

Η ψηφιακή σημειωτική ανά τον κόσμο

Kristian Bankov

*Southeast European Centre for Semiotic Studies,
New Bulgarian University of Sofia*

kbankov@nbu.bg

<https://doi.org/10.26262/8v0c-7e09>

Περίληψη

Ο πρωταρχικός στόχος αυτής της εργασίας είναι να παρουσιάσει μια ολοκληρωμένη και αναλυτική επισκόπηση της τρέχουσας κατάστασης της ψηφιακής σημειωτικής και να προτείνει πιθανές κατευθύνσεις για τη μελλοντική ανάπτυξή της. Η αρχική ενότητα προσπαθεί να δημιουργήσει ένα ολοκληρωμένο πλαίσιο που χαρτογραφεί τις υπάρχουσες σημειωτικές συνεισφορές, κατηγοριοποιώντας τις με βάση διάφορες θεωρητικές προσεγγίσεις και ενσωματώνοντας εξέχουσες δημοσιεύσεις από τη σημειωτική κοινότητα. Η επόμενη ενότητα εξετάζει κριτικά την έννοια του κειμένου και διερευνά την εγγενή σύγκρουση μεταξύ της διαδραστικότητας και της θεμελιώδους αρχής της σταθεροποίησης στην οποία βασίζεται η κειμενική προσέγγιση.

Λέξεις κλειδιά: ψηφιακή σημειωτική, ψηφιακός νους, digital mind, διαδραστικότητα, σημειωτικό πλαίσιο



1. Εισαγωγή

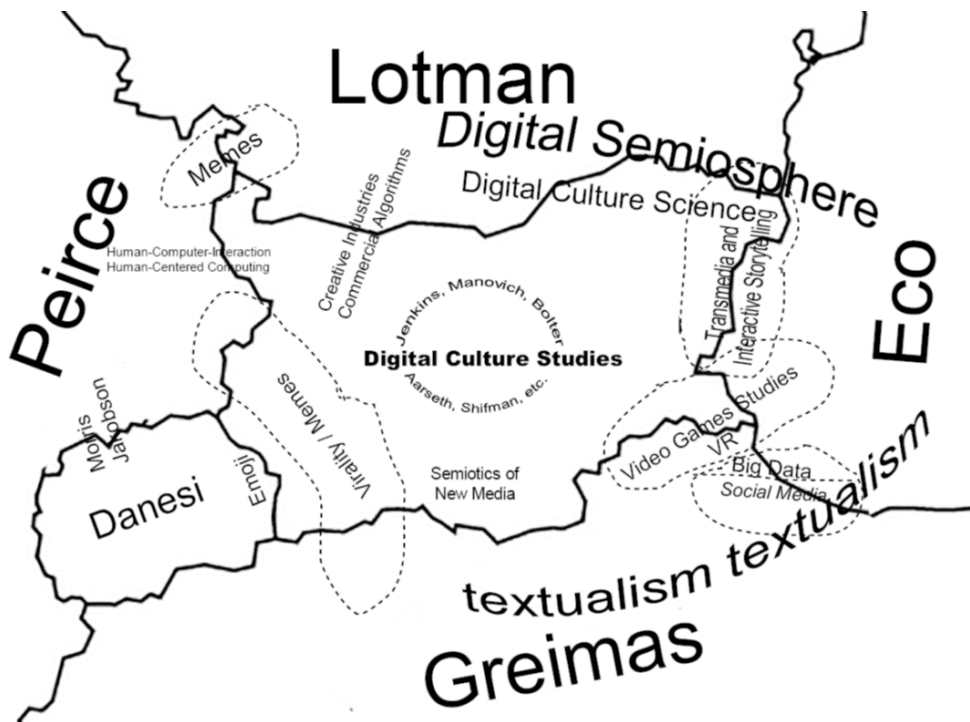
Μία επισκόπηση της σημειωτικής σε οικουμενική κλίμακα είναι υπερβολικά αισιόδοξη για ένα άρθρο. Η οπτικοποίηση ενός τέτοιου εγχειρήματος, αν και όχι προσφάτως επικαιροποιημένη, είναι διαθέσιμη στον ιστότοπο της Σημειωτικής Εταιρίας της Αμερικής.¹ Η πραγματική και ενημερωμένη εικόνα του πλούτου της οικουμενικής σημειωτικής μπορεί να ελεγχθεί σε πλήρη έκταση από τον ιστότοπο της Διεθνούς Ένωσης Σημειωτικών Σπουδών, συγκεκριμένα από το τμήμα ανακοινώσεων του διοικητικού συμβουλίου, το οποίο περιλαμβάνει τις προσκλήσεις υποβολής προτάσεων και επιστημονικές συνεισφορές. Βλέπουμε περισσότερες από 1.000 ανακοινώσεις για όλες τις ηπείρους, που ακολουθούνται από επάλληλες εβδομαδιαίες ενημερώσεις.²

1. <https://www.semioticsocietyofamerica.org/putting-semiotics-on-the-map/> (επίσκεψη 25.3.2021).

2. <https://iass-ais.org/category/congress-call-for-papers/call-for-contributions/> (επίσκεψη 25.3.2021).
<https://iass-ais.org/category/bulletin-board-announcements/> (επίσκεψη 25.3.2021)
<https://iass-ais.org/category/congress-call-for-papers/call-for-contributions/> (επίσκεψη 25.3.2021).

