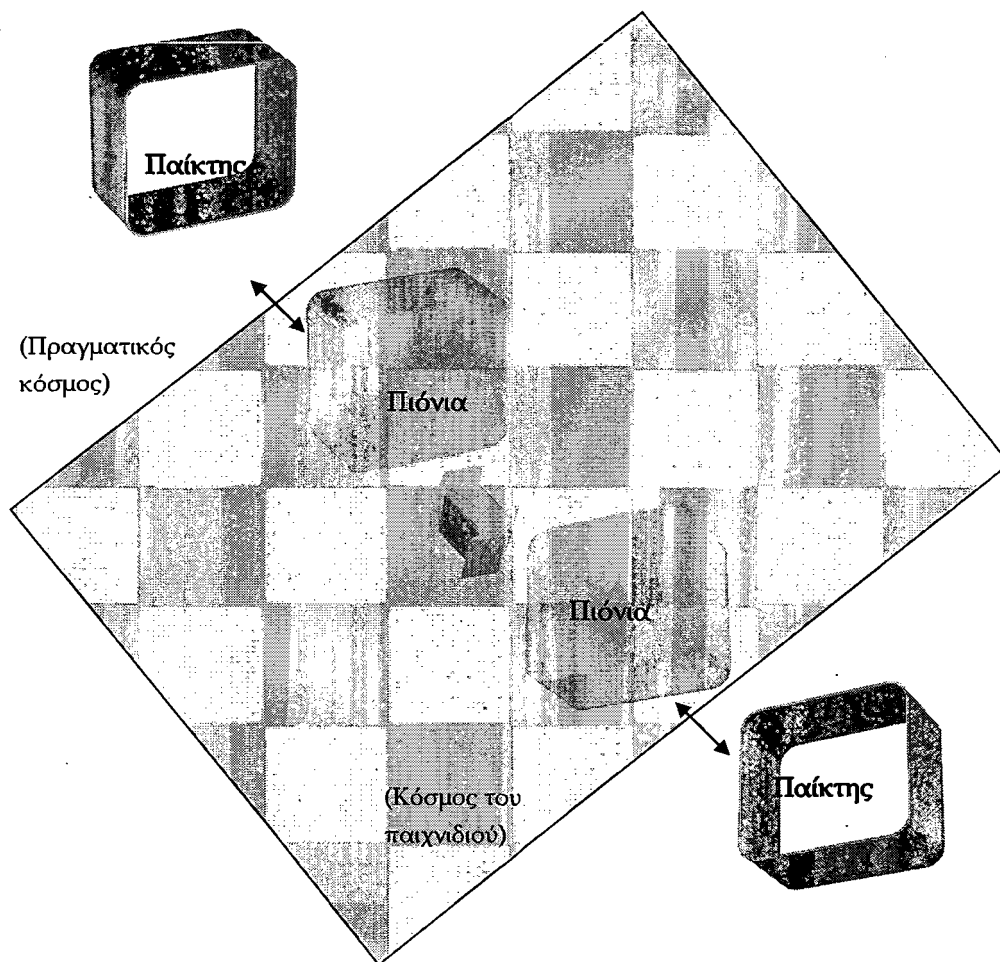
2.6 Από το «μου» στο «εγώ»

Η γλώσσα μας όμως είναι μόνο μια, και συχνά έχοντας να αντιμετωπίσει δύο διαφορετικά πλαίσια νοήματος «γλιστράει». Η ευκολία μάλιστα αυτού του «γλιστρήματος» είναι ενδεικτική.

Η φράση λχ. *«ο πύργος μου απειλεί τη βασίλισσά σου»* προφέρεται σε γ' ενικό, αλλά κάλλιστα μπορούμε να αντικατασταθεί με το πρωτοπρόσωπο (α' ενικό) *«απειλώ τη βασίλισσά σου»*, εννοώντας *«δια μέσου του πύργου μου»*. Η απειλή που εκφράζεται από τον πύργο «μου» προς τη βασίλισσά «σου» μεταφέρεται από τον πύργο μου σε εμένα (εγώ απειλώ). Δεν απειλώ όμως ακόμα «εσένα» που βρίσκεται απέναντί μου. Απειλώ μόνο τη «βασίλισσά» σου. Βέβαια, μπορώ να σε απειλήσω κι εσένα τον ίδιο κι όχι κάποιο πιόνι σου απλώς, αν απειλήσω τον «βασιλιά» σου, καθώς μπορώ να συνδέσω την ύπαρξή σου για τους σκοπούς του παιχνιδιού με αυτό το εξαιρετικό πιόνι: Σπανιότερα μεν, αλλά όχι ποτέ, μπορούμε να πούμε τότε «σε απειλώ», εννοώντας πως *«ο πύργος μου (εγώ) απειλεί (απειλώ) τον βασιλιά σου (εσένα)»*. Άπαξ και γίνει το άλμα προς την προσωποποίηση του πιονιού, το βήμα που μένει από το πιόνι μέχρι τον παίκτη πίσω του είναι μικρό, κι εύκολο να γίνει.

Σε αυτές όμως τις περιπτώσεις, μιλούμε ήδη για **προσωποποίηση**: Αν αναστρέψουμε την τελευταία μας πρόταση μπορούμε κάλλιστα να πούμε (**Εγώ**) (ο πύργος μου) **Σε απειλώ!** (απειλεί τον βασιλιά σου). Βεβαίως η παρεξήγηση μεταξύ μας αποφεύγεται, καθώς γνωρίζουμε κι οι δύο ότι διόλου δεν σε «απειλώ» πραγματικά, παρά μόνο στα πλαίσια κάποιας «δυσνητικής» κατάστασης. Και μόνο όμως το γεγονός ότι μπορώ να πω «σε απειλώ» και να μην δημιουργηθεί πρόβλημα νοήματος/ παρεξήγησης των προθέσεών μου μπορεί να μας πει πολλά για τα πιόνια και την δυνατότητα της γλώσσας μας να τα προσωποποιήσει.

Σύμφωνα λοιπόν με τα παραπάνω, μπορούμε να κατασκευάσουμε ένα ακόμα σχήμα (σχ. 12) για τα παιχνίδια όπως το σκάκι, που παίζονται με **πιόνια** τα οποία οριακά **προσωποποιούνται** και μπορούν να θεωρηθούν ως έστω και μεταφορικά φορείς μιας δικής τους βούλησης ή πράξης:



Σχ. 12: Το παράδειγμα του σκακιού. Η σκακίερα, με την ύπαρξη των πιονιών μέσα της, δημιουργεί έναν υποτυπώδη «κόσμο νοήματος».

Με βάση τα παραπάνω, το βήμα που μένει να γίνει από το σκάκι μέχρι τη Μπορολγία είναι μικρό. Η βασική διαφορά είναι το πλήθος των πιονιών: Κάθε αριθμός μεγαλύτερος του 1, έχει ως αποτέλεσμα την ταλάντευση του «Εγώ» σε σχέση με τον κόσμο του παιχνιδιού. Λ.χ. μπορώ να «απειλώ με τον πύργο μου τη βασίλισσά σου και με τον και με τον αξιωματικό μου να απειλώ το βασιλιά σου». Αυτό σημαίνει ότι θα πρέπει να «θυσιάσεις» τη βασίλισσα για το «γενικό καλό», το οποίο ταυτίζεται με τη νίκη, ανεξαρτήτως της συμπάθειας που μπορεί να έχεις για κάποιο μεμονωμένο πiónι. Στο σκάκι τα μέσα του ελέγχου επί του κόσμου του παιχνιδιού (τα πiónια) είναι «πολλά», άρα τα «βουλευτικά υποκείμενα», οι «φορείς της δράσης», οι «παιχνιδικές φιγούρες-μονάδες» πολλές επίσης. Δεν γίνεται να «μας φάει» ο αντίπαλος, γίνεται μόνο να «φάει» ένα πiónι μας, το οποίο τότε απλώς αποχωρεί από τον κόσμο του παιχνιδιού¹³³. Εξ ου

¹³³ Άλλωστε είναι ενδεικτικό πως ο «βασιλιάς» στο σκάκι διόλου δεν μπορεί να «πεθάνει»: Το παιχνίδι τελειώνει ιπποτικά με την παγίδευσή του, μια μόλις κίνηση πριν «πεθάνει».

και δεν γίνεται να «πεθάνουμε» πάνω στη σκακιέρα: Μπορούμε μόνο να νικήσουμε ή να χάσουμε έξω απ' αυτή

Στη Monopoly αντίθετα, το πόνι μας, έστω το «καπέλο», είναι το μοναδικό που «έχουμε». Δεν τίθεται θέμα να το θυσιάσουμε. Ότι γίνεται στον κόσμο του παιχνιδιού (αγοραπωλησίες, αποφάσεις, εντολές, φυλακές κοκ.) για να παραχθεί νόημα στον δικό μας κόσμο (νίκησα/ έχασα) γίνεται από το πόνι και για το πόνι, γύρω στο οποίο είναι χτισμένος ο «κόσμος του παιχνιδιού».

Τότε όμως το «υποκείμενο» της δυνητικής δράσης μας είναι ένα και μοναδικό. Ο κόσμος του αποκτά πλήρες νόημα για «εκείνο», κι ο κόσμος αυτού του νοήματος αρχίζει να «κλείνει» γύρω από το πόνι, ελλείψη άλλου.

