

ΣΤΙΣ 17 ΙΟΥΝΙΟΥ 2010 ΔΙΟΡΓΑΝΩΘΗΚΕ ΣΤΟ ΚΕΝΤΡΙΚΟ
ΚΤΙΡΙΟ ΤΟΥ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟΥ ΑΘΗΝΩΝ ΗΜΕΡΙΔΑ ΜΕ
ΘΕΜΑ: *ΠΑΙΧΝΙΔΙ, ΑΦΗΓΗΣΗ, ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ.*
ΑΝΑΖΗΤΩΝΤΑΣ ΤΟ ΨΗΦΙΑΚΟ ΑΝΑΛΟΓΟ ΤΗΣ
ΑΝΘΡΩΠΙΝΗΣ ΠΑΡΑΜΥΘΙΑΣ. ΟΙ ΕΡΓΑΣΙΕΣ ΤΗΣ
ΕΚΔΗΛΩΣΗΣ ΞΕΚΙΝΗΣΑΝ ΜΕ ΕΙΣΗΓΗΣΗ ΤΟΥ ΚΑΘΗΓΗΤΗ
ΛΑΟΓΡΑΦΙΑΣ ΚΑΙ ΠΡΟΕΔΡΟΥ ΤΗΣ ΕΛΕ Μ. Γ. ΜΕΡΑΚΛΗ:
«ΤΟ ΔΥΣΚΟΛΟ ΑΓΩΝΙΣΜΑ ΜΙΑΣ ΣΥΝΥΠΑΡΞΗΣ».
ΔΗΜΟΣΙΕΥΕΤΑΙ ΣΤΗ ΣΥΝΕΧΕΙΑ Η ΠΑΡΑΠΑΝΩ ΕΙΣΗΓΗΣΗ

Μ. Γ. ΜΕΡΑΚΛΗΣ

Το δύσκολο αγώνισμα μιας συνύπαρξης

Ομολογώ ότι η δεύτερη φράση στη διατύπωση του κεντρικού θέματος της ημερίδας: «Παιχνίδι, αφήγηση, τεχνολογία. Αναζητώντας το ψηφιακό ανάλογο της ανθρώπινης παραμυθίας», με ενθάρρυνε να λάβω μέρος σ' αυτή (με την ευγενική πρόσκληση του συναδέλφου κ. Μειμάρη), μολονότι συμβαίνει να βρίσκομαι έξω από την κοσμογονία της τεχνολογίας· και ίσως γι' αυτό έχω έναν προβληματισμό, αυθαίρετον ενδεχομένως, σχετικά με την παραμυθία που μπορούν να προσφέρουν στον άνθρωπο τα όντως εκπληκτικά τεχνολογικά επιτεύγματα. Εν σχέσει, στην προκειμένη περίπτωση, με το παιχνίδι και την αφήγηση.

Σχετικά με το παιχνίδι είδα το έργο «Μάθηση βασισμένη στο ψηφιακό παιχνίδι» του Marc Prensky, με το οποίο εγκαινιάζεται κιόλας η σειρά Επικοινωνία και Τεχνολογία του Εργαστηρίου Νέων Τεχνολογιών στην Επικοινωνία, την Εκπαίδευση και τα ΜΜΕ, το οποίο διευθύνει ο κ. Μείμαρης.