Η ανακοίνωσή μου εστιάζει στην πολύπλοκη σχέση μεταξύ σημειωτικής και ψηφιακού πολιτισμού. Ενόψει αυτού του αντικειμένου, θα καταφύγω στη χρήση ενός είδους χάρτη, το οποίο αποσκοπεί στην επισήμανση των σχέσεων μεταξύ περιοχών έρευνας και τάσεων της σημειωτικής (Εικόνα 1). Ισοδυναμεί με μία «δήλωση πορισμάτων». Στο μέρος αυτό, θα προχωρήσω σε μία κριτική ανασκόπηση των σημαντικότερων συνεισφορών στο πεδίο και θα κλείσω συμπερασματικά, διατυπώνοντας μία λογική κατεύθυνση για την ανάπτυξη του κλάδου. Η ιδέα ενός χάρτη ενσωματώνει και τη δυνατότητα της συνεχούς προσθήκης νεοεμφανιζόμενων ή αναδυόμενων συνεισφορών. Είναι απαραίτητα στοιχεία, δεδομένων της ευρείας εμβέλειας του προβλήματος και της αδυναμίας κάλυψης οτιδήποτε είναι σημαντικό, παρά την άνευ ορίων καλή θέλησή μου.

Ο ψηφιακός πολιτισμός μπορεί να αναπαρασταθεί ως μία ευρεία περιοχή έρευνας, υποδιαιρεμένη σε κύριες περιοχές από ερευνητές όπως οι Jenkins, Manovich, Bolter, Aarseth, and Shifman κ.λπ. Για περισσότερη σαφήνεια, θα απεικονίσουμε όλα τα εξωτερικά σύνορα ως σημειωτικές επαρχίες. Στην πραγματικότητα, όμως, ο ψηφιακός πολιτισμός είναι αντικείμενο πολύπλοκου ενδιαφέροντος εκ μέρους άλλων επιστημών, όπως η κοινωνιολογία, η ανθρωπολογία και η ψυχολογία, με αποτέλεσμα ένας παρόμοιος χάρτης να μπορεί να συνταχθεί για καθεμία τους. Η



Εικόνα 1. Χάρτης των σημειωτικών προσεγγίσεων στον ψηφιακό πολιτισμό.

γεωγραφική μεταφορά υποδεικνύει ότι μία συνοριακή περιοχή σημαίνει την ενισχυμένη εισαγωγή/εξαγωγή ιδεών και μοντέλων. Όσο μακρύτερη είναι η γραμμή, τόσο μεγαλύτερη ανταλλαγή εξυπακούεται.

Οι περισσότερες σημειωτικές συνεισφορές στη μελέτη του ψηφιακού πολιτισμού οφείλονται στην *κειμενική σημειωτική*. Αυτή η περιοχή κυριαρχείται από τη Σχολή του Παρισιού, δηλαδή, του Greimas, αλλά εκπροσωπείται, επίσης, από την ερμηνευτική σημειωτική του Eco. Χαρακτηρίζεται από το γεγονός ότι το μεγαλύτερο μέρος της βιβλιογραφίας είναι στην ιταλική, ένα μικρό μέρος στη γαλλική, ενώ δεν υπάρχει σχεδόν τίποτε στην αγγλική. Θα μπορούσε να θεωρήσει κανείς ότι πρόκειται περί του «ουδέν καινόν υπό τον ήλιον» και θα είχε δίκιο, δεδομένου ότι αυτή η τάση αντανakλά τη γενική κατάσταση από την καταβολή του πεδίου, δηλαδή της αμοιβαίας άγνοιας μεταξύ διαφορετικών σχολών, ιδιαίτερα της γαλλο-αμερικανικής αντιπαλότητας. Κάθε αποδεκτή ερμηνεία για αυτήν την αξιοζήλευτη ανάπτυξη της ψηφιακής σημειωτικής στην Ιταλία θα υπογράμιζε ασφαλώς το γεγονός ότι η Ιταλία διαθέτει τα περισσότερα τμήματα και τον μεγαλύτερο βαθμό σημειωτικής που διδάσκεται σε φοιτητές. Έτσι, οδηγούμαστε στην ανάγκη μεγαλύτερης επαφής των ερευνητών με την παρούσα πραγματικότητα.

Θα έλεγα, σύμφωνα με αυτήν τη γραμμή σκέψης, ότι μόνο σε τέτοιο πλαίσιο θα μπορούσε να εκδοθεί το πρώτο *Handbook on the Semiotics of New Media* της Giovanna Cosenza (2014). Πρόκειται περί σημαντικού εγχειρήματος, στον βαθμό που είναι μία εξαιρετική προσπάθεια να επιτευχθεί συστηματικότητα για τη μοντελοποίηση ενός τόσο ταχέως εξελισσόμενου τεχνο-πολιτισμού. Μία τέτοια συνεισφορά διευκολύνει κατά πολύ την κατασκευή συστηματικής θεωρίας από μία ερευνητική κοινότητα είτε συμφωνώντας είτε κατακρίνοντας την αρχική πρόταση.

Άλλη σημαντική συνεισφορά στη συστηματοποίηση ενός ετερογενούς ερευνητικού πεδίου είναι το βιβλίο του Massimo Maietti *Semiotica dei videogiochi* (Σημειωτική των ψηφιακών παιχνιδιών, 2004). Είναι γραμμένο επίσης στην ιταλική και ακολουθεί το κειμενικό «παράδειγμα» (*paradigm*), αλλά βασίζεται πολύ περισσότερο στη θεωρία των δυνατών κόσμων και τον ρόλο του αναγνώστη/δημιουργού, παρά στη γεννητική σημειωτική του Greimas, όπως είναι και η περίπτωση του βιβλίου του Cosenza. Γενικότερα, τα ψηφιακά παιχνίδια αποτελούν ένα πολύ ευρύ πεδίο εφαρμογής της σημειωτικής θεωρίας στον ψηφιακό πολιτισμό, γεγονός συγκρίσιμο μόνο με τις σημειωτικές συνεισφορές στην έρευνα των μέσων κοινωνικής δικτύωσης.