Η γλώσσα μας όμως συνεχίζει να λειτουργεί στον δικό μας κόσμο, έστω του «ελέγχου», κι αυτό είναι όλο: Για να μιλήσει για τον κόσμο νοήματος του παιχνιδιού (που διόλου δεν είναι ο κόσμος της αναπαράστασης) της μένει να μιλήσει μόνο για το «καπέλο».

Η απόσταση είναι μεν μικρή, αλλά το άλμα κεφαλαιώδες: Η μοναδικότητα του πιονιού ως υποκειμένου της πράξης μέσα σε ένα διαφορετικό επίπεδο νοήματος, δεν μας επιτρέπει πλέον μόνο να «εισάγουμε έλεγχο στον κόσμο του παιχνιδιού» και να «εξάγουμε νόημα για τον πραγματικό μας κόσμο» (όπως στο σκάκι – ελέγχω τα πόνια κι αυτό «μετράει» τελικά σα νίκη ή ήττα). Αντίθετα, μας αναγκάζει να «εξάγουμε νόημα από τον κόσμο του παιχνιδιού στον δικό μας κόσμο/ γλώσσα»: «Έπεσα σε απόφαση, «πήγα φυλακή» - οι «πράξεις» του πιονιού επικολλούνται στη γλώσσα μας. Κι όχι μόνο οι πράξεις του, αλλά και τα αυτόνομα γεγονότα που συμβαίνουν ανεξαρτήτως απ' τη βούλησή μας που πλέον έχει μόνο το πόνι μας να προσωποποιήσει.

Το «καπέλο» έχει περάσει πλέον από το «μου» στο «εγώ».

Υπό αυτή την έννοια υπάρχει μια ευρεία γκάμα από «προτάσεις» που εκφέρονται από το υποκείμενο που μιλάει (το γλωσσικό υποκείμενο) σε σχέση είτε με τον «εαυτό» του, είτε με το υποκείμενο του κόσμου του παιχνιδιού:

1. «Πεινάω» λχ.: Μιλάω ως «εγώ», κι αναφέρομαι σε «εμένα»
2. «Πέρασα από την αφετηρία»: Μιλάω ως «εγώ» κι αναφέρομαι στο άβαταρ-καπέλο μου.³

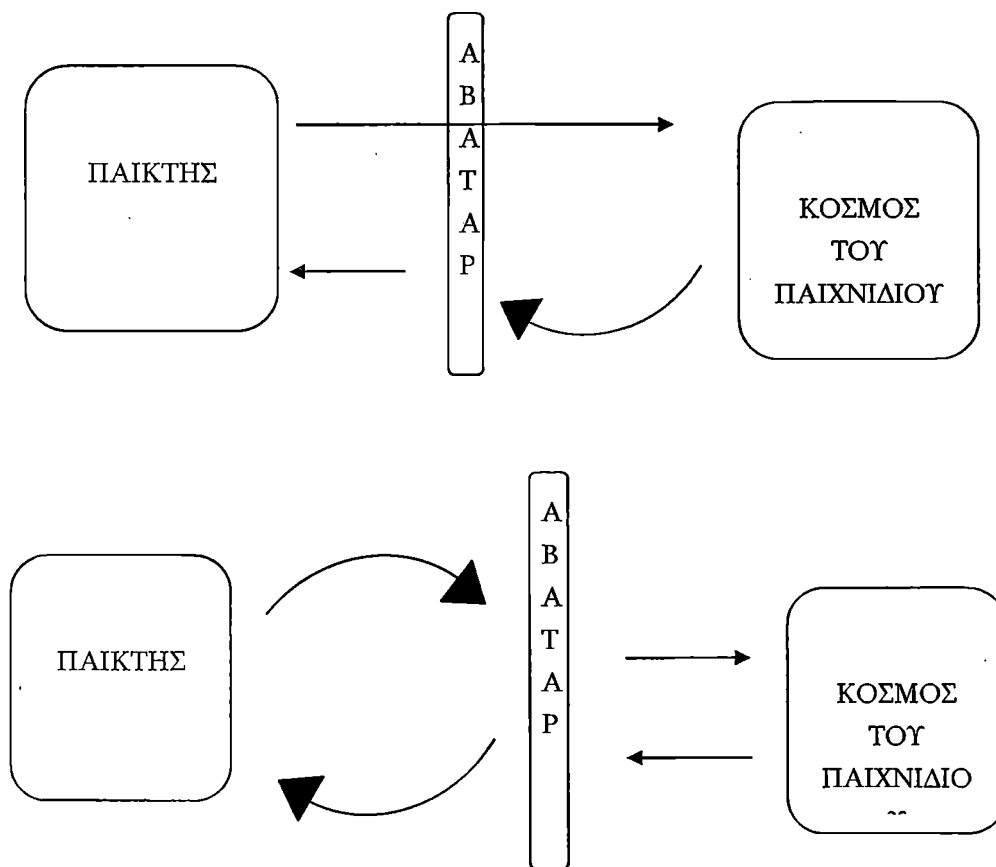
2. Ο διπλασιασμός του υποκειμένου

Έχουμε συνεπώς φτάσει σε μια θεμελιώδη απάντηση σχετικά με το αρχικό μας ερώτημα του «τι είναι το άβαταρ;» Μπορούμε πλέον να απαντήσουμε ότι:

1. *Άβαταρ είναι το σύνολο των σημείων εκείνο που αποκτά τον χαρακτήρα του δρώντος υποκειμένου, μέσα σε ένα συγκεκριμένο πλαίσιο νοήματος.*

Συνεπώς το καίριο ζήτημα της αβαταρικής συνθήκης δεν είναι η τεχνολογία που επιτρέπει σε αυτό το πλαίσιο νοήματος να δημιουργηθεί, αλλά η λειτουργία του πλαισίου αυτού με κάποιον τρόπο που να επιτρέπει την επιτέλεση μιας πράξης εντός του από κάποιο «ενδιάμεσο» υποκείμενο, εν ονόματος μεν του «πραγματικού» υποκειμένου, αλλά εν τη απουσία του από το ίδιο το πλαίσιο νοήματος.

Το interface λοιπόν μπορεί να καθίσταται περισσότερο (σχ. 13α) ή λιγότερο (σχ. 13β) διάφανο, αλλά αυτό επηρεάζει μόνο την «εισαγωγή» του ελέγχου, κι όχι την «εξαγωγή» του νοήματος, η οποία περνάει πάντα από το άβαταρ, όταν αυτό υπάρχει, στη μορφή ενός μοναδιαίου και αποκλειστικού φορέα της πράξης. Γι' αυτό και δεν χρειάζεται να έχουμε «ενσώματη αλληλεπίδραση» με το άβαταρ-πιόνι μας για να συνεχίσουμε να «πέφτουμε στη φυλακή» ακόμα κι αν βρισκόμαστε σε κάποιο άλλο δωμάτιο, χωρίς σωματική, αλλά και ούτε καν οπτική επαφή με το άβατάρ μας.



Σχ. 13 α & β : Η διαφάνεια του «ελέγχου» ή του input δεν επηρεάζει την διαδικασία δημιουργίας νοήματος.

Υπό αυτή την έννοια άβαταρ μπορούμε να εννοήσουμε ότι δεν είναι τα χαρακτηριστικά της αναπαράστασης, της αντιπροσώπευσης, της ενσώματης αλληλεπίδρασης, της κοινωνικότητας, της οπτικής μορφής, της διαδραστικότητας, της ομοιότητας με τον χρήστη κοκ. τα θεμελιώδη χαρακτηριστικά του άβαταρ.

2. Το *θεμελιώδες χαρακτηριστικό του άβαταρ είναι η λειτουργία του ως δρώντος υποκειμένου στη θέση του «πραγματικού» υποκειμένου.*
3. Τούτο βέβαια σημαίνει ότι μιλούμε για έναν πρωτόγνωρο *διπλασιασμό του υποκειμένου.*
4. Τούτο σημαίνει πως όπου υπάρχει άβαταρ υπάρχει ένα *υποκείμενο της γλώσσας*, το οποίο δρα σε έναν κόσμο νοήματος, κι ένα *υποκείμενο της δράσης.*

Το άβαταρ συνεπώς «αναδύεται» μπορούμε να πούμε από την ανάγκη μας ή την διάθεσή μας να πράξουμε σε κάποιο πέραν του καθημερινού μας πλαισίου νοήματος, κι όχι για λόγους «αναπαράστασης» μας: Είναι κάτι πολύ περισσότερο από αυτό, αν όχι θεμελιωδώς διαφορετικό. Άβαταρ δεν είναι το όνομά μας, αλλά ένα όνομα που σχετίζεται με κάποια πράξη, όταν αυτή η πράξη δεν μπορεί να αποδοθεί στο «πραγματικό» πρόσωπο που ονοματίζεται. Άβαταρ δεν είναι η φωτογραφία μας, αλλά η φωτογραφία μας στο Facebook, *μαζί* με τον υπερσύνδεσμο – handle του «ονόματος χρήστη» με το οποίο κάνουμε login στο Facebook. Άβαταρ δεν είναι ο Δημήτρης Χρυσανθακόπουλος, αλλά το Dchrisanthakopoulos@hotmail.com, ειδικά για κάποιον που δεν γνωρίζει προσωπικά τον «Δημήτρη». Άβαταρ δεν είναι καν η Lara Croft ή ο Pac-Man, μέχρι να βρεθεί κάποιος/ κάποια να «πει μια ανοησία» σε σχέση με αυτά – «Με σκότωσαν», «με έφαγαν» κοκ. Συνεπώς:

5. *Η αβαταρική συνθήκη είναι μια αναδυόμενη ιδιότητα* της ύπαρξης πλαισίων νοήματος μέσα στα οποία επιθυμούμε να δράσουμε εν τη σωματική «απουσία» μας απ' αυτά.