Ο Prensky λέει, ότι το βιβλίο του απευθύνεται κατεξοχήν σε ανθρώπους που ανήκουν στις γενιές που τις αποκαλεί «Γενιές των παιχνιδιών». Αυτό δεν βρίσκεται πολύ μακριά από τη θέση που υποστήριξε ο Huizinga στο βιβλίο του για τον «παίζοντα άνθρωπο» (homo ludens), αποδίδοντας καθολικό ανθρωπολογικό ρόλο στο παιχνίδι, στη διαμόρφωση του πολιτισμού. Αξίζει στο σημείο αυτό να αναφέρω και την ελληνική, ίσως, αποκλειστικότητα, την οποία συνιστά η δυναμική τριάδα των γραμματικά ομόρριζων, νοηματικά αλληλένδετων λέξεων παις, παιδιά (παιχνίδι), παιδεία, όπου η παιδεία παράγεται –όχι απλώς γραμματικά– από την παιδιά, που παράγεται από τον ή την παίδα (το παιδί). Και αξίζει να προσέξουμε ότι σημασιολογικά, σήμερα αλλά και κατά την αρχαιότητα, η λέξη παιδεία εκκινεί μεν από το παιδί, την παιδική ηλικία, αλλά επεκτείνεται πλέον σε όλες τις ηλικίες. Συνήθως μάλιστα στις μη παιδικές ηλικίες, μολονότι, τονίζω,

πρόκειται για μιαν ολοκλήρωση, που ξεκίνησε από εκείνες· και μάλιστα μέσω της παιδιάς, του παιχνιδιού.

Σήμερα η τεχνολογία έφερε και το ψηφιακό παιχνίδι. Ενθαρρύνθηκα, λοιπόν, να λάβω μέρος στην ημερίδα, γιατί, όπως είπα, από την περιγραφή του θέματος - πλαισίου μου δημιουργήθηκε η εντύπωση, ότι η αναγκαιότητα και στο σύγχρονο άνθρωπο παραμυθία και από την πλευρά της τεχνολογίας δεν θεωρείται εξάπαντος δεδομένη, αλλά στοχαστικότερα αναζητείται.

Δεν ξέρω πόσο ανυπόστατη είναι κάποια ανησυχία μου, μήπως η ηλεκτρονική επικοινωνία, όπως εξαπλώνεται κυρίαρχη στον κόσμο, κάνει να ατονήσουν τρόποι επικοινωνίας που είναι εκτός της εμβέλειάς της, παλαιοί, θα έλεγα αρχέγονοι, όπως της σχέσης “ενώπιος ενωπίω”, της επικοινωνίας των ματιών, ικανής να προκαλέσει ψυχικούς κραδασμούς, έλξη, αγάπη, έρωτα, εμπιστοσύνη. Αδειάζουν άραγε οι bloggers να ρίχνουν τέτοιες ματιές; Δεν χάνουν τίποτα οι άνθρωποι χάνοντας την ευκαιρία να επικοινωνούν και μ’ αυτόν τον τρόπο;

Η τεχνολογία πράγματι μπορεί να καλύπτει κενά, απουσίες, αποστάσεις· η τηλεφωνική επικοινωνία είναι πολλές

φορές λυτρωτική. Μπορούμε όμως να πούμε το ίδιο για τη σημερινή υπερκατάχρηση του κινητού τηλεφώνου από τους νέους, την εξάρτησή τους από αυτό;

Είναι συναρπαστική η πραγματοποιημένη «υπερμεγέθυνση των δυνατοτήτων» (με την προσδοκία κιόλας παραπέρα επιτευγμάτων) συγχρόνως με την «υπερσμίκρυνση» του επικοινωνιακού μέσου. Αλλά αυτό το πρωτόφαντο «μέγιστον εν τω ελαχίστω» είναι μόνο καλό; Μήπως, επεκτεινόμενο στη σφαίρα των ευρύτερων κοινωνικών σχέσεων, ή και των ψυχικών διαθέσεων, – υπάρχουν πολλαπλές αλληλοσυνδέσεις και συσχετίσεις στον κόσμο, – συντείνει σ' ένα στένεμα, μια σμίκρυνση των οριζόντων; Αν ένα ελάχιστο πολυμέσο εξασφαλίζει σ' ένα έγκλειστο στο σπίτι του για λόγους υγείας άτομο το μέγιστο των επαφών και της επικοινωνίας του με τον έξω κόσμο, δρώντας πολλαπλά παραμυθητικά, μήπως, εντούτοις, το ίδιο μέσο μπορεί να οδηγήσει σ' ένα είδος αναπηρίας και τον υγιή, που εθίζεται στον πειρασμό της ελάσσονος προσπάθειας;