Το δεύτερο πιο αναπτυγμένο πεδίο της σημειωτικής μπορεί να ορισθεί ευρέως ως «Ψηφιακή σημειοσφαιρα». Πρόκειται περί απόπειρας δημιουργίας ολιστικών σημειωτικών μοντέλων για τον ψηφιακό πολιτισμό, αλλά χωρίς πλήρη ένταξη στο παράδειγμα του Lotman. Εδώ, κατέχει την κυρίαρχη θέση η πρόσφατα εκδοθείσα μονογραφία των Hartley, Ibrus και Ojamaa *On the Digital Semiosphere: Culture, Media and Science for the Anthropocene* (2020). Αυτό το έργο έχει σχεδόν

τον χαρακτήρα εγχειριδίου, καθόσον είναι μία ώριμη προσπάθεια καταγραφής του ερευνητικού προγράμματος που ανέπτυξαν οι Hartley και Ibrus κατά τις τελευταίες δύο δεκαετίες. Κατά τη γνώμη μου, η εξαιρετική αξία αυτών των συγγραφέων είναι ότι επέκτειναν τη σημειωτική επιστήμη του πολιτισμού μέχρι την οικονομική/εμπορική διάσταση του ψηφιακού πολιτισμού. Αυτό το άνοιγμα αγνοήθηκε πλήρως από προηγούμενες συνεισφορές και επιτρέπει την πολυδιάστατη ανάλυση μιας μεγάλης ποικιλίας ιδιαίτερων εκδηλώσεων των νέων τεχνολογιών και επικοινωνιακών πρακτικών. Εάν εφαρμόσουμε τη χωρική μεταφορά μας, μπορούμε να ισχυρισθούμε ότι η επιτυχία αυτού του έργου οφείλεται στο γεγονός ότι οι δύο συγγραφείς (Ibrus και Ojamaa) τοποθετούνται από πλευράς επιστημονικής προέλευσης περισσότερο στην περιοχή της σημειωτικής, ενώ ο Hartley εντάσσεται περισσότερο στον ψηφιακό πολιτισμό. Το βιβλίο περιέχει κάτι σαν ομοίωμα της συνολικής ιδεολογικής-ερευνητικής ανταλλαγής, η οποία μας ενδιαφέρει σε αυτό το άρθρο. Όμως, δεν μπορούμε να παραλείψουμε να σημειώσουμε την πλήρη παράβλεψη σε αυτό το έργο όλων των συνεισφορών της γκρεϊμασιανής κειμενικής προσέγγισης.

Μία άλλη μονογραφία, που πρόκειται να εκδοθεί το 2022, με συγγραφέα τον Kristian Bankov, τιτλοφορείται *The Digital Mind: Semiotic Explorations of Digital Culture* και φιλοδοξεί να επίσης να αποτελέσει μία των σημαντικών συνεισφορών για το θέμα. Αν και η προσπάθειά της είναι να καλύψει τις σημαντικότερες των διαφορετικών σχολών, κυριαρχεί ακόμη η ολιστική προσέγγιση της ψηφιακής σημειοσφαιρας και της ψηφιακής εγκυκλοπαίδειας. Στο τελευταίο μέρος αυτού του άρθρου, θα συνοψίσω τις πιο πρωτότυπες συνεισφορές αυτού του έργου ως προοπτικές για το μέλλον του πεδίου.

Βάσει των πηγών που γνωρίζω, οι σημαντικότερες εφαρμογές της περσιανής σημειωτικής που αναφέρονται στη μελέτη του ψηφιακού πολιτισμού δεν προέρχονται από τη Βόρεια, αλλά από τη Λατινική Αμερική, ιδιαίτερα τη Βραζιλία. Η Semiotic Engineering Research Group του Παπικού Καθολικού Πανεπιστημίου (PUC) του Rio de Janeiro ιδρύθηκε σε αυτό το πανεπιστήμιο προ εικοσιπενταετίας περίπου (περί τον καθηγητή de Souza, βλ. βιβλιογραφία) με ένα σαφώς καθορισμένο ερευνητικό πρόγραμμα. Μπορεί να χαρακτηριστεί πολύ διστακτικά ως «Αλληλεπίδραση-Ανθρώπου-Υπολογιστή» (HCI) και τα τελευταία χρόνια εξελίχθηκε σε «Ανθρωποκεντρική Πληροφορική» (HCC). Εάν δούμε τον εντυπωσιακό όγκο δημοσιεύσεων, υψηλού επιστημονικού επιπέδου, αντιλαμβανόμαστε την ευρεία ποικιλία τίτλων και θεμάτων που περιλαμβάνουν. Πολύ περισσότερο συνεκτική είναι η μεθοδολογική επιλογή τα ομάδας, η οποία, επιπροσθέτως του αναφερθέντος Peirce, ενσωματώνει κάποιες από τις κεντρικές έννοιες του Umberto Eco. Σε ένα τελείως διαφορετικό πλαίσιο, θα έπρεπε να αναφέρω ένα σημαντικό άρθρο της Sarah Cannizzaro (2016), η οποία προηγείται κατά πολύ στον αριθμό επισκέψεων των τελευταίων ετών στο περιοδικό *Sign System Studies*. Σε αυτό το

άρθρο, χρησιμοποιήθηκε η σημειωτική του Peirce και του Lotman, προκειμένου να μελετηθούν τα μιμίδια (mimes) του διαδικτύου, τα οποία, καθώς θα δούμε, γίνονται κύρια τάση του πολιτισμού μας.

Η Βόρεια Αμερική παρήγαγε τη τελευταία σημαντική μονογραφία, την οποία περιλαμβάνει αυτή η ταχεία ανασκόπηση των σημαντικότερων σημειωτικών συνεισφορών, συγκεκριμένα, το έργο ενός από τους τελευταίους κλασικούς, του Marcel Danesi. Αναπτύσσει συστηματικά το θέμα της διεξοδικότερης γλώσσας του νέου πολιτισμού της διαδραστικής επικοινωνίας με τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και της ηλεκτρονικής πλατφόρμα συνομιλιών μέσω κινητού (*mobile chat platforms*) στο βιβλίο *The Semiotics of Emoji* (2017). Το βιβλίο φέρει το πλήρες αποτύπωμα του συγγραφέα του, παρόλο που ο Καναδός σημειολόγος χρησιμοποίησε, τόσο στα μέρη του βιβλίου όσο και στα κεφάλαιά του, κλασικές θέσεις της τριμερούς σύνθεσης του σημείου, καθώς και το κλασικό μοντέλο των γλωσσικών λειτουργιών του Jakobson.