Συνεπώς η έννοια του άβαταρ ως δυναμικού «σώματος» παρότι παραβλέπει την ουσία του πράγματος καθώς επαναφέρει το άβαταρ σε όρους αναπαράστασης, είναι αναμενόμενη ως μεταφορά, καθώς έχουμε συνηθίσει να σκεφτόμαστε την πράξη με σωματικούς όρους. Το ότι το άβαταρ δεν είναι σώμα ή τουλάχιστον μπορεί και να μην είναι, αποτελεί τη μοναδικότητά του, και το νέο που κομίζει σε σχέση με κάθε άλλη αναπαράσταση του παρελθόντος: Άβαταρ μπορεί να είναι ένα σώμα, αλλά μπορεί να είναι κι ένα καπέλο, ένα όνομα, ή και ένας «ολόκληρος/η» pop-star, όπως θα δούμε στο επόμενο και τελευταίο κεφάλαιό μας.

Μέχρι τότε, άβαταρ μπορούμε να ορίσουμε και πάλι, ακόμα απλούστερα ως ένα σημείο στο οποίο μπορεί να αποδοθεί η ιδιότητα του δρώντος υποκειμένου.

6. *Άβαταρ είναι το αντικείμενο το οποίο έχει καταστεί υποκείμενο.*

Κεφάλαιο 5ο

Η αβαταρική πράξη

1. Η κοινωνική διάσταση του αβαταρικού φαινομένου

Όσον λοιπόν αφορά τον δηλωθέντα σκοπό της παρούσας εργασίας, ο οποίος ήταν μια όσο το δυνατόν πιο πλήρης και καθολική απάντηση στο φαινομενικά απλό ερώτημα του «τι είναι άβαταρ;» θεωρώ πως καταφέραμε παραπάνω να δώσουμε μια εύληπτη απάντηση η οποία να μπορεί να συμπεριλάβει κάθε δυνατή μορφή που αναγνωρίζεται ως άβαταρ σήμερα:

Άβαταρ είναι το σύνολο των σημείων εκείνο που αποκτά τον χαρακτήρα του δράντος υποκειμένου, μέσα σε ένα συγκεκριμένο πλαίσιο νοήματος.

Φυσικά αυτό το πλαίσιο νοήματος δεν είναι άλλο από τη δυνητικότητα, την έννοια της οποίας δεν πραγματευθήκαμε επί μακρόν στην παρούσα εργασία για λόγους συντομίας. Ως προς τούτο, θεωρώ απαραίτητο να σημειώσω εδώ πως όπως και τα άβαταρ, η έννοια της δυνητικότητας, παρότι σήμερα είναι συνδεδεμένη σχεδόν αποκλειστικά με την τεχνολογία αιχμής και την ψηφιακή «εικονικότητα» με την οποία συχνά περιπλέκεται, είναι ένα φαινόμενο τουλάχιστον τόσο παλιό όσο τα άβαταρ, αν όχι και παλαιότερο: «Χώρα» άλλωστε των άβαταρ είναι η «δυνητικότητα», ιδωμένη όμως κι αυτή εκτός του πλαισίου του τεχνοκεντρισμού που επίσης κυριαρχεί στη σχετική με αυτήν βιβλιογραφία. Ως προς τούτο θα αρκεστούμε στο να σημειώσουμε πως η «επιτεδοχώρα» της Μπορολνί είναι εξίσου δυνητική με τους πιο εξελιγμένους και περίπλοκους κοινωνικούς κόσμους του σημερινού διαδικτύου, αν και λιγότερο «φαντασμαγορική» ως προς την προσομοίωση που επιτυγχάνει.

Επίσης, πρέπει να σημειωθεί ότι προκειμένου να καταλήξουμε στην παραπάνω απάντηση/ ορισμό σχετικά με τα άβαταρ, στραφήκαμε κυρίως στα «περιφερειακά» άβαταρ, εκείνα δηλαδή τα άβαταρ που παρότι αναγνωρίζονται εδώ και καιρό ως τέτοια, έχουν αποπεμφθεί στη σιωπή, καθώς δεν παρουσιάζουν το αντίστοιχο κοινωνικό, τεχνολογικό ή πρακτικό ενδιαφέρον το οποίο παρουσιάζουν τα επιφανέστερα μέλη της αβαταρικής οικογένειας.

Η αλήθεια βεβαίως είναι ότι παρότι τα μη-ψηφιακά άβαταρ, τα κειμενικά άβαταρ, και τα ενός-παίκτη άβαταρ-μονάδες παρουσιάζουν κατά τη γνώμη μου πολύ μεγαλύτερο ενδιαφέρον προκειμένου να μελετηθεί η αβαταρική συνθήκη (καθώς μέσω αυτών μπορεί να αναδειχθεί καθαρότερα η ουσία της), είναι με τα κοινωνικά, ψηφιακά, οπτικά άβαταρ της εποχής μας που το αβαταρικό φαινόμενο αρχίζει να αποκτά σήμερα μια κεντρική θέση στην καθημερινή μας πρακτική.

Συνεπώς, εν είδη επιλόγου θα πρέπει να αναφερθούμε έστω και αποσπασματικά στην κοινωνική πραγματικότητα του διαδικτύου εντός της οποίας τα άβαταρ αναδεικνύονται σε κεντρικούς πρωταγωνιστές.

Παράλληλα, θα προσπαθήσουμε να καταδείξουμε με τη μορφή υπομνήσεων για περαιτέρω μελέτη τα πλεονεκτήματα που μια ολιστική θεώρηση του αβαταρικού φαινομένου στηριγμένη στις έννοιες της επιτελεσματικότητας και της «αβαταρικής πράξης» έχει, υπέρ της αναπαραστατικής, αποσπασματικής θεώρησής του.

2. Το άβαταρ ως αναπόφευκτο μέλλον

Ως προς το ζήτημα της κοινωνικής σημαντικότητας των άβαταρ, μπορώ και πάλι να υποστηρίξω ότι οι μελετητές των άβαταρ σήμερα υποπίπτουν στο παράπτωμα του τεχνοκεντρισμού: Στη συντριπτική τους πλειοψηφία ασχολούνται με τα 3d άβαταρ των δυνητικών πολυχρηστικών «κόσμων» όπως τα SL και WoW, οι οποίοι αποτελούν μεν μια terra nova η οποία προσφέρει μοναδικές ευκαιρίες για μελέτη και για εμπορική εκμετάλλευση, αλλά δεν αφορούν παρά τα λίγα εκατομμύρια των χρηστών τους. Αντίθετα θεωρώ πως το αβαταρικό φαινόμενο έχει πολύ ευρύτερες προεκτάσεις από αυτές των κοινωνικών πολυχρηστικών κόσμων, υπό την έννοια τουλάχιστον που αποδίδει ο Kapaev (2006) στα άβαταρ ως αναπόφευκτου μέλλοντός μας. Υπενθυμίζουμε:

Μπορείς να έχεις πολλά. Στην πραγματικότητα, άπαξ και ξεκινήσεις να χρησιμοποιείς του διαδικτύου, είναι σχεδόν αδύνατο να ζήσεις χωρίς ένα. (Kapaev, 2007)¹³⁴

Η απάντηση στο ερώτημα του γιατί άπαξ και χρησιμοποιούμε το διαδίκτυο δεν μπορούμε να ζήσουμε χωρίς ένα (κάποιος μορφής) άβαταρ απαντάται άμεσα από μια στραμμένη προς την επιτελεσματικότητα αντί της αναπαράστασης θεώρηση των άβαταρ. Παρότι η αυτοέκφραση και η δυνατότητα της δημιουργίας μιας νέας ή δεύτερης εναλλακτικής ταυτότητας αποτελούν σημαντικά κίνητρα, επί της ουσίας αν τα άβαταρ ήταν μόνο αυτό, δεν θα τα «χρειαζόμασταν» διόλου. Αντίθετα, *χρειαζόμαστε κάποιο άβαταρ, έστω και πρωτογενούς, κειμενικής μορφής, λόγω της αδυναμίας μας να «δράσουμε» εντός του διαδικτύου δίχως ένα.*

¹³⁴ Βλ. σημ. 4 σελ. 3

Τι σημαίνει αυτό; Σημαίνει πως δίχως άβαταρ μπορούμε μεν να χρησιμοποιήσουμε το διαδίκτυο ως πηγή πληροφοριών λχ., ή για ψυχαγωγικούς σκοπούς, όπως χρησιμοποιούμε εδώ και αιώνες τα βιβλία και τις εφημερίδες ή και τα νεότερα μέσα όπως η τηλεόραση και το ραδιόφωνο. Σε σχέση βέβαια με όλα αυτά τα μέσα έχουμε την επιλογή του προγράμματος που θα παρακολουθήσουμε, της εφημερίδας που θα επιλέξουμε, ή ακόμα και του να μην χρησιμοποιήσουμε κάποιο από αυτά τα μέσα κλείνοντας τη συσκευή ή το βιβλίο λχ. Τούτες όμως οι «πράξεις» μας διόλου δεν αφορούν στην πραγματικότητα τον «μαγικό κύκλο» των μέσων. Αν θέλουμε να πράξουμε εντός του, αυτό μπορεί να γίνει μόνο μέσω μιας μορφής αβαταρικής αντιπροσώπευσης η οποία μπορεί να είναι άλλοτε το όνομά μας και μόνο, κι άλλοτε, όπου το μέσο το επιτρέπει και μια εικόνα μας.

