

Πείτε αντίο στην εποχή του ... καλάθου των αχρήστων

/ [Επιστήμες, Τέχνες & Πολιτισμός](#)



Baraniuk Chris

Από τα τηλέφωνα που «αυτοεπιδιορθώνονται» έως τη συλλογή ψηφιακών αντικειμένων που αψηφούν... τον νόμο της βαρύτητας, το μέλλον υπόσχεται να μας επιτρέψει να απολαμβάνουμε τα αποκτήματά μας χωρίς τα μειονεκτήματα του σήμερα

Ο καθένας μας διαθέτει πολύτιμα αντικείμενα. Συλλέγουμε πράγματα μανιωδώς αλλά την ίδια στιγμή ανησυχούμε για τη συσσώρευση σκουπιδιών στον πλανήτη μας. Μπορεί η τεχνολογία να προσφέρει τρόπους που θα κάνουν πιο εύκολη αυτή την «ολέθρια» σχέση;

Το να επιμηκύνουμε το προσδόκιμο ζωής των αντικειμένων μπορεί να μας βοηθήσει να ελαχιστοποιήσουμε τις ενοχές για όλες αυτές τις συσκευές που καταλήγουν στον καλάθο των αχρήστων. Όταν η φωτογραφική μηχανή του ολλανδού σχεδιαστή Ντέιβ Χάκενς σταμάτησε να λειτουργεί, εκείνος θέλησε να την επιδιορθώσει. Έτσι και αλλιώς, μόνο ένα τμήμα της είχε φθαρεί, ο μηχανισμός επαφής του φακού με το σώμα της μηχανής. Ωστόσο ο κατασκευαστής απάντησε ότι το συγκεκριμένο τμήμα δεν ήταν δυνατόν να αντικατασταθεί. «Βασικά μου είπαν απλώς να πάρω καινούργια μηχανή» λέει ο Χάκενς. «Έτσι γίνεται με τα ηλεκτρονικά. Τα αγοράζεις και ακόμη και αν σπάσει ένα μικρό τμήμα τους

χρειάζεται να πετάξεις ολόκληρη τη συσκευή».

Αυτό το περιστατικό ενέπνευσε τον Χάκενς να αναπτύξει το «Phoneblocks» – ένα κινητό τηλέφωνο με μέρη τα οποία μπορούν εύκολα να αντικατασταθούν ή να αφαιρεθούν ώστε να επιδιορθωθούν. Από την οθόνη ως την κάμερα και τον επεξεργαστή, όλα τα μέρη του τηλεφώνου αποτελούν ξεχωριστά κομμάτια του.

Η online δημοσίευση του σχεδίου του Χάκενς, που είχε ως στόχο να τραβήξει το ενδιαφέρον, ήταν επιτυχημένη λαμβάνοντας υποστήριξη από εκατοντάδες χιλιάδες χρήστες του Διαδικτύου και εκείνος κατάλαβε ότι κάτι καλό είχε πετύχει. Οντως ο γίγαντας των τηλεφώνων Motorola αποκάλυψε λίγο μετά ότι ανέπτυξε ένα παρόμοιο σχέδιο.

Υλικά που «αυτοεπουλώνονται»

Ενας άλλος τρόπος για να επιμηκυνθεί η ζωή των πραγμάτων είναι η χρήση υλικών που «αυτοεπουλώνονται». Επιστρώσεις από πολυμερή όπως αυτή στο πίσω μέρος του νέου κινητού τηλεφώνου G Flex της LG μπορούν σταδιακά να επιδιορθώσουν μικρούς «τραυματισμούς» στην επιφάνεια της συσκευής.