Μία γρήγορη ματιά στις ισπανόφωνες συνεισφορές στη ψηφιακή σημειωτική δείχνει ότι, σε αυτή τη γλώσσα, το ενδιαφέρον για τα συμβατικά ΜΜΕ είναι ακόμη μεγαλύτερη από ό,τι για τα νέα ΜΜΕ. Οι κύριες συνεισφορές συνδέονται κυρίως με τις εργασίες του Carlos Scolari, ο οποίος κάνει πολύ ενδιαφέρουσες εφαρμογές της σημειωτικής του Eco, κυρίως αναφορικά με τη διαμεσική αφήγηση (*transmedia storytelling*).

Επιπλέον της επιστημονικής ανταλλαγής που περιγράφηκε μέχρι εδώ, μεταξύ των εκπροσώπων της σημειωτικής και του προσφάτως ανακαλυφθέντος κόσμου του ψηφιακού πολιτισμού, μπορούμε να αναφερθούμε, επίσης, σε μία ανταλλαγή κατά την αντίθετη έννοια. Πρόκειται περί ερευνών από το εσωτερικό του ψηφιακού πολιτισμού, οι οποίες επιτελούν «αρπακτικές» επιδρομές στα εδάφη της σημειωτικής για να ενισχύσουν τη μεθοδολογική ακρίβεια του έργου τους. Υπάρχουν εκατοντάδες άρθρων και εκθέσεων από διάσημους και άγνωστους συγγραφείς, τα οποία διακοσμούνται με τις πιο κοινότητες σημειωτικές έννοιες, οι οποίες δεν έχουν καμία ευριστική αξία, αλλά κάνουν τη μελέτη να μοιάζει επιστημονική. Ανήκει εδώ η μονογραφία του Wiggins με τίτλο *The Discursive Power of Memes in Digital Culture: Ideology, Semiotics, and Intertextuality* (2019). Το έργο χαρακτηρίζεται από μεγάλο θεωρητικό εκλεκτικισμό, ο οποίος αντισταθμίζεται από εύστοχη εστίαση στο αντικείμενο μελέτης, τα μιμίδια. Ο συγγραφέας τα εξετάζει κυρίως ως προς τις πολιτικές εκφράσεις του συμμετοχικού πολιτισμού και κατ' ακολουθίαν χρησιμοποιεί ιδέες από σημειολόγους συγγραφείς που αποκάλυψαν μηχανισμούς μπουρζουάδικης ιδεολογίας, όπως οι Barthes, Eco και Kristeva.

Θα ολοκληρώσω αυτήν την ανασκόπηση με αυτό που θεωρώ ως τη σημαντικότερη τάση στον ψηφιακό πολιτισμό, το οποίο, όπως κάθε μικρο-τάση, αφορά κάτι περιθωριακό και δυσδιάκριτο. Στο άμεσο μέλλον, όμως, είναι κάτι που θα εκτυλιχθεί και θα αναλάβει τη δάδα της αλήθειας, όπως θα έλεγε ο Peirce. Πρόκειται

για ομάδες νεαρών ερευνητών, πρόσφατους διδάκτορες ή νεοσταδιοδρομούντες ακαδημαϊκούς, οι οποίοι, αφενός γεννήθηκαν μέσα και ανήκουν πλήρως στον ψηφιακό πολιτισμό και, αφετέρου, απέκτησαν μία εξαιρετική κλασική σημειωτική εκπαίδευση κατά τα χρόνια της πανεπιστημιακής εκπαίδευσής τους. Αν και γνωρίζω ότι υπάρχουν πολύ περισσότερες τέτοιες ομάδες, είμαι καλά εξοικειωμένος με δύο από αυτές. Κινούνται γύρω από τα τμήματα σημειωτικής του Τουρίνο και της Μπολόνια. Αυτοί οι νέοι ερευνητές αρχίζουν να ξεπερνάν τη γλωσσική απομόνωση των καθηγητών τους και μερικοί από αυτούς εργάζονται επιτυχώς στη Βόρεια Ευρώπη. Οι κύριες ερευνητικές περιοχές τους είναι τα ψηφιακά παιχνίδια (η αναφερθείσα μονογραφία με αυτόν τον τίτλο είναι έργο αναφοράς για μία από τις ομάδες), η σημειωτική του βίραλ και των μιμιδίων, τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης και η εικονική πραγματικότητα.

2. Η διαδραστικότητα και η κειμενική πλάνη

Ας θεωρήσουμε τώρα την ουσία του παραγωγικότερου παραδείγματος της ψηφιακής σημειωτικής, δηλαδή την κειμενική προσέγγιση, η οποία εδράζεται στιβαρά στη γεννητική θεωρία του Greimas και της Σχολής του Παρισιού. Είναι συγχρόνως ανοικτή στην κειμενική πραγματολογία του Eco. Μόνο σε αυτή την περιοχή μπορούμε να μιλήσουμε για ικανοποιητικά ευρεία βάση συνεισφορών που να οδηγεί σε μία θεωρητική διαλεκτική, καθώς και μία ενεργή και σαφώς προσανατολισμένη κοινότητα.