Η «τελετουργία» που ακολουθείται στα ΜΜΕ όταν κάποιος ακροατής του ραδιοφώνου θέλει να «παρέμβει» τηλεφωνικά σε κάποιο πρόγραμμα, όταν κάποιος «ανταποκριτής» ή δημοσιογράφος πρέπει να παρουσιάσει ένα ρεπορτάζ στην τηλεόραση δίχως τη διαδικασία της «απευθείας μετάδοσης», όταν κάποιος αναγνώστης μιας εφημερίδας θέλει να κοινοποιήσει μια άποψή του μέσα στην ίδια την εφημερίδα που διαβάζει, ή όταν ο οποιοσδήποτε από εμάς καλείται να επιλέξει το πραγματικό του ή ένα «καλλιτεχνικό ψευδώνυμο» προκειμένου να «υπογράψει» κάποιο έργο της διανοίας του, είναι ενδεικτικές. Το πρώτο πράγμα που καλείται, υποχρεούται, και είναι de facto αναγκασμένο να «δηλώσει» κάθε τέτοιο πρόσωπο που θέλει να δράσει ως «πομπός» πια κι όχι ως «δέκτης» εντός του μέσου είναι ένα όνομα (πάντα ένα όνομα), μια υπογραφή, ή κάποιο παρόμοιο αναγνωριστικό στοιχείο, το οποίο βεβαίως μπορεί να είναι και μια ιδιότητα, ή ένα όνομα συνοδευόμενο από μια γεωγραφική περιοχή όπως «αυτόπτης μάρτυρας», «Δημήτρης από Κυψέλη», κοκ.

Με βάση την ως τώρα ανάλυσή μας, μπορούμε πλέον εννοήσουμε το λόγο ύπαρξης των άβαταρ, ο οποίος δεν είναι άλλος από την αδυναμία μας να εισέλθουμε πραγματικά εντός του επίπεδου κόσμου της θόνης προκειμένου να δράσουμε εντός της: Είναι εν τη απουσία υμών από τον δυνητικό «κόσμο της θόνης» που χρειαζόμαστε κάποια μορφή αντιπροσώπευσης/ αναπαράστασης εντός της, όχι προκειμένου να αυτέκφραστούμε αλλά προκειμένου να πράξουμε, καθώς μια **πράξη**, κάθε πράξη, εξ ορισμού, και για είναι τέτοια, έχει ανάγκη από ένα **υποκείμενο**.

Το ερώτημα λοιπόν το οποίο κάθε άβαταρ καλείται να λύσει είναι το ερώτημα της ταυτότητας του «υποκειμένου της πράξης», ή με απλούστερα λόγια το ερωτήματος «ποιος;», όσον αφορά μια πράξη. Όσον αφορά την καθημερινή μας πρακτική, το ερώτημα του «ποιος;» αλληλεπιδρά μαζί μας λχ. με οιονδήποτε τρόπο, απαντάται (αν τίθεται καν) αυτομάτως από την οπτική μας αντίληψη, η οποία μας ενημερώνει για το πρόσωπο που έχουμε απέναντί μας: Το πρόσωπο αυτό αποτελεί (εξ ορισμού) το υποκείμενο της ίδιας της πράξης του, η οποία άλλωστε το ορίζει και ως τέτοιο.

Το όνομά λοιπόν ενός προσώπου το οποίο έχουμε απέναντί μας στα πλαίσια κάποιας αλληλεπίδραση χρησιμοποιείται μόνο ως ένα πρόσθετο, γλωσσικό στοιχείο ταυτοποίησης, καθώς και ως δείγμα φιλικότητας ή ευγένειας εκατέρωθεν, χωρίς όμως να είναι απαραίτητο στοιχείο της επικοινωνίας.

Στα πλαίσια της χρήσης των μέσων αντίθετα, η σχέση αυτή ονόματος/ προσώπου αντιστρέφεται: Εφόσον υπάρχει λχ. ένα κείμενο υποθέτουμε πως κάποιος το έγραψε, και το όνομα, ή η υπογραφή του συγγραφέα του μας χρησιμεύει ως μοναδικό αναγνωριστικό του σημείο, ελλείψη του ιδίου, και υπό την συνθήκη της άγνοιάς ή της αδυναμίας μας να υποθέσουμε το ποιος ή ποια είναι ο/η συγγραφέας του¹³⁵. Αν έχουμε με απλά λόγια το «πρόσωπο», το όνομα δεν είναι απαραίτητο, αν όμως δεν «έχουμε» το πρόσωπο, το όνομά του είναι το ελάχιστο που απαιτείται ώστε να έχουμε μια αντιπροσώπευσή του, η οποία να απαντά στο ερώτημα «ποιος;».

Όπου τώρα η τεχνολογία του μέσου δεν επιτρέπει οπτική αναπαράσταση, οι «χρήστες» του, στην περίπτωση που θέλουν να δράσουν εντός του, αντιπροσωπεύονται από το όνομά τους και μόνο (λχ. στα παλαιότερα έντυπα μέσα και στο ραδιόφωνο). Όπου όμως η διαθέσιμη τεχνολογία και η φύση του μέσου επιτρέπουν κάποιας μορφής οπτικής αναπαράσταση, ως αντιπροσώπευση/ αναπαράσταση του εκάστοτε «χρήστη» τους, ως «άβαταρ» χρησιμοποιείται κάποια φωτογραφία προσώπου του μαζί με το όνομα/ ψευδώνυμό του και ενίοτε και ένα σύντομο βιογραφικό (λχ. στον σημερινό χώρο των έντυπων εκδόσεων).

Τέλος, το «τελετουργικό» της αβαταρικής αντιπροσώπευσης στην τηλεόραση είναι ακόμα ενδεικτικότερο, και άπτεται του φαινομένου της προσθήκης της εικόνας δίπλα στο «όνομα του χρήστη» στα διαδικτυακά fora και στα κοινωνικά μέσα: Σε δελτία ειδήσεων λχ., όταν κάποιος τηλεθεατής ή συνεργάτης «παρεμβαίνει τηλεφωνικά», συνηθίζεται να προβάλλεται με τη μορφή μιας λεζάντας στο κάτω μέρος της οθόνης το

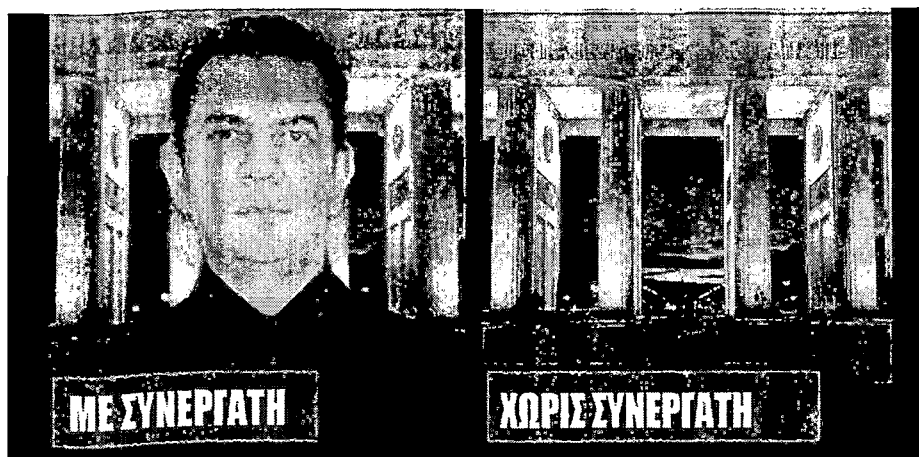
¹³⁵ Προφανώς, ένα ζευγάρι που ανταλλάσει μηνύματα κολλημένα στο ψυγείο της οικίας του δεν έχει λόγο να υπογράψει τα χαρτάκια πάνω στα οποία γράφει τα μηνύματά του. Ομοίως, όταν αποστέλλουμε ένα SMS σε κάποιο πρόσωπο το οποίο μας γνωρίζει εκ των προτέρων και για το οποίο μπορούμε να υποθέσουμε πως έχει τον αριθμό του κινητού μας καταχωρημένο στη συσκευή του, δεν αναφέρουμε το όνομά μας μέσα στο μήνυμα. Αντίθετα, θέλοντας να αποφύγουμε την άβολη απάντηση «ποιος;», συνηθίζουμε να συστήνουμε ή να «παρουσιάζουμε» τον εαυτό μας με το όνομά του σε περιπτώσεις που το SMS μας αποστέλλεται σε κάποιον άγνωστο, ή σε κάποιον του οποίου η συσκευή υποθέτουμε ότι δεν θα μπορέσει να συνδέσει τον αριθμό μας με το όνομά μας (αν υποθέτουμε δηλαδή πως ο παραλήπτης του SMS μας δεν έχει αποθηκευμένο το όνομά μαζί με τον αριθμό μας στη μνήμη της δικής του συσκευής). Σε αυτή τη δεύτερη περίπτωση, αν δεν χρησιμοποιήσουμε ένα όνομα ως σημείο το οποίο θα μας αντιπροσωπεύσει ενώπιόν του, ακόμα και αριθμός του κινητού μας μπορεί να θεωρηθεί ως κάποιας μορφής πρωτογενές κειμενικό άβαταρ, έστω και αριθμητικής μορφής. Άβαταρ όπως είπαμε μπορεί να είναι οτιδήποτε το οποίο μπορεί να λειτουργήσει ως ταυτοποιητικό σημείο. Ενδιαφέρον δε έχει να σημειώσουμε πως σε ένα SMS δεν μπορεί ποτέ να αποκρυσταλλωθεί ο αριθμός μας, όπως γίνεται στις περιπτώσεις των συνηθισμένων τηλεφωνικών κλίσεων για τις οποίες μπορεί να τεθεί σε λειτουργία μια υπηρεσία απόκρυψης: Σε μια κλίση, το ερώτημα «ποιος;» μπορεί να απαντηθεί και πάλι αυτόματα από την αντίληψή μας και τον τόνο της φωνής που θα ακούσουμε από την άλλη πλευρά του ακουστικού μας. Για ένα SMS όμως δεν ισχύει αυτό.