Παντού η τεχνολογία ευεργετεί. Αλλά παντού επίσης γίνεται και κακή χρήση ή κατάχρησή της· που ενδέχεται και να βλάπτει. Ανήσυχος (ίσως χωρίς λόγο), ακούω, ότι ένα

ηλεκτρονικό ψηφιακό σχολικό βιβλίο θα αντικαθιστά όλα τα βιβλία. Ας περιοριστώ όμως στο ψηφιακό παιχνίδι.

Θυμάμαι την έκπληξη (την πρώτη φορά), όταν κάποτε, σε μια κοινωνική συναναστροφή, είχα δει μικρά παιδιά των μελών της συντροφιάς επί ώρες να παίζουν σκυμμένα πάνω στα κινητά τηλέφωνα τους. Οι γονείς είχαν πλήρως αποδεχθεί την προτίμηση αυτή των παιδιών τους. Αυτή η οιοσεί νεύρωση των παιδιών σίγουρα παίρνει πολύ μεγάλο χρόνο, που ένα μέρος του θα μπορούσε να διατεθεί και σε άλλες απασχολήσεις. Διαβάζω στον πρόλογο του κ. Μείμαρη (και του λέκτορα κυρίου Δημήτρη Γκούσκου), ότι το ψηφιακό παιχνίδι σήμερα είναι μια βιομηχανία που ανταγωνίζεται αυτή του κινηματογράφου, «με πωλήσεις ύψους 9,5 δισεκατομμυρίων δολαρίων και 267,9 εκατομμυρίων συσκευών το 2007 μόνο στις ΗΠΑ», με πραγματικά αναρίθμητη «ποικιλία υλοποιήσεων (...) από τις μικροεφαρμογές στα κινητά τηλέφωνα και τα παιχνίδια στους προσωπικούς υπολογιστές μέχρι τα παιχνίδια κονσόλας σε παιχνιδιομηχανές και τα μαζικά παιχνίδια στο διαδίκτυο ή σε χώρους ψηφιακά επαυξημένης πραγματικότητας». Ανάμεσα στις μορφές του ψηφιακού παιχνιδιού είναι και «αφηγήσεις που συμπαράγονται κατά μοναδικό κάθε φορά τρόπο από τις αλληλεπιδρώσεις επιλογές των παικτών μέσα σε δυναμικούς και πολυ-παραμετρικούς ανοικτούς κόσμους».

Αυτά δεν μπορεί να είναι τυχαία, τα ψηφιακά παιχνίδια αναδεικνύουν, όπως τονίζεται στον πρόλογο, «την ίδια την έννοια της παικτικότητας ως μια βασική ορίζουσα της σχέσης μας με το σύγχρονο ψηφιακό περιβάλλον». Δεδομένου πάντως, ότι το παίζει (που δεν απουσιάζει ούτε από τα ζώα) υπήρχε ανέκαθεν ως σύμφυτη στον άνθρωπο ορμή, αξίζει να αναζητηθεί η αιτία της σημερινής πρωτοφανούς έξαρσης –ίσως καλύτερα έκρηξης– της ηλεκτρονικής παικτικότητας. Αιτία του φαινομένου αυτού θεωρώ την αγάπη που τρέφουν οι πλείστοι των ανθρώπων στη μηχανή, με το ανυπολόγιστο πλήθος μορφών και χρήσεων της. Με τη μηχανή θα κλείσω λίγο πιο πέρα, με κάποιες σκέψεις μου.