Αν και δεν τίθεται θέμα κάποιας ιδιαίτερης ομοιογένειας αυτού του ερευνητικού προγράμματος, η ενοποίηση γύρω από *την έννοια του κειμένου* προϋποθέτει αναπόφευκτα κοινές παραδοχές. Η ανάλυσή μου υποδεικνύει ως μία μεγάλη αδυναμία της κειμενικής προσέγγισης για τη μοντελοποίηση του ψηφιακού πολιτισμού ένα από τα σημαντικότερα εσωτερικά χαρακτηριστικά της κειμενικότητας, τη *σταθεροποίηση*. Κατά τη γνώμη μου, είναι ακριβώς αυτό το φορτίο της έννοιας του κειμένου ως στατικότητα του γραπτού λόγου, το οποίο οι περισσότεροι ερευνητές αγνοούν. Λόγω αυτού, ο κειμενισμός του κανόνα αδυνατεί να συλλάβει ένα από τα σημαντικότερα χαρακτηριστικά του ψηφιακού πολιτισμού, δηλαδή τη *διαδραστικότητα*. Στις γραμμές που ακολουθούν, θα εξετάσω αυτήν την ασυνέπεια, όπως έκανα στον πρόλογο του βιβλίου μου (2022· βλ. επίσης την Colombari 2019: 30-38 για την ίδια κριτική από την ιταλο-γαλλική πλευρά).

Κατά την άποψή μου, το σημαντικότερο θέμα είναι ότι το κείμενο ως μεθοδολογικό εργαλείο προϋποθέτει δουλειά πάνω σε νεκρό σώμα. Το κείμενο είναι λόγος σε γραπτή μορφή, και σε αυτήν την περίπτωση η χρησιμότητα των αποτελεσμάτων της κειμενικής ανάλυσης βασίζεται στην υπόθεση ότι το *κείμενο παραμένει πάντοτε το ίδιο*. Όταν ο Eco ισχυρίζεται ότι το κείμενο είναι μία νωθρή μηχανή, πρόκειται περί ευφημισμού. Η ερμηνευτική διαδικασία είναι πλήρως καθήκον

του αναγνώστη (Eco 1979: 24) και όχι του συγγραφέα του οποίου η αφηγηματική στρατηγική έχει καθορισθεί μία φορά και για πάντα. Μετά από τη σταθεροποίηση, ο συγγραφέας είναι «νεκρός». Για τον Barthes, «ο θάνατος του συγγραφέα» είναι μεθοδολογική παραδοχή με μεγάλη επίπτωση επί της έλευσης του κειμενισμού (Barthes [1968] 1977). Με πολύ πιο συγκεκριμένο τρόπο, όταν ο Ricoeur ορίζει τι είναι ένα κείμενο, ισχυρίζεται ότι: «Διότι, όταν ο συγγραφέας είναι νεκρός, γίνεται πλήρης η σχέση με το [κείμενο] και, τρόπον τινά, άθικτη» (Ricoeur 1970: 107). Για να το θέσουμε με περίεργες λέξεις, όπως θα δούμε, σύμφωνα με την κειμενική προοπτική ο καλύτερος συγγραφέας-εν-κειμένω (*embrayeur*) είναι ο νεκρός, ενώ για τη λογική της διαδραστικότητας η αξία δημιουργείται από τη δυνατότητα μιας ζωντανής σχέσης μεταξύ συνδεόμενων αλληλεπιδρώντων.

Η προέλευση της μεθοδολογικής σταθεροποίησης του κειμενισμού προέρχεται από τη σωσσοριανή διαίρεση μεταξύ συγχρονίας και διαχρονίας, όπου μόνον η πρώτη θα παρήχε τους όρους της επιστημονικής αυστηρότητας. Η πραγματική και διαδραστική ομιλία (*parole*) ξεχάστηκε. Ο Saussure μελέτησε αποκλειστικά τη γλώσσα³ και το εξιδανικευμένο συγχρονικό σύστημα αποσπάστηκε από τη φωνητική δομή της γλώσσας ως μοντέλο καθαρών και αυστηρά λογικών διαφορών. Η μεθοδολογική σταθεροποίηση οποιασδήποτε πολιτισμικής πραγματικότητας υπήρξε εν συνεχεία μία ουσιαστική προϋπόθεση για την εμμένεια (*immanence*) – αυτάρκεια – των λογικών σχέσεων, που εξετάζονται σε αυτό το πλαίσιο. Σε αυτό το παράδειγμα, όπως γνωρίζουμε καλά, δεν υπάρχει σωτηρία έξω από το κείμενο (Greimas 1974; Derrida 1997: 158; Marrone 2010; Bankov 2019). Με αυτόν τον τρόπο, ο κειμενισμός είναι καταδικασμένος σε σταθερότητα. Παρά ταύτα, η τεράστια ακαδημαϊκή και διανοητική επιτυχία αυτής της προσέγγισης για διάστημα τουλάχιστον δύο δεκαετιών (των '70 και 80 του 20^{ου} αιώνα) το πρόβαλε σε όλες τις δυνατές πολιτισμικές μορφές. Ορισμένες από αυτές ήταν δυναμικές και διαδραστικές, αν και χωρίς τα καλύτερα αποτελέσματα σε ορισμένες περιπτώσεις. Η άποψή μου είναι ότι, με την κειμενική οντολογία της σταθερότητας, παραμένει ασύλληπτο και αγνοούμενο αυτό που είναι ουσιαστικό για τη σημειωτική της διαδραστικότητας. Η κειμενική προσέγγιση είναι αβάσιμη για τους σκοπούς της διαδραστικότητας ή, για να δανειστώ μία διατύπωση του Greimas, η κειμενική ανάλυση της διαδραστικότητας δεν οδηγεί πουθενά. Πρόκειται και πάλι για θέμα πολιτισμικού DNA. Μία τέτοια υπόθεση προέρχεται από λίγες σημαντικές διαφορές στον μηχανισμό της παραγωγής νοήματος, οι οποίες δικαιολογούν τον ισχυρισμό περί παραδειγματικής αλλαγής.