όνομά του συνοδευόμενο συχνά από την σχετική με το θέμα της συζήτησης ιδιότητά του (εικ. 21). Στις περιπτώσεις όμως που αυτός ο «συνομιλητής» είναι κάποια αρκετά διάσημη προσωπικότητα ώστε ο σταθμός να έχει διαθέσιμη κάποια φωτογραφία του, ή ένας συνεργάτης/ανταποκριτής του σταθμού, προβάλλεται στην εικόνα, εν είδη άβαταρ, και αυτή η φωτογραφία, καλούμενη να απαντήσει όπως είδαμε το ερώτημα του «ποιος» είναι αυτός/ αυτή του οποίου τη φωνή ακούμε (εικ 22).



Εικόνα 21: Το όνομα ως άβαταρ στα παραδοσιακότερα μέσα

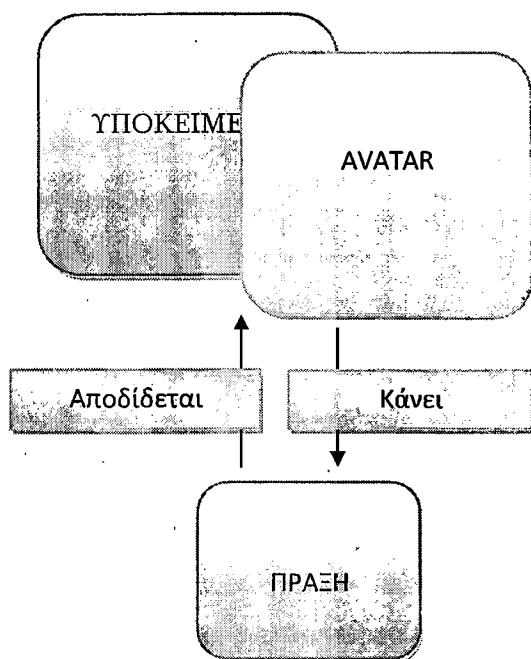
Εικόνα 22: Η εικόνα ως άβαταρ, και ως δυνατότητα κατασκευής μιας «δύνητικής περσόνας» με, ή δίχως την Πύλη του Βρανδεμβούργου για φόντο.



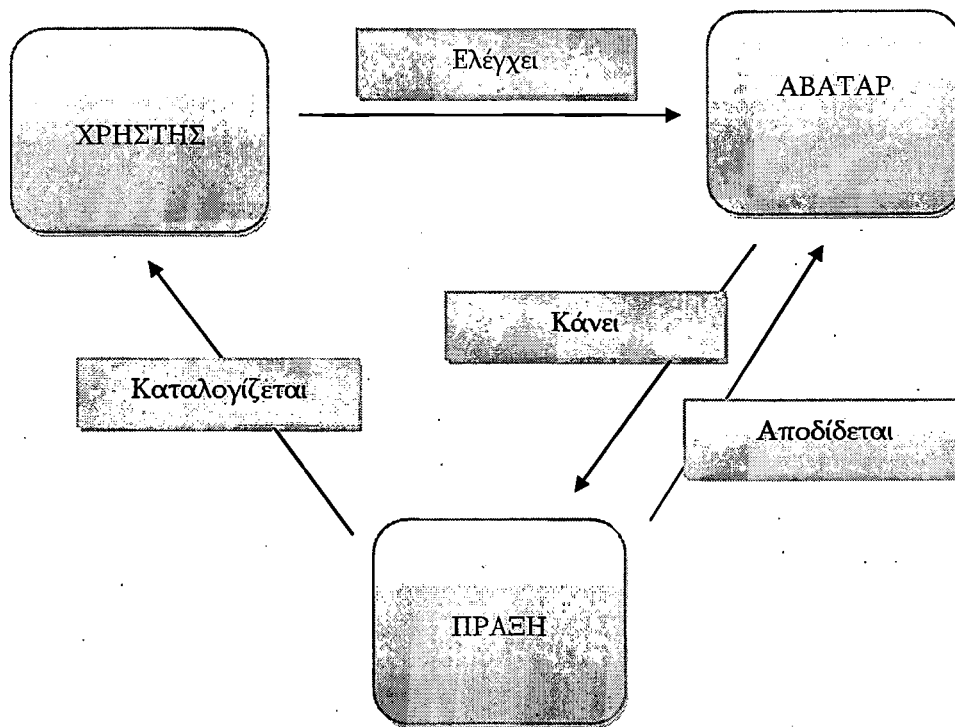
3. Η αβαταρική πράξη

Σύμφωνα με τα παραπάνω καθίσταται σαφές πως η θεμελιώδης διαφορά ενός άβαταρ από ένα απλό όνομα ή μια φωτογραφία είναι η δυνατότητα του πρώτου πέραν από αναπαράσταση/ αντιπροσώπευση κάποιου προσώπου, να αποτελεί το φορέα και το (για τους άλλους) υποκείμενο της πράξης, συνδεδεμένο με την απάντηση στο ερώτημα «ποιος;» η οποία σχετίζεται με μια «πράξη» μέσα στα πλαίσια του μέσου.

Η διαφορά τώρα του διαδικτυακού άβαταρ από τα τηλεοπτικά ή τα έντυπα άβαταρ είναι μόνο «ποσοτική», κι όχι «ποιοτική», κι έγκειται σε δύο θεμελιώδεις παραμέτρους: Η πρώτη είναι η «απόσταση» που μπορεί να χωρίζει τον «χρήστη» και το άβαταρ, η οποία στα συμβατικότερα μέσα είναι «μικρή» (σχ. 14), ενώ στο διαδίκτυο αυξάνεται αρκετά ώστε να επιτρέπει την πλήρη διάκριση/ αποστασιοποίηση τους (σχ. 15)



Σχ. 14: Η εγγύτητα άβαταρ-υποκειμένου στα παραδοσιακότερα μέσα



Σχ. 15: Η διαδικτυακή αβαταρική πράξη: Ο χρήστης ελέγχει το άβαταρ, το οποίο είναι αυτό που εμφανίζεται να δρα. Η πράξη σε ένα πρώτο επίπεδο αποδίδεται στο άβαταρ, ενώ μόνο σε ένα δεύτερο επίπεδο μπορεί να καταλογισθεί στον χρήστη, ο οποίος παραμένει «αόρατος», εκτός του μαγικού κύκλου της δράσης

4. Το άβαταρ ως δυνητική προσωπικότητα

Η δεύτερη κρίσιμη σχετικά με τα άβαταρ παράμετρος είναι το ότι οι «χρήστες» στα πλαίσια της αβαταρικής αλληλεπίδρασης στο διαδίκτυο παραμένουν εκτός του «κόσμου του μέσου», Υπό αυτή την έννοια, ο «χρήστης» πίσω από το άβαταρ «εξαφανίζεται», ή καθίσταται λιγότερο σημαντικός από το ίδιο το άβαταρ και τις πράξεις του, το οποίο είναι το μόνο «κομμάτι» της προσωπικότητάς του χρήστη στο οποίο μπορούν να έχουν «πρόσβαση» οι υπόλοιποι χρήστες του μέσου. Τούτο καθίσταται ιδιαίτερα σαφές στις περιπτώσεις στις οποίες οι χρήστες που αλληλεπιδρούν δεν γνωρίζονται προσωπικά μεταξύ τους εκ των προτέρων ή και δεν προτίθενται να «γνωριστούν» εκ του σύνεγγυς.