Δεν είναι μόνο όμως τα εξωτερικά μέρη των συσκευών που θα αποκαθιστούν μόνα τους τους... τραυματισμούς τους. Ο Τσάο Γουάνγκ και οι συνεργάτες του από το Πανεπιστήμιο Στάνφορντ στην Καλιφόρνια χρησιμοποίησαν πολυμερή που αυτοεπουλώνονται προκειμένου να αυξήσουν το προσδόκιμο ζωής των επαναφορτιζόμενων μπαταριών. Αυτού του είδους οι μπαταρίες διαθέτουν ανόδους πυριτίου, ωστόσο το πυρίτιο σταδιακά διασπάται κάθε φορά που η μπαταρία επαναφορτίζεται. Προκειμένου να διατηρηθεί το «θρυμματισμένο» πυρίτιο σε καλή κατάσταση ώστε να διατηρεί με τη σειρά του ηλεκτρική επαφή και έτσι να γίνεται φόρτιση, οι ερευνητές το κάλυψαν με ένα πολυμερές που λειτουργεί ως... συνδετήρας.

Τα υλικά που αυτοεπουλώνονται θα μπορούσαν μελλοντικά να εξασφαλίσουν τη μακροζωία των ηλεκτρονικών που θα είναι ενσωματωμένα στα ρούχα μας και σε άλλα αντικείμενα καθημερινής χρήσης, λέει ο Γουάνγκ.

3D αντικείμενα

Αντικείμενα κατά παραγγελία που έχουν «γεννηθεί» σε τρισδιάστατο εκτυπωτή προσφέρουν επίσης μια νέα μορφή πρόσβασης σε καινούργια αποκτήματα και, όπως τα συναρμολογούμενα τηλέφωνα, υπόσχονται να μας επιτρέπουν να δημιουργούμε μέρη των συσκευών μέσα στο ίδιο μας το σπίτι – με τον τρόπο αυτόν θα επεκτείνεται η διάρκεια ζωής των προϊόντων, ενώ παράλληλα θα

μειώνεται το περιβαλλοντικό κόστος που συνδέεται με την αποστολή του κάθε προϊόντος.

Βέβαια η τεχνολογία αλλάζει τη σχέση μας με τα πράγματα και με άλλους τρόπους. Είναι σαφές ότι η άνοδος των ψηφιακών ΜΜΕ έχει προκαλέσει μια μεγάλη αλλαγή – σε ορισμένες περιπτώσεις κάνοντάς μας πιο επιλεκτικούς σχετικά με τα αντικείμενα που βάζουμε στο σπίτι μας.

Στην εποχή του iTunes ίσως προκαλεί έκπληξη το γεγονός ότι οι πωλήσεις βινυλίων βρίσκονται στα υψηλότερα επίπεδα των τελευταίων 15 ετών, σύμφωνα με τα τελευταία στοιχεία της Βρετανικής Βιομηχανίας Φωνογραφίας. Ωστόσο και οι πωλήσεις μουσικής σε ψηφιακή μορφή βρίσκονται σε ανοδική πορεία. Φαίνεται ότι τα δύο αυτά «σχήματα» της μουσικής έχουν πέραση στον κόσμο ακριβώς επειδή το καθένα συνδέεται με ένα διαφορετικό πλαίσιο. Μπορεί κάποιος να ακούσει Ντέιβιντ Μπόουι στο iPod του ενώ κάνει τζόγκινγκ και αργότερα μέσα στην ημέρα, όταν χαλαρώνει στο σπίτι του, να βάλει στο πικάπ του έναν δίσκο του γνωστού τραγουδιστή. Όταν αγοράζουμε ένα αντικείμενο, συνήθως έχουμε στο μυαλό μας από πριν το πώς ακριβώς θα το απολαύσουμε.

Ενα παρόμοιο φαινόμενο λαμβάνει χώρα σε ό,τι αφορά τα βιβλία. Μπορεί οι πωλήσεις των χαρτόδετων βιβλίων να έχουν καταποντιστεί, ωστόσο το 2013 η Ένωση Αμερικανών Εκδοτών ανέφερε ότι οι πωλήσεις βιβλίων με σκληρό κάλυμμα ανέβηκαν κατά 10% – διπλάσια αύξηση σε σύγκριση με τις πωλήσεις των e-books. Φαίνεται ότι η συνύπαρξη και των δύο αυτών «μορφών» βιβλίων σημαίνει πως ο πληθυσμός είναι πιο προσεκτικός στο ποια βιβλία θα επιλέξει να βάλει στα ράφια της βιβλιοθήκης του.