Όταν ισχυρίστηκα ότι για τη κειμενική προοπτική ο καλύτερος συγγραφέας-εν-κειμένω είναι ο νεκρός, υπέδειξα βασικά μία από τις πλουσιότερες έννοιες της

3. Σημ. μτφρ. Ο συγγραφέας δεν εννοεί τη γλώσσα γενικά, αλλά αυτό το οποίο για τον Saussure είναι το σύστημα της γλώσσας, δηλαδή η *langue*.

σημειωτικής, την *εκφώνηση*. Εκφώνηση είναι η πράξη του μετασχηματισμού της γλώσσας (*langue*) σε ομιλία, του λόγου σε κείμενο, του σημειο-αφηγηματικού επιπέδου στο επιφανειακό επίπεδο του λόγου. Αυτή είναι η ίδια η πράξη της σταθεροποίησης, *débrayage/embrayage*,⁴ όπου η ζωντανή σημείωση (*semiosis*) σφραγίζει το ίχνος της στη σταθερή γραφή. Η κειμενική πλάνη ανακύπτει από την απίστευτη σημειωτική εξέλιξη της έννοιας της εκφώνησης, η οποία φαίνεται να ισχύει για σχεδόν κάθε έκφανση επικοινωνίας στο διαδίκτυο. Συγχρόνως, της ξεφεύγει η μεγάλη εικόνα, η σημειωτική ουσία της διαδραστικότητας. Προσομοιάζει με τον τρόπο με τον οποίο ο Eco αναγνωρίζει τη χρήση της εφαρμογής του μοντέλου του λεξικού στα τοπικά πολιτισμικά πλαίσια. Πάντως, προκειμένου να κατανοηθεί ο συνολικός μηχανισμός του πολιτισμού, το μόνο επιχειρησιακό μοντέλο είναι αυτό της εγκυκλοπαίδειας (Eco 1986: 2.3.6).

Μου φαίνεται ότι σε αυτό το πλαίσιο το εγχειρίδιο *Introduction to the Semiotics of New Media* του Cosenza (2014) προσφέρει πολύ ενδιαφέρουσες προσεγγίσεις σε πολλά και διαφορετικά θέματα του ψηφιακού πολιτισμού, αλλά, όταν προσεγγίζει τον πυρήνα του θεωρητικού θέματος, είναι ρητά και χωρίς κριτικό πνεύμα κειμενικό, έχοντας πολύ απλουστευτική έννοια της διαδραστικότητας (βλ. το κεφ. 2.4). Αντιθέτως, ο Ferraro (2003) προσφέρει εύστοχες κριτικές του κειμενικού παραδείγματος όταν εφαρμόζεται στο διαδίκτυο. Παρόλο που οι απόψεις του αντανακλούν την τελευταία λέξη του οικουμενικού δικτύου το 2004, πολύ διαφορετικού από ό,τι είναι σήμερα, προσφέρει ορισμένες πολύτιμες τροποποιήσεις της έννοιας της εκφώνησης για το διαδίκτυο, με τη μορφή της *enunciazione a flusso, εκφώνησης-ροής* (105) και της *enunciazione a riva voci, πολυφωνικής εκφώνησης* (102). Επίσης ο Zinna (2004), αν και με διαφορετική πρόθεση, αλλά παρόμοια αποτελέσματα, προσπαθεί να προσαρμοστεί στην κρίσιμη έννοια του διαδικτύου, αναφερόμενος σε *prospettivismo enunciativo, εκφωνητική πρόγνωση* (201), και κατακερματισμένο εκφωνητικό χώρο (209).

Μία πρόσφατη μονογραφία αναφοράς της έννοιας της εκφώνησης του Claudio Paolucci (2020) προσφέρει μία βαθιά θεωρητική ανάλυση της έννοιας, καθώς και περαιτέρω έδαφος για την κριτική μου. Είναι πολύ εύγλωττη, αλλά παρά την εξονυχιστική εξέταση την έννοιας σε κάθε δυνατό συγγραφέα, καθώς και την πλούσια και συνεχή αναφορά σε παραδείγματα από τη σημερινή ποπ κουλτούρα, αγνοείται πλήρως η διαδραστική επικοινωνία.

Στο τελευταίο τμήμα αυτού του άρθρου, θα σκιαγραφήσω ορισμένες δυνατές σημειο-οικονομικές περιπτώσεις της πράξης της εκφώνησης, εμπνεόμενος από το αριστούργημα του Paolucci.

4. Σημ. μτφρ. *Débrayage* είναι η διαδικασία κατά την οποία ο εκφωνών εγκαθιστά εκτός αυτού μέσα στο κείμενο τις αντικειμενοποιημένες κατηγορίες «αυτός», «αλλού» και «τότε», ενώ *embrayage* είναι η ταύτιση του κειμενικού υποκειμένου με το επίπεδο της εκφώνησης, μέσω της χρήσης των «εγώ-εσύ», «εδώ-εκεί» και συγκεκριμένων χρονικών κατηγοριών («τώρα», «χθές»).

3. Μελλοντικές προοπτικές

Εντοπίζω τη δυνατότητα αποτελεσματικής ανάπτυξης της σημειωτικής σε αυτούς τους συγγραφείς οι οποίοι αμφισβητούν τα κλασικά μοντέλα, ενώ ταυτοχρόνως επωφελούνται της σημειωτικής τεχνογνωσίας ως ερευνητικής παράδοσης. Δεν ταιριάζουν σε αυτήν τη φυσιογνωμία οι συγγραφείς που στερούνται ισχυρού υποβάθρου στην κλασική σημειωτική. Συναντάμε τακτικά μία συλλογή σημειωτικών εννοιών ατάκτως ερριμμένων, με τον σκοπό να ωραιοποιήσουν ένα άρθρο ή ένα βιβλίο, αλλά χωρίς ευριστική αξία. Άλλοι συγγραφείς που δεν ταιριάζουν σε αυτήν τη φυσιογνωμία είναι αυτοί που είναι αποξενωμένοι από τον ψηφιακό πολιτισμό και χρησιμοποιούν το κλασικό κριτικό σύστημα της σημειωτικής για να απεικονίσουν τον νέο πολιτισμό ως παρακμή και υποβάθμιση ή για να αποδείξουν ότι ουδέν καινόν υπό τον ήλιον.