Τότε, καθώς το άβαταρ αποσυνδέεται σταδιακά από το πρόσωπο το οποίο κλήθηκε να «αντιπροσωπεύσει», αρχίζει να αναδύεται η έννοια του άβαταρ ως μιας αυτόνομης **δυνητικής (μας;) προσωπικότητας** (σχ. 16). Ο Gorny (2003)λ.χ., σε ένα από τα ενδιαφέροντα άρθρα σχετικά με το άβαταρ ως «δυνητικό εαυτό» γράφει σχετικά:

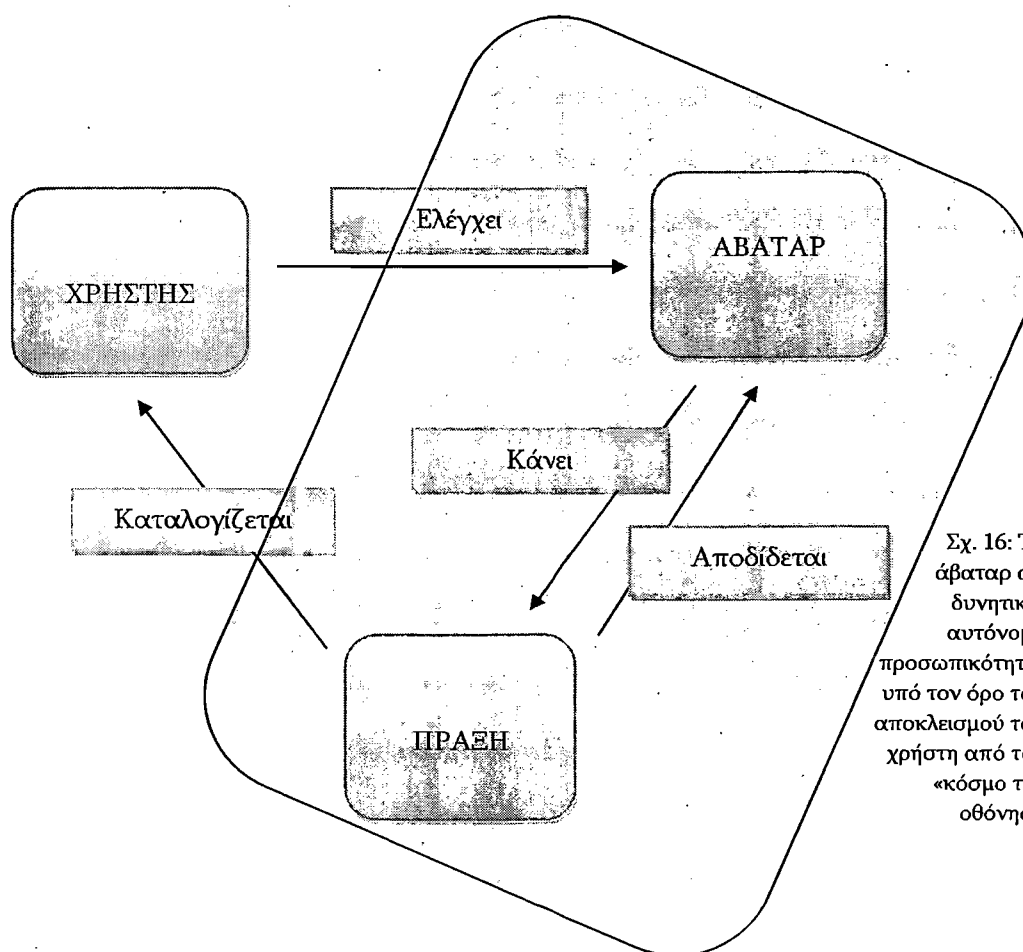
Μια δυναμική προσωπικότητα έχει δύο θεμελιώδεις ιδιότητες:

Ένα κύριο όνομα

Την ικανότητα για αυτόνομη δράση/πράξη

Όλες οι άλλες ιδιότητες μιας δυναμικής προσωπικότητας είναι παράγωγες.

Εξήγηση: (1) Η έλλειψη ενός κύριου ονόματος καθιστά αδύνατη την αναγνώριση κάποιου αντικείμενου από τα υπόλοιπα αντικείμενα του είδους του. Για παράδειγμα ανώνυμα μηνύματα σε διαδικτυακά fora θεωρούνται ως απρόσωπα [...]. Κατά τον ίδιο τρόπο η ονοματολογία των άψυχων αντικείμενων, όπως «δέντρο» κλπ., τους προσδίδει έναν προσωπικό χαρακτήρα. [...] (2) Αν το αντικείμενο είναι αδρανές, είναι αδύνατο να καθορίσουμε αν πρόκειται για αντικείμενο ή για υποκείμενο [...] (3) [...] Η αυτόνομη πράξη προϋποθέτει μια ελεύθερη βούληση. Όπου δεν υπάρχει ελεύθερη βούληση, δεν υπάρχει προσωπικότητα. Για παράδειγμα οι αναρτήσεις σε fora ή σε blogs, που γίνονται από κάποιο πρόσωπο του οποίου η ύπαρξη είναι για εμάς δεδομένη, δεν γίνονται νοητές ως εκδηλώσεις μιας δυναμικής προσωπικότητας [άβαταρ], αλλά μάλλον σαν μια αυτό-έκφραση κάποιου πραγματικού προσώπου (Gorny, 2003)¹³⁶



Σχ. 16: Το άβαταρ ως δυναμική, αυτόνομη προσωπικότητα, υπό τον όρο του αποκλεισμού του χρήστη από τον «κόσμο της οθόνης».

¹³⁶ Gorny E. (2003) *The virtual self: Self-representation and self-knowledge on the internet*. Διαθέσιμο ηλεκτρονικά στο <http://www.netslova.ru/gorny/vs.html#5>.

Επίλογος

Με τι μοιάζει το άβαταρ;

Στο 3ο κεφάλαιο της παρούσης, συναντήσαμε την προσπάθεια του Olson (2011) να εξετάσει τη «μεταφυσική» των άβαταρ, χρησιμοποιώντας ως παράδειγμα τις μαριονέτες και το κουκλοθέατρο. Θεωρώ πως κατά την πορεία της σκέψης μας καταδείχθηκε ο λόγος για τον οποίο η μαριονέτα είναι αρκετά διαφορετική από το άβαταρ ώστε η μεταφορά του Olson να είναι ανεπαρκής, αν όχι ολωσδιόλου ανεπιτυχής.

Ελλείψη όμως της μαριονέτας, μας χρειάζεται ίσως ένα αντικείμενο γνωστό από την καθημερινότητά μας με το οποίο να μπορεί να ειπωθεί ότι μοιάζουν τα άβαταρ. Θεωρώ λοιπόν ταιριαστό να κλείσουμε την παρούσα εργασία παρουσιάζοντας ένα τέτοιο «αντικείμενο», ειδικότερα ένα τόσο γνώριμο σε εμάς ως Έλληνες αντικείμενο, όσο αυτό το οποίο προτείνει ο Falk (2008). Τούτο άλλωστε, όπως και τα άβαταρ όσον αφορά την ετυμολογία του όρου που τα περιγράφει, έχει μια σαφώς θεϊκή, υπερβατική προέλευση (εικ. 23):

Τουλάχιστον από την απαρχή της μοντερνικότητας κατά την Αναγέννηση, η πραγματικότητα είχε οριστεί ως ένα ατράνταχτο, υπεράνω των [μεμονωμένων] προσώπων γεγονός, πέραν των υποκειμενικών αντιλήψεων [...]. Το αντίθετο της πραγματικότητας είναι ο μύθος [...]. Επίσης, οι δυνητικές πραγματικότητες ως εκ τούτου εγγράφονται ως μέρος του μύθου στα πλαίσια αυτής της επιστημολογικής διάκρισης. **Το άβαταρ συνεπώς, επί μακρόν έχει συγκριθεί με το μιμητική αναπαράσταση του θεατρικού ρόλου.** Επειδή το άβαταρ κατά κανένα τρόπο δεν ανταποκρίνεται στην «πραγματικότητα» του χρήστη του, ούτε ανατομικά ούτε ψυχολογικά, αντιμετωπίζεται ως μια αναπαράσταση κάποιας φανταστικής φιγούρας (ξωτικά, νάνοι, «ιππότες» κοκ.). Ο παίκτης κατ' αυτόν τον τρόπο παριστάνει το (παίζει το ρόλο του) άβατάρ του. **Παραδόξως [όμως], το άβαταρ την ίδια στιγμή αντιμετωπίζεται ως μια αναπαράσταση/αντιπροσώπευση του παίκτη [του] εντός του δυνητικού κόσμου.**

Τα θεατρικά έργα (και οι κινηματογραφικές ταινίες) είναι καλλιτεχνικές εκφράσεις που αποσκοπούν σε κάποιο κοινό. [...] Οι τεχνητοί online κόσμοι, αντίθετα, φτιάχνονται για παίκτες και χρήστες που θέλουν να επικοινωνήσουν και να (δια)δράσουν μεταξύ τους. Συνεπώς, πρέπει να δούμε την οντολογία του άβαταρ από τη σκοπιά της **επιτελεστικότητας**. Θέλω να υποστηρίξω ότι η έννοια του άβαταρ καθ' αυτή διαφεύγει από την **Δυτική σύλληψη της εικονιστικής, μιμητικής αναπαράστασης** όντας θεμελιωδώς

επιτελεστική και συμμετοχική. Ως εκ τούτου, τα άβαταρ δημιουργούν συναισθηματικές και επικοινωνιακές γέφυρες μεταξύ του υλικού κόσμου του παίκτη και του δυνητικού κόσμου του άβατάρ του/της.