Το ψηφιακό παιχνίδι δοξάζεται τώρα και ως τρόπος και μέθοδος μάθησης. Το παιχνίδι άλλωστε, γενικά, όπως ορθά σημειώνεται, πρώτες χρησιμοποίησαν οι ανθρωπιστικές επιστήμες, που το εννόησαν και ως «ένα πλαίσιο μάθησης και κοινωνικοποίησης (...) παρακινητικό μέσω της πρόκλησης και μη τιμωρητικό στα λάθη». Υπογραμμίζεται συγχρόνως, ότι για το χατίρι της μαθησιακής ωφέλειας δεν θυσιάζεται τίποτα από «τη διασκεδαστικότητα και την παικτικότητα που εξ ορισμού οφείλουν να εμφανίζουν» τα μαθησιακά ψηφιακά παιχνίδια. Εκμεταλλεύονται αυτά «τη δύναμη εξεικονισμού,

επεξεργασίας και οργάνωσης νοημάτων που παρέχει το ψηφιακό πολυμέσο», και μαζί συνδυάζουν «τη δύναμη αυτή με μια παιγνιώδη λογική ελεύθερης βούλησης και επιλογής, δυναμικά εξισορροπούμενης πρόκλησης και αβέβαιης τελικής έκβασης, η οποία να παραπέμπει σε δοκιμασία διασκέδασης και όχι διδασκαλίας».

Πάλι σχολαστικά θα σταθώ στον «εξεικονισμό των νοημάτων», διδακτικά αυτονόητο βέβαια στις μικρές ηλικίες, σχετικά με τον οποίο πάντως υπάρχει η πιθανότητα να τυποποιηθεί σχηματικά, μηχανικά, να γίνει απαγορευτικός στη δημιουργία αποχρώσεων, παραλλαγών εικόνων. Και στη «δοκιμασία διασκέδασης και όχι διδασκαλίας» λανθάνει, ενδεχομένως, η πιθανότητα, με τον παραμερισμό της διδασκαλίας, να υποβαθμισθεί ο όρος, η συνθήκη της προσπάθειας, του κόπου (πόνον τον έλεγαν οι πρόγονοί μας), η απουσία του οποίου είναι αδιανόητη στη παιδευτική διαδικασία. Ο απλός λαός, που συμπεριφέρθηκε και ως γλωσσολόγος συχνά, πρόσθεσε στην αρχική σημασία του παιδεύω (εκπαιδεύω, μορφώνω) τη σημασία του βασανίζω· όχι, πιστεύω, κινημένος, ο λαϊκός άνθρωπος, από την εικόνα του «αυταρχικού δασκάλου» (όπως την έπλασε μονοσήμαντα η επίσημη παιδαγωγική), –την ιστορική κατά κάποιον τρόπο αποκατάστασή του επιχείρησα με μιαν άλλη ευκαιρία,– αλλά

μάλλον γιατί, μέσα στις πολλές και μεγάλες δυσκολίες που αντιμετώπιζε και με σκληρή προσπάθεια αγωνιζόταν να τις υπερβεί, είχε κατανοήσει ότι τα παιδιά του, που κατά κανόνα ήθελε να τα μορφώσει, έπρεπε να μοχθήσουν (γνωρίζουμε οι παλαιότεροι, πόσα εκατομμύρια προγενέστερων γενεών μοχθήσαμε, παιδευτήκαμε εκπαιδευόμενοι). Η τεχνολογία κάνει τη ζωή μας άκοπη, εύκολη. Αυτό, σε μια απώτερη σκέψη μου, είναι ενάντια στη ζωή. Και η μια και η άλλη, η φύση και η ζωή, είναι σύνθεση ευκολίας και δυσκολίας. Επιβάλλεται η συνεχής άσκηση και στα δύο.

Μιλώ με αυτό τον κάπως επιφυλακτικό τρόπο, γιατί υπήρξα ακροατής και ανακοινώσεων σε παιδαγωγικά συνέδρια και συναφείς συναντήσεις, όπου οι ομιλητές, νέοι επιστήμονες, θιασώτες των νεωτερικών μεθόδων διδασκαλίας, αφενός μιλούσαν με προφανή, σχεδόν προκλητική βεβαιότητα για την πληρότητα και τελειότητα της μεθόδου τους, αφετέρου δεν είχε ο λόγος τους και ο τρόπος της παρουσίασης του θέματός τους την ευαισθησία και την έμπνευση που δημιουργεί η στενή – ψυχή με ψυχή– επαφή δασκάλου και μαθητή. Οι ομιλητές συνέχισαν την πανεπιστημιακή διδασκαλία με τη διδασκαλία στη σχολική τάξη.