Οι κατευθύνσεις του μέλλοντος της ψηφιακής σημειωτικής βρίσκονται στη μονογραφία των Hartley, Ibrus και Ojamaa (2020), στην οποία το υπόβαθρο των συγγραφέων διασφαλίζει μία γόνιμη ανταλλαγή μεταξύ της ψηφιακής και της κλασικής σημειωτικής εμπειρογνωσίας, η οποία ακολουθείται από μία σημαντική αναβάθμιση της κληρονομιάς του Lotman, προσανατολισμένη προς τις νέες πολιτισμικές πραγματικότητες.

Η μονογραφία του Maietti (2004) είναι ένα άλλο καλό παράδειγμα, αν και συντάχθηκε περίπου προ εικοσαετίας. Ο συγγραφέας είναι πλήρως ενταγμένος στην κειμενική παράδοση του Eco και της Σχολής του Παρισιού, αλλά η θεωρητική προσπάθεια του έργου του είναι να την αναμορφώσει και να προσφέρει ένα σημειωτικό πλαίσιο για τα ψηφιακά παιχνίδια, εκκινώντας από την ένταξη της ξένης στον κειμενισμό έννοιας της διαδραστικότητας. Ο Maietti δεν είναι μόνος σε αυτό το εγχείρημα. Θα καταχωρούσα, στην ίδια κατεύθυνση ανάπτυξης, η οποία προήλθε από την Μπολόνια, και την ομάδα «Σημειωτική των ψηφιακών παιχνιδιών» περί τον Patrick Corrock.⁵

Η τρίτη σημαντική περιοχή ανάπτυξης οφείλεται στην ερευνητική ομάδα περί τον καθηγητή Massimo Leone στο Τουρίνο. Το κύριο θέμα της τα τελευταία χρόνια είναι το «Πρόσωπο» σε κοινωνίες που χρησιμοποιούν ηλεκτρονική τεχνολογία. Όμως, η ομάδα εργάζεται συγχρόνως και για όλα τα κύρια θέματα του ψηφιακού πολιτισμού, όπως τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, τα ψηφιακά παιχνίδια, η εικονική πραγματικότητα κλπ. Τα προγράμματά τους συνεπάγονται ενίοτε το σύνολο της ιταλο-γαλλικής σημειωτικής κοινότητας, οδηγώντας σε πραγματική προστιθέμενη αξία για την ψηφιακή σημειωτική. Παρακολουθώ με ιδιαίτερο ενδιαφέρον το ερευνητικό πρόγραμμα που αφορά το θέμα του βάιραλ. Είναι μία περιοχή στην οποία οι Gabriele Marino και Mattia Thibaut εργάζονται επί πολλά

5. <https://bruchansky.name/artwork/the-semiotics-of-video-games/> (επίσκεψη 25.3.2021).

χρόνια και, προσωπικά, συνεργάζομαι με τον Gianmarco Giuliani, με αντικείμενο τη σημειωτική της εικονικής πραγματικότητας.

Δεν θα πρέπει να παραλείψω τις προσπάθειες του Ισπανού ερευνητή Carlos Scolari, ο οποίος αναπτύσσει νέα μοντέλα για την εννοιολόγηση της διαδραστικότητας και της διαμεσικής αφήγησης, με βάση την πραγματολογία του Eco, καθώς και άλλων κλασικών σημειωτικών θεωριών (Scolari 2008, 2013).

4. Συμπεράσματα

Επανερχόμενοι στον ψηφιακό πολιτισμό, μπορούμε να συμπεράνουμε ότι ασφαλώς ομογενοποιεί και καθιστά σαφή την οικονομική ανησυχία σχετικά με την «έλλειψη»⁶ σε καθημερινή βάση, καθώς και την εγγράφει σε μετρήσιμη μορφή ως αρχείο μαζικών δεδομένων (*big data*). Όταν η γραφή ήταν το κύριο μέσο του πολιτισμού, παρεμβαλλόταν σε αυτήν τη σχέση, οι δε φανταστικοί κόσμοι διαμοιράζονταν έξω από την πίεση της αναγκαιότητας λήψης αποφάσεων, με τη γραφή να παρέχει αντιθέτως τη γραμμική αναπαράστασή της με τη μορφή δράματος και αγωνίας. Θα πρότεινα να θεωρήσουμε, σε ένα τέτοιο πλαίσιο, την έλευση του ψηφιακού πολιτισμού ως μετάβαση από τον πολιτισμό της γραφής στη φορμαλιστική διαδραστικότητα των ψηφιακών παιχνιδιών. Δεν οραματίζομαι εδώ δυστοπικά σενάρια τύπου επιστημονικής φαντασίας, για τα οποία ολόκληρες κοινωνίες κυβερνώνται από ολοκληρωτικά καθεστώτα ως τεράστια ψηφιακά παιχνίδια. Το επιχείρημά μου είναι ότι η λογική της σημειωτικής μετάφρασης της εκτός διαδικτύου καθημερινής ζωής με τη βοήθεια ψηφιακών τεχνολογιών είναι εμπορική, οικονομική και αλγοριθμική, με τον ίδιο τρόπο με τον οποίο οι βασικές οικονομικές λειτουργίες διαχείρισης της έλλειψης προσομοιώνονται στα ψηφιακά παιχνίδια για διασκέδαση σε ένα υψηλότερο επίπεδο φορμαλισμού. Η μέθοδος έρευνας θα είναι η ίδια –σημειο-παραγωγική ή σημειο-οικονομική, αλλά όχι κειμενική. Ο ψηφιακός πολιτισμός είναι η εγγενής παιχνιδοποίηση της καθημερινής ζωής, στην οποία η έλλειψη δεν υπάρχει μόνο για διασκέδαση, αλλά είναι πραγματική προϋπόθεση της καθολικής δομής του κοινωνικού συνόλου.