Προκειμένου να εξηγήσω τούτη την αποφασιστική διαφορά μεταξύ μιμητικής και επιτελεστικής αναπαράστασης, θα επανεξετάσω την έννοια της **Βυζαντινής εικόνας**[!]. [...] Στον πυρήνα της ανατολικής αγιογραφίας βρίσκεται η διττή της φύση, καθώς περιλαμβάνει δύο ταυτόχρονες λειτουργίες: Είναι αφενός μια οπτική αναπαράσταση (του απεικονιζόμενου αγίου) και μια συμπαγής υλοποίηση/ σωματοποίηση (αιώνίων υπερβατικών δυνάμεων). Η λειτουργική λατρεία ως «δράματοποιημένη πράξη» (Bek 2003) αποκαλύπτει, και πιο σημαντικό, θέτει σε λειτουργία μια «ομοουσιότητα» μεταξύ του απεικονιζόμενου (παρουσίαση/ προσφορά) και της απεικόνισης (αναπαράσταση), καθιστώντας την [εικόνα] μάλλον έναν ενεργό πομπό για τον πιστό, παρά μια αντανάκλαση με την Πλατωνική έννοια. [...] «[η λατρευτική εικόνα] αποτελεί μια αληθινή εικόνα του όπτι απεικονίζει. Η εικόνα είναι κατά κάποιον τρόπο μια «αληθινή» μορφή του πρωτοτύπου, μετέχοντας σε αυτό και αναπόσπαστα δεμένη με αυτό» (Auxentios 1987). [...] «Η εικόνα ήταν το πρόσωπο που απεικόνιζε, ή τουλάχιστον η ενεργή, θαυματουργή παρουσία αυτού του προσώπου» (Belting 1994).

Όπως η εικόν, το άβαταρ είναι μια εικονιστική αναπαράσταση του χρήστη, και ταυτόχρονα μια εικονιστική παρουσίαση/εκπροσώπηση των δράσεων και των επικοινωνιών του χρήστη εντός του δυνητικού κόσμου. [...] Αυτός είναι ο λόγος που [με τα άβαταρ] μπορούμε να πειραματιστούμε με τις προσωπικές και τις κοινωνικές μας συμπεριφορές και ταυτότητες κατά κάποιον πέραν του συμβολικού τρόπο, και αυτός είναι ο λόγος που συμβάντα σε δυνητικούς online κόσμους μπορούν να προκαλέσουν σωματικά αποτελέσματα [στον ίδιο τον «πραγματικό» χρήστη] (πχ. Turkle 1995, Taylor 2006). (Falk, 2008)¹³⁷

Όσον όμως αφορά τις προεκτάσεις που θεωρούμε ότι η θέση του Falk επιδέχεται, καθώς η έκταση της παρούσας έχει προ πολλού υπερβεί τα προβλεπόμενα για μια μεταπτυχιακή εργασία όρια, θα πρέπει να καταφύγουμε στον Wittgenstein και να παραφράσουμε ελαφρώς την ακροτελεύτια «πρόταση» του κεφαλαιώδους Tractatus του:

*«Για όσα δε μπορεί να μιλά κανείς (περαιτέρω),
πρέπει να τα αφήσει στη σιωπή»*

¹³⁷ Falk H. (2008) *On the Embodiment of the Virtual: In the Age of the Collapsing Distinction Between Fiction and Reality*. International Symposium on Electronic Art (ISEA) 2008, σελ. 1. Διαθέσιμο ηλεκτρονικά στο <http://www.isea-webarchive.org/content.jsp?id=114794>



Εικόνα 23: Με τι μοιάζουν τα άβατα;

ΒΑΣΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Ahn S. J., Fox J. & Bailenson J. N (2011): *Avatars*. Διαδικτυακή έκδοση του Virtual Human Interaction Lab (VHIL) του πανεπιστημίου του Stanford. Διαθέσιμο ηλεκτρονικά στην διεύθυνση <http://vhil.stanford.edu/pubs/2011/ahn-lst-avatars.pdf>

Alberti L. B. (1435/1977): *On painting [Da pintura]*: Yale University Press, 1977.

Bakie R. T. (2009/ 2010): “A brief history of videogames” στο (συλλογικό) “*Introduction to Game Development*” (επιμ. Rabin S.), Course Technology PTR, σελ. 3-43, διαθέσιμο ηλεκτρονικά στο http://ocw.metu.edu.tr/pluginfile.php/7001/mod_resource/content/2/rabin-chapt-1.1.pdf

Barr P., Biddle R. & Brown J. (2006): *Changing the virtual self: avatar transformations in popular games*. Από τα πρακτικά του 3rd Australasian conference on Interactive entertainment, σελ. 83-90. Διαθέσιμο ηλεκτρονικά στην διεύθυνση <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1231907>

Baudrillard J. (1979/2009) *Περί Σαγήνης [De la seduction]*. Ελληνική έκδοση, 2009, Εκδόσεις Εξάντας, Αθήνα, μετάφραση Ε. Γραμματικοπούλου, σελ.177-208.

Butler M. (2011) *Becoming Zerg. The machinic embodiment of the StarCraft player*. Διάλεξη στο 5th International interdisciplinary conference on Philosophy of Computer Games, Πάντειο Πανεπιστήμιο, Αθήνα, διαθέσιμο ηλεκτρονικά στη διεύθυνση http://gameconference2011.files.wordpress.com/2010/10/becoming-zerg_butler.pdf

Γιαννακά Ε., Καπούλας Β., Μπούρας Χ., Τσιάτσος Θ.Κ. (2005): *Δικτυακά εικονικά περιβάλλοντα*. Εκδ. Ελληνικά Γράμματα, Αθήνα, 2005.

Cleland K. (2008): *Image avatars: Self-other encounters in a Mediated world*. Διδακτορική διατριβή στο University of Technology του Sydney, 2008. Διαθέσιμη ηλεκτρονικά στη διεύθυνση http://www.kathycleland.com/wp-content/uploads/2009/07/cleland_thesis-2008-image-avatars.pdf

Day P. (2011) *Darn it, “I” Keep Dying! The Metaphysical Self in Computer Games*. Διάλεξη στο 5th International interdisciplinary conference on Philosophy of Computer Games, Πάντειο Πανεπιστήμιο, Αθήνα, 2011. Διαθέσιμο ηλεκτρονικά στη διεύθυνση <http://gameconference2011.files.wordpress.com/2010/10/dayconferencepaper.pdf>

Falk H. (2008) *On the Embodiment of the Virtual: In the Age of the Collapsing Distinction between Fiction and Reality*. International Symposium on Electronic Art (ISEA), 2008. Διαθέσιμο ηλεκτρονικά στο <http://www.isea-webarchive.org/content.jsp?id=114794>

Graham G. (1999/2001) *Internet: Μια κοινωνιολογική προσέγγιση*. Routledge 1999/ Εκδ. Περίπλους, 2001, Αθήνα, μετάφραση Χρύσα Μαρίνου.

Goffman E. (1959/ 2006): *Η παρουσίαση του εαυτού στην καθημερινή ζωή*. Εκδ. Αλεξάνδεια, Αθήνα, 2006, μετάφραση: Μαρία Γκοφρά

Gorny E. (2003) *The virtual self: Self-representation and self-knowledge on the internet*. Διαθέσιμο ηλεκτρονικά στο <http://www.netslova.ru/gorny/vs.html#5>

Hamilton, J. G. (2009) *Identifying with an avatar: a multidisciplinary perspective*. Από τα πρακτικά του συνεδρίου Culumus, 2009, Swinburne University of Technology και RMIT

University, Μελβούρνη, Αυστραλία. Διαθέσιμο ηλεκτρονικά στη διεύθυνση <http://eprints.qut.edu.au/29701/1/c29701.pdf>

Hayles K. N (1999): *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*, Chicago University Press, 1999. .

Hemp P. (2006): *Avatar-Based Marketing*. Harvard Business Review, Ιούνιος 2006. Διαθέσιμο ηλεκτρονικά στην διεύθυνση <http://vhil.stanford.edu/news/2006/hbr-avatar-based-marketing.pdf>

Holzwarth M., Janiszewski C., & Neumann M.M. (2006) *The Influence of Avatars on Online Consumer Shopping Behavior*. Journal of Marketing Vol. 70 (Οκτώβριος 2006). Διαθέσιμο ηλεκτρονικά στο <http://warrington.ufl.edu/mkt/docs/janiszewski/avatarjm.pdf>

Huizinga J. (1938/ 2010): *Ο άνθρωπος και το παιχνίδι - (Homo ludens)*. Εκδ. Γνώση, 2010, μετ. Ροζάνης Σ. – Λυκιαρδόπουλος Γ.

Huffaker D. (2004), *Gender similarities and differences in online identity and language use among teenage bloggers*. Μεταπτυχιακή εργασία στο πανεπιστήμιο της Georgetown, Washington DC. Διαθέσιμο ηλεκτρονικά στο <http://www8.georgetown.edu/ccr/thesis/davidhuffaker.pdf>

Kanaev A. N. (2007): *Reality of Virtual life – the first generation*. Eudoxa Report #7. Στοκχόλμη, 2007. Διαθέσιμο ηλεκτρονικά στο <http://www.eudoxa.se/content/archives/Virtuallife.pdf>

Klevjer R. (2006): What is the Avatar? Fiction and Embodiment in Avatar-Based Singleplayer Computer Games. Διδακτορική διατριβή στο πανεπιστήμιο του Bergen. Διαθέσιμο ηλεκτρονικά στο http://folk.uib.no/smkrk/docs/RuneKlevjer_What%20is%20the%20Avatar_finalprint.pdf

Klabbers J. H. D. (2006): The magic circle, Principles of Gaming and Simulation, στο (συλλογικό) "Modeling and Simulations for Learning and Instruction" Sense Publishers Rotterdam/ Taipei.