Ως απάντηση σε τέτοιες συμπεριφορές, αλλά και ως προτροπή για περισσότερη μετριοφροσύνη και μετριοπάθεια σε τέτοια ζητήματα, μπορούμε να θεωρήσουμε τα ακόλουθα λόγια του κ. Μειϊμάρη και των συνεργατών του: «Το μεγάλο στοίχημα, ωστόσο, είναι και εδώ να απαντηθεί ικανοποιητικά το κλασικό ζητούμενο όλων των εκπαιδευτικών αλλαγών: το πώς η νέα αυτή πρόταση θα μεταφερθεί σωστά μέσα στην τάξη ή, γενικότερα, μέσα στη σχέση εκπαιδευτή - εκπαιδευόμενου σε οποιοδήποτε πλαίσιο και βαθμίδα (...). Πολλά είναι τα ερωτήματα που μπορούν να τεθούν και αναμφίβολα πολύ ενδιαφέροντα. Το βέβαιο είναι ότι η σχέση του ψηφιακού παιχνιδιού με τη μάθηση, την οποία μόλις αρχίζουμε να ψαύουμε, έχει ακόμα μακρύ και γόνιμο δρόμο να διανύσει».

Πέρα από το ψηφιακό παιχνίδι, υπάρχει στη σημερινή συζήτηση και η ψηφιακή αφήγηση, την οποία «οφείλουμε να διαμορφώσουμε» έτσι, γράφει ο κ. Μειϊμάρης, ώστε «να μπορούμε να μοιραζόμαστε νοήματα και αξίες με τους σύγχρονούς μας, και πολύ περισσότερο με τις γενιές που έρχονται».

Στον 41. τόμο της «Λαογραφίας», του επιστημονικού οργάνου της Ελληνικής Λαογραφικής Εταιρείας, δημοσιεύτηκε ένα κείμενο του μαθητή μου κ. Γιώργου Β. Μιχαήλ με τον τίτλο

«Homo interneticus. Ή: Λαογραφία και Διαδίκτυο». Από το άρθρο αυτό διαβάζω: «Το Διαδίκτυο είναι μια δεύτερη ευκαιρία για (ατομική και κοινοτική) ζωή. Ή, καλύτερα, η διαδικτυακή ζωή είναι μια “δεύτερη ζωή”, η οποία όμως δεν αποτελεί επ’ ουδενί καρικατούρα της “πρώτης”. Είναι, αντίθετα, μια ολοκληρωμένη νέα ζωή, μια “vita nuova”». Η δεύτερη αυτή ζωή, πληροφορεί ο κ. Μιχαήλ, άρχισε το 2003 και τον Ιανουάριο του 2007 έχουν “μετοικήσει” στο διαδικτυακό τόπο Second Life 2.500.000 άνθρωποι από κάθε γωνιά του πλανήτη. Στο δεύτερο μέρος του άρθρου του ο συγγραφέας παρουσιάζει ένα έξοχο παράδειγμα από το συγκεκριμένο τόπο, το οποίο συνδέεται με το ζεύγος: ζωή - θάνατος. «Η παλιά λαϊκή πεποίθηση, γράφει ο κ. Μιχαήλ, ότι δεν πρέπει να ξεχνάμε τους νεκρούς (οι οποίοι πεθαίνουν “οριστικά” μόνον όταν τους καταδικάζουμε στη λήθη) είναι κατά βάση αυτή που ωθεί τον homo interneticus στη δημιουργία των λεγόμενων memorial websites, δηλαδή των διαδικτυακών τόπων που είναι αφιερωμένοι στους νεκρούς (...). Ένα memorial website είναι, στην πραγματικότητα, ένα “κιβώτιο μνήμης” ή, καλύτερα, ένα “εικονικό νεκρό σπίτι”, του οποίου ο ένοικος ζει μια “δεύτερη ζωή” και στο οποίο μπαينوβγαίνουν ελεύθερα οι ζωντανοί είτε για να “μιλήσουν” μαζί του είτε για να βρουν οι ίδιοι ένα καταφύγιο παρηγοριάς είτε, τέλος, για να επικοινωνήσουν με άλλους ζωντανούς, γνωστούς ή αγνώστους, και να μοιραστούν μαζί τους τον