6. Σημ. μτφρ. Η παράγραφος αυτή παρουσιάζει ιδιαίτερες δυσκολίες κατανόησης, λόγω της μεγάλης συμπύκνωσης των νοημάτων. Μετά από επικοινωνία με τον συγγραφέα, διευκρινίσθηκε το θέμα-κλειδί της, το οποίο περιστρέφεται περί την έννοια της έλλειψης. Κατά τον συγγραφέα, η έλλειψη, τόσο με τη βαθύτερη οντολογική έννοια της έλλειψης χρόνου, λόγω της πεπερασμένης ύπαρξής μας, όσο και ως πιο πρακτικές εκφάνσεις της, συναρτάται με την εκάστοτε λήψη απόφασης. Αντιπαραθέτει την απουσία έλλειψης κατά την ανάγνωση ενός τελειωμένου κειμένου, το οποίο οδηγεί απλώς σε απόλαυση και φαντασιώσεις, με την παρουσία της κατά τη διαδικασία λήψης απόφασης, επειδή ενεργοποιείται με τη συμμετοχή στην αφήγηση ενός διαδραστικού παιχνιδιού.

Βιβλιογραφία

- Bankov, Kristian (2019). “From Gold to Futurity: A Semiotic Overview on Trust, Legal Tender and Fiat Money”, Cheng Le & Marcel Danesi (eds.), *Social Semiotics* (Ειδικό τεύχος περί “Legal Discourse analyses and their advances”), 336-350.
- Bankov, Kristian (2022). *The Digital Mind: Semiotic Explorations in Digital Culture*. New York, Cham: Springer.
- Barthes, Roland (1977[1968]) “The Death of the Author”, Στο *Image, Music, Text*. Trans. Stephen Heath. New York, Hill & Wang, 142-147.
- Cannizzaro, Sarah (2016). “Internet Memes as Internet Signs: A semiotic view of digital culture”, *Sign Systems Studies* 44(4), 562-586.
- Colombari, Jennifer (2019). *Fra semiotica, tecnologie digitali e big data: interpretare lo spazio urbano con gli user-generated contents*. Alma Mater Studiorum Università di Bologna, Διδακτορική διατριβή στη φιλοσοφία, την επιστήμη, τη γνωστική λειτουργία και τη σημειωτική.
- Cosenza, Giovanna (2014). *Introduzione alla semiotica dei nuovi media*. Bari, Laterza.
- Danesi, Marcel (2017). *The Semiotics of Emoji. The Rise of Visual Language in the Age of the Internet* (Advances in Semiotics). London: Bloomsbury.
- de Souza, C.S., Cerqueira, R.F.G., Afonso, L.M., Brandão, R.R.M. & Ferreira, J.S.J. (2016). *Software Developers as Users: Semiotic Investigations in Human Centered Development*. New York, Cham: Springer.
- de Souza, C.S. & Leitão, C.F. (2009). *Semiotic Engineering methods for scientific research in HCI*. Morgan & Claypool.
- de Souza, C.S. (2005). *The Semiotic Engineering of Human-Computer Interaction*. Cambridge, MA, The MIT Press.
- Eco, Umberto (1979). *Lector in fabula: La cooperazione interpretativa nei testi narrativi*. Milano: Bompiani.
- Eco, Umberto (1986). *Semiotics and the Philosophy of Language*. Bloomington (IN), Indiana UP.
- Derrida, Jacques (1997). *Of grammatology*. Baltimore & London, The Johns Hopkins UP.
- Ferraro, Guido (2003). “La sfida di Internet al concetto di testo”, *VS (Versus)* 94-95-96, 99-111.
- Greimas, Algirdas J. (1974). “L'Énonciation: Une posture épistémologique”, *Significação: Revista Brasileira de Semiótica*, 1 (Centro de Estudos Semióticos A. J. Greimas), Ribeirão Preto (SP), 9-25.
- Hartley, John, Ibrus, Indrek & Ojamaa, Maarja (2020). *On the Digital Semiosphere: Culture, Media and Science for the Anthropocene*. USA Bloomsbury Publishing.
- Maietti, Massimo (2004). *Semiotica dei Videogiochi*. Milano, Edizioni Unicopli.
- Marrone, Gianfranco (2010). *L'invenzione del testo*. Bari, Laterza.
- Paolucci, Claudio (2020). *Persona: Soggettività nel linguaggio e semiotica dell'enunciazione*. Milano: Bompiani.

- Ricoeur, Paul (1991[1970]). “What Is a Text?”, *From Text to Action: Essays in Hermeneutics*, II, trans. K. Blamey & J. B. Thompson, Evanston, IL, Northwestern University Press, 105-124.
- Scolari, Carlos (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Barcelona, Gedisa.
- Wiggins, Bradley E. (2019). *The Discursive Power of Memes in Digital Culture: Ideology, semiotics, and intertextuality*. New York & London, Routledge.
- Zinna, Alessandro (2004). *Le interfacce degli oggetti di scrittura: Teoria del linguaggio e iper-testi*. Meltemi, Roma.

Abstract

Kristian Bankov

Semiotics Around the World

The primary objective of this paper is to present a comprehensive and analytical overview of the current status of digital semiotics and propose potential directions for its future development. The initial section endeavors to construct a comprehensive framework that maps out the existing semiotic contributions, categorizing them based on various theoretical approaches and incorporating prominent publications from the semiotic community. The subsequent section critically examines the concept of text and explores the inherent conflict between interactivity and the foundational principle of fixation upon which textualism is based.

Key-words: digital semiotics, digital mind, interactivity, semiotic framework