«Αδηφάγος» και ο ψηφιακός κόσμος

Υπάρχουν κάποιοι που πιστεύουν ότι ο ψηφιακός κόσμος προσφέρει μια ευκαιρία να πάμε τα πράγματα ένα βήμα πιο μακριά, να ξεφύγουμε εντελώς από τη φυσική ενσάρκωσή τους. Ακόμη όμως και οι θιασώτες αυτού του κινήματος σημειώνουν πως, παρότι τα ψηφιακά κτήματα είναι ευκολότερο να μεταφερθούν από τα... αληθινά, συνεχίζουν να «καταβροχθίζουν» πόρους και ενέργεια, με αποτέλεσμα να χρειάζεται προσεκτική διαχείρισή τους και οργάνωση.

Στην πραγματικότητα, η ίδια μορφή ανησυχίας που έχουμε για τα... πραγματικά πράγματα μπορεί σύντομα να περιλάβει και τις ψηφιακές συλλογές μας. «Αυτή τη στιγμή το “μάζωμα” πραγμάτων αφορά τα φυσικά αντικείμενα, ωστόσο είναι πιθανόν να έχουμε στο όχι και τόσο μακρινό μέλλον χαοτικά ψηφιακά αρχεία και να ξοδεύουμε ατελείωτο χρόνο συλλέγοντας νέα ψηφιακά αντικείμενα που στη συνέχεια χάνονται στην ψηφιακή “στοίβα”» αναφέρει ο Γκέιλ Στέτεκι από το Πανεπιστήμιο της Βοστώνης που μελετά την τάση των ανθρώπων να συσσωρεύουν

αντικείμενα.

Το τέλος της ιδιοκτησίας

Μια λύση σε αυτό το πρόβλημα έχει ήδη δοθεί από τη βιομηχανία της μουσικής, των ταινιών και των βιντεοπαιχνιδιών: δεν είναι άλλη από το streaming (live online απόλαυση ενός κομματιού, ενός φιλμ ή ενός παιχνιδιού). Το 2013 κατεγράφη αύξηση της τάξεως του 100% στο streaming μουσικής στις ΗΠΑ. Οι πωλήσεις ψηφιακών μουσικών αρχείων, αντιθέτως, έπεσαν κατά 6%.

Ο ψηφιακός κόσμος προσφέρει επίσης ευκαιρίες καλύτερης διαχείρισης των πραγμάτων μας στον αληθινό κόσμο, κυρίως μέσω της ολοένα και μεγαλύτερης ανόδου της «οικονομίας του μοιράσματος». Εκθεση που δημοσιεύθηκε πέρυσι από την ομάδα The People Who Share έδειξε ότι χάρη σε ένα ευρύ φάσμα online υπηρεσιών 33 εκατομμύρια Βρετανοί μοιράστηκαν την τροφή τους, το αυτοκίνητό τους για να μεταφέρουν άλλους ανθρώπους στη δουλειά ή αγόρασαν και πούλησαν αντικείμενα. Επιπλέον πόλεις όπως το Αμστερνταμ έχουν «φρεσκάρει» τη νομοθεσία τους ώστε να ενθαρρύνουν υπηρεσίες που επιτρέπουν στους κατοίκους τους να νοικιάζουν το σπίτι τους σε ταξιδιώτες. Η πιο δημοφιλής από αυτές τις υπηρεσίες, το site Airbnb, έχει εξυπηρετήσει περισσότερα από εννέα εκατομμύρια άτομα παγκοσμίως από τότε που δημιουργήθηκε πριν από μόλις πέντε χρόνια.

Μήπως όμως το μοίρασμα των αντικειμένων μας ή ακόμη και τα σχέδια για την 3D εκτύπωσή τους θα διαβρώσουν, τουλάχιστον ως έναν βαθμό, τη σχέση που έχει ο καθένας μας με τα πράγματά του; Όχι, σύμφωνα με τον Αντι Χάντσον-Σμιθ από το Κέντρο Bartlett για την Προηγμένη Χωρική Ανάλυση του University College του Λονδίνου. Ο ειδικός υποστηρίζει ότι η αντικατάσταση του κόσμου των φυσικών αντικειμένων με εκείνον των ψηφιακών καθιστά δυνατό για τον καθένα να μοιράζεται ένα αντικείμενο και να αισθάνεται πιο δεμένος συναισθηματικά μαζί του την ίδια στιγμή.