καημό τους». Αληθινά, πρόκειται για τη δημιουργία ενός απλωμένου σ' όλη την υφήλιο πνευματικού χώρου τρυφερής γλυκυθυμίας και συμπάθειας μεταξύ ανθρώπων, που τους συνδέει η συγγένεια ομολογών αφηγήσεων πένθους. Όσα γράφει στο κείμενό του ο κ. Μιχαήλ μ' έφεραν στις σκηνές της εδώ, "πρώτης" μας ζωής, που εκτυλίσσονται ίσως ακόμα, μπροστά από τα ερείπια της Marfin στην οδό Σταδίου, στο σκίρτημα των περαστικών μπροστά από τον τόπο που τον στοίχειωσαν οι αδικοχαμένες ψυχές.

Είναι ένα βαθιά ανθρωπιστικό, παραμυθητικό δώρο της τεχνολογίας προς εμάς, η "δεύτερη ζωή". Όμως θα είταν επίσης, νομίζω, δύσκολο να βεβαιώσουμε, ότι από το ίδιο το διαδίκτυο δεν βγαίνει πολλαπλά η δυσοσμία από μια προχωρημένη σήψη, στην οποία βρίσκεται ο σύγχρονος κόσμος.

Το παιχνίδι, η αφήγηση είναι εγγενείς στον άνθρωποι τρόποι έκφρασής του. Και θα είταν αδιανόητο να μην υπάρχουν στο σύγχρονο περιβάλλον της υπεραναπτυγμένης τεχνολογίας. Και, βέβαια, να μη δεχθούν ανάλογα την επίδρασή του.

Οπωσδήποτε τίθεται το ζήτημα, πώς θα συνδυαστεί το νέο με το παλαιό. Η πλήρης εξαφάνιση του παλαιού (ορισμένων

κατηγοριών του) είναι αδύνατη. Έρχονται από πανάρχαιους χρόνους, *ab origine mundi*. Ακόμα και στο νέο που έρχεται, στον πυρήνα του, υπάρχει κι ένα στοιχείο από το αρχέγονο παλαιό. Θυμάμαι κάποιους στίχους του Μεφιστοφελή, που τους απευθύνει στους αναγνώστες, αναφερόμενος στον Φάουστ: «Καινούρια τα θαρρεί, πράματα αιώνια. / Εγώ τα ξέρω χίλια μύρια χρόνια».

Επιτέλους στο σημερινόν άνθρωπο δεν παρατηρείται καμιά δαρβινικής υφής μετάλλαξη. Αν σημειώνεται υποχώρηση της εσωτερικής ζωής με ασύμμετρη ενδυνάμωση της τεχνολογικά καλλιεργημένης σκέψης και τάση εκμηχάνισης τρόπων ζωής, αυτό δεν οφείλεται, ξαναλέω, σε δαρβινική μετάλλαξη. Είναι αποτέλεσμα συνήθειας, εθισμού. Δεν είναι λοιπόν θεωρητικά αδύνατο να βρεθούν κοντά δυνάμεις που μπορούν, και πιο πολύ πρέπει, να συνυπάρχουν και να συλλειτουργούν. Οι δυνάμεις αυτές δεν είσαν ποτέ σε όλους άριστα συνταιριασμένες. Αυτοί που επιτύγχαναν κάτι τέτοιο είσαν ανέκαθεν οι λιγότεροι. Μόνο που τώρα είναι πιο λίγοι από κάθε άλλη φορά. Και είναι συντριπτικά πολλοί εκείνοι που αγαπούν, ως το βαθμό της λατρείας πολλές φορές, τα παιδιά της τεχνολογίας· τις μηχανές.