Kromand D. (2007): *Avatar Categorization*. Από τα πρακτικά του συνεδρίου της Digital Games Research Association (DiGRA) 2007. Διαθέσιμο στο <http://www.digra.org/dl/db/07311.16435.pdf>

Lehdornvita V. (2010) *Virtual Worlds Don't Exist: Questioning the Dichotomous Approach in MMO Studies*. January 2010, Game Studies vol. 10 no.1. Διαθέσιμο ηλεκτρονικά στο <http://gamestudies.org/1001/articles/lehdonvirta>

Lindsay D., de Zwart M. & Collins M. (2010) *My Self, My Avatar, My Rights: Rights of Avatar Identity and Integrity in Virtual Worlds*, στο συλλογικό *Humanity in Cybernetic Environments* (επιμ. Daniel Riha), Inter-Disciplinary Press, Oxford, United Kingdom. Διαθέσιμο ηλεκτρονικά στο <http://www.inter-disciplinary.net/wp-content/uploads/2010/03/visions308ver2260310.pdf>

Λυμπιτσιούνη Μ. (2011): «*Η τέχνη στην σκέψη του Πλάτωνα και του Αριστοτέλη: Οι θεωρίες τους για την Τέχνη*», Μεταπτυχιακή εργασία στο τμήμα Φιλοσοφίας του Αριστοτελείου Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης, 2011. Διαθέσιμη ηλεκτρονικά στην διεύθυνση <http://invenio.lib.auth.gr/record/126332/files/GRI-2011-6544.pdf?version=1>

Martinez-Zárate P., Corduneanu I. & Martinez L.M., (2008): S(l)pirituality - Immersive worlds as a window to spirituality Phenomena, στο Heidelberg Journal of Religions on the Internet, 2008. Διαθέσιμο ηλεκτρονικά στη διεύθυνση <http://archiv.ub.uni-heidelberg.de/volltextserver/volltexte/2008/8295/pdf/martinez.pdf>

McArthur V. & Baljko M. (2009): *Outsiders, Interlopers, and Employee-Identified Avatars*. Από τα πρακτικά του συνεδρίου "Presence 2009: The 12th Annual International Workshop on Presence", 11-13 Νοεμβρίου 2009, Los Angeles, California, USA. Διαθέσιμο ηλεκτρονικά στη διεύθυνση http://astro.temple.edu/~tuc16417/papers/McArthur_et_al.pdf

Meadows, M.S. (2008) I, Avatar: The Culture and Consequences of Having a Second Life. Berkeley CA, New Riders.

Morningstar C. & Farmer F. R. (1991): *The lessons of LucasFilm's Habitat*. Άρθρο στο "1st International Conference on Cyberspace", Μάιος 1990, University of Texas at Austin. Δημοσιεύθηκε στο (συλλογικό) "Cyberspace: First Steps" Michael Benedikt (ed.), 1991, MIT Press, Cambridge, Mass. Διαθέσιμο ηλεκτρονικά στο <http://www.fudco.com/chip/lessons.html>

Mosca I. (2011): To be AND not to be, that is the Quest: Ontology of rules in computer-based games. Διάλεξη στο 5th International interdisciplinary conference on Philosophy of Computer Games, Πάντειο Πανεπιστήμιο, Αθήνα, 2011. Διαθέσιμο ηλεκτρονικά στο <http://gameconference2011.files.wordpress.com/2010/10/ivan-mosca-to-be-and-not-to-be-ontology-of-rules-in-computer-based-games1.pdf>.

Μπουντουρίδης Μ.Α. (1999) «Η ιστορία του Virtual και η ταλαιπωρία του στα Ελληνικά». Ηλεκτρονικό άρθρο, διαθέσιμο στο http://hyperion.math.upatras.gr/kxk/1/p1_7.html.

Myers D. (2011) *Animals & Avatars: Reflections of a biological naturalist*. Διάλεξη στο 5th International interdisciplinary conference on Philosophy of Computer Games, Πάντειο Πανεπιστήμιο, Αθήνα. Διαθέσιμο ηλεκτρονικά στη διεύθυνση http://gameconference2011.files.wordpress.com/2010/10/myers_animalsavatars.pdf.

Norgaard T. (2011) : *The Joy of Doing: The Corporeal Connection in Player-Avatar Identity*. Διάλεξη στο "5th International interdisciplinary conference on Philosophy of Computer Games", Πάντειο Πανεπιστήμιο, Αθήνα, 2011. Διαθέσιμο ηλεκτρονικά στη διεύθυνση <http://gameconference2011.files.wordpress.com/2010/10/thejoy1.pdf>

Nowak K. L. & Rauth C. (2008): *Choose your 'buddy icon' carefully: The influence of avatar androgyny, anthropomorphism and credibility in online interactions*. Computers in Human Behavior, Volume 24 Issue 4, Ιούλιος 2008. Διαθέσιμο ηλεκτρονικά στη διεύθυνση http://communication.uconn.edu/directory/faculty/HCILab/publications/chat_2007.pdf

Olson E. (2011) *The Metaphysics of Avatars and Their Relation to Players*. Διάλεξη στο 5th International interdisciplinary conference on Philosophy of Computer Games, Πάντειο Πανεπιστήμιο, Αθήνα, 2011. Διαθέσιμο ηλεκτρονικά στη διεύθυνση <http://gameconference2011.files.wordpress.com/2010/10/olson.pdf>

Powers T.M. (2003): *Real wrongs in virtual communities*. Ethics and Information Technology 5: 191-198, 2003, Kluwer Academic Publishers, Netherlands. Διαθέσιμο ηλεκτρονικά στο <http://udel.edu/~tpowers/papers/wrongs.pdf>

Ryan M. L. (2001): Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media, J. Hopkins University Press, Baltimore, Maryland, 2001.

Rehak B. (2003): *Playing at Being*. Δημοσιευμένο στο (συλλογικό) *The Video Game Theory Reader* (2003), New York, Routledge, σελ. 103-127. Διαθέσιμο ηλεκτρονικά στο http://interactive.usc.edu/membersmedia/akratky/W14_Playing_at_Being.pdf.

Rodan D., Uridge L. & Green L. (2010) *Using nicknames, pseudonyms and avatars on HeartNET: A snapshot of an online health support community*. Από τα πρακτικά του συνεδρίου της Australian and New Zealand Communication Association (ANZCA), 2010. Διαθέσιμο ηλεκτρονικά στο <http://ebookbrowse.com/rodan-uridge-and-green-anzca2010-pdf-d77932613>

Scheidt L.A. (2001) *Avatars and Nicknames in Adolescent Chat Spaces*. 1597 – Gender and Computerization, Spring 2001. Διαθέσιμο ηλεκτρονικά στη διεύθυνση http://loisscheidt.com/working_papers_archive/Avatars_and_Nicknames.pdf.

Schiano J.& White S.(1998) *The First Noble Truth of CyberSpace:People are People (Even When They MOO)*. Από τα πρακτικά του συνεδρίου της CHI, LA, 1998, διαθέσιμο ηλεκτρονικά στο <http://ceres.imt.uwm.edu/cipr/image/370.pdf>

Stephenson N. (1992) *Snow Crash*. Bantam-Spectra Books.

Suler J. (2007) *Second Life, Second Chance*. Άρθρο διαθέσιμο ηλεκτρονικά στη διεύθυνση <http://users.rider.edu/~suler/psycyber/secondlife.html>

Turkle S. (1995)*Life on Screen: Identity in the Age of the Internet*, New York: Simon & Schuster.

Vara C. F. (2009): *The tribulations of adventure games: integrating story into simulation through performance*. Διδακτορική διατριβή στο Georgia Institute of Technology, ΗΠΑ, Δεκέμβριος 2009. Διαθέσιμη ηλεκτρονικά στη διεύθυνση <http://lcc.gatech.edu/graduate/dmpha/gallery/PDF/fernandezvara clara 200912 phd.pdf>.

Vilhjálmsson H. H. (2003) *Avatar Augmented Online Conversation*. Διδακτορική διατριβή στο MIT της Μασαχουσέτης, ΗΠΑ. Διαθέσιμο ηλεκτρονικά στη διεύθυνση http://www.ru.is/~hannes/publications/vilhjalmsson_phdthesis.pdf

Yee N. (2007): *The Proteus Effect: Behavioral Modification via Transformations of Digital Self-Representation*. Διδακτορική διατριβή στο Πανεπιστήμιο του Stanford, 2007. Διαθέσιμη ηλεκτρονικά στην διεύθυνση http://www.nickyee.com/pubs/Dissertation_Nick_Yee.pdf

Zhao S. (2005): *The Digital Self: Through the Looking Glass of Telecopresent Others*. Symbolic Interaction, Vol. 28, τεύχος 3, 2005, σελ. 387-405. Διαθέσιμο ηλεκτρονικά στο <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1525/si.2005.28.3.387/pdf>.



ΠΑΝΤΕΙΟΝ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ
ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ

Τηλ. 210 - 92 01 001

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΕΠΙΣΤΡΟΦΗΣ

--	--	--