Το 2012 ο ίδιος και η ομάδα του τοποθέτησαν γραμμωτούς κώδικες δύο διαστάσεων (QR codes) σε αντικείμενα που βρίσκονταν σε μια πτέρυγα του καταστήματος με αντικείμενα από «δεύτερο χέρι» της φιλανθρωπικής οργάνωσης Oxfam. Όταν κάποιος «σάρωνε» τον γραμμωτό κώδικα λάμβανε πληροφορίες σχετικά με την ιστορία του κάθε αντικειμένου. Η κίνηση αυτή που ονομάστηκε Shelflife αύξησε τις πωλήσεις στο κατάστημα, ενώ συγχρόνως συγκίνησε ακόμη και τον ίδιο τον Χάντσον-Σμιθ, ο οποίος αποφάσισε τελικώς να αγοράσει ένα «τυχερό αρκουδάκι» όταν διάβασε ότι αυτό ήταν το γούρι ενός κοριτσιού που πέρασε τις εξετάσεις του στο σχολείο. «Ήταν κακόγουστο και κακάσχημο» θυμάται ο Χάντσον-Σμιθ, «όμως το αγόρασα καθώς μου “μίλησε” στο συναίσθημα

και δεν μπορούσα να το βάλω πίσω στο ράφι. Τώρα φιγουράρει στο γραφείο μου και αποτελεί ατράνταχτο επιχείρημα στις συζητήσεις μου για τα πράγματα και το συναισθηματικό δέσιμο μαζί τους». Ο ειδικός πιστεύει ότι αυτού του είδους η τεχνολογία μπορεί να έχει άμεσα οφέλη στην οικονομία του μοιράσματος και στο εμπόριο αντικειμένων από δεύτερο χέρι.

Ψηφιακοί δεσμοί

Για τον Ντάνιελ Μίλερ, ανθρωπολόγο και ειδήμονα στην κουλτούρα της ύλης στο University College του Λονδίνου, ο ψηφιακός κόσμος απλώς κάνει τους δεσμούς μας με τα αντικείμενά μας πιο σαφείς. «Πάντα τα αντικείμενα “μιλούσαν” στη συνδεσιμότητα, τόσο σε κοινωνικό όσο και σε γεωγραφικό επίπεδο, γι’ αυτό τα εκτιμούμε» λέει. «Τα διακοσμητικά στο σπίτι μας συχνά αποκαλύπτουν, για παράδειγμα, τα μέρη στα οποία ταξιδέψαμε ως τουρίστες ή σηματοδοτούν ανθρώπους με τους οποίους έχουμε στενές σχέσεις».

Η διαφορά τώρα είναι ότι η περιουσία μας η οποία μοιράζεται μπορεί να αποτελέσει μέρος μιας πρωτοβουλίας που θα μας σώζει από το καθήκον να καταγράφουμε τις αναμνήσεις μας και να τις κρατούμε μαζί με τις προσωπικές μας σχέσεις. Ωστόσο, παρότι τα αντικείμενα των ψηφιακών αναμνήσεων μπορεί να καταστήσουν ευκολότερο το να καταλάβουν οι άλλοι τι σημαίνουν για εμάς τα πράγματά μας, ο Μίλερ υποπτεύεται ότι θα «λένε» μόνο ένα μέρος της ιστορίας. «Δεν αποδεχόμαστε απαραίτητως τα αντικείμενα που προσφέρονται να εκτελέσουν συναισθηματικό έργο επειδή ωφελούμαστε από το καθήκον να κάνουμε εμείς οι ίδιοι αυτό το έργο» σημειώνει. Διότι τελικά τα πράγματα για τα οποία όντως νοιαζόμαστε είναι εκείνα με τα οποία είμαστε συναισθηματικά δεμένοι. Είναι η μη υλική πλευρά των υλικών αγαθών, που, κατά περίεργο τρόπο, σημαίνει και τα περισσότερα για τον καθέναν μας.

Πηγή: tovima.gr