Σ' ένα χωρίο των «Μηχανικών» του Αριστοτέλη συνδυάζονται τρεις θεμελιώδεις στην τεχνολογία λέξεις: «Φύσις», «Τέχνη», «Μηχανή». Υπάρχει, γράφει ο Αριστοτέλης, η φύση. Ανάμεσα σ' αυτά, που η φύση κάνει μόνη της, ορισμένα δεν είναι «πρός το χρήσιμον» των ανθρώπων. Έτσι ο άνθρωπος επινοεί την τέχνη. Και το «βοηθούν» προς τα «άπορα» μέρος της τέχνης, το κομμάτι που βοηθάει στα αξεπέραστα προβλήματα που δημιουργεί η φύση, το καλούμε, γράφει ο Αριστοτέλης, μηχανή.

Είναι ενδιαφέρουσα η σημασιολογική εξέλιξη που είχαν οι ολοζώντανες και σήμερα στη γλώσσα μας λέξεις τέχνη και μηχανή. Στην τέχνη η σημασία περιορίστηκε στο μέρος εκείνο της δημιουργικής δραστηριότητας, που κατά κάποιον τρόπο επιχειρεί να περάσει παραμυθητικά πάνω από τα προβλήματα, να τα δει ο άνθρωπος και αλλιώς. Είναι κι αυτό ένας άλλος τρόπος να τα πολεμάει (ωστόσο στη λαϊκή γλώσσα, – και είναι αυτό πολύ σημαντικό, – διατηρήθηκε και η άλλη αρχική σημασία, του επαγγέλματος· υπάρχει η λαϊκή ρήση: «μάθε τέχνη κι ασ' τηνε, κι αν πεινάσεις πιασ' τηνε»). Η μηχανή, από έννοια, πρώτιστα, αφηρημένη όπως λέμε, που σημαίνει την επινοητική δύναμη του ανθρώπου, εξελίχθηκε αποκλειστικά σε έννοια υλική και συγκεκριμένη· δηλώνει το πράγμα, την

πραγματοποίηση της ιδέας στη μορφή ενός οργάνου, εργαλείου.

Σήμερα παρατηρούμε μια τάση της μηχανής για αυτονόμηση. Μίλησα πιο πάνω για εκμηχάνιση τρόπων της συμπεριφοράς· αναφέρω ένα παράδειγμα: τον εκλατινισμό της γραφής μας, όχι γιατί, καταρχήν, εμείς το θέλουμε, αλλά γιατί το επιβάλλει η μηχανή. Και εμείς αδιαφορούμε. Αναφέρω δύο ακόμα στίχους του Γκαίτε, στο στόμα του Μεφιστοφελή ξανά – γιατί αυτός, προπάντων, γνωρίζει όλα τα κακά: «εκεί το πράγμα πάντα καταντά, / το κατασκευάσμα μας, αυτό μας κυβερνά».

Η ιστορική μοίρα του ανθρώπου (η εξέλιξή του στο μέλλον, αν θέλετε, λιγότερο δραματικά) θα κριθεί από τη στάση του ίδιου, σε δύο επίπεδα: να συνεχίσει, από τη μια μεριά, να επωφελείται από την ευεργεσία της μηχανής και της τεχνολογίας, και να προσπαθεί, από την άλλη, να αναχαιτίσει την επεκτατική τάση και δύναμή της, η οποία δεν περιορίζεται στην προσφορά έργου υψηλής πρακτικής σημασίας, αλλά και διεισδύει διαβρωτικά στις ψυχές των ανθρώπων.