



ΜΕΤΑΞΥ ΑΝΘΡΩΠΟΥ ΚΑΙ ΜΗΧΑΝΗΣ

ΔΙΗΓΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΤΟ ΑΥΡΙΟ
ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ ΗΔΗ ΕΔΩ

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ

ΓΙΩΡΓΟΣ Ν. ΠΕΡΑΝΤΩΝΑΚΗΣ

διόπτρα

ΜΕΤΑΞΥ ΑΝΘΡΩΠΟΥ ΚΑΙ ΜΗΧΑΝΗΣ

ΔΙΗΓΗΜΑΤΑ ΓΙΑ ΤΟ ΑΥΡΙΟ
ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ ΗΔΗ ΕΔΩ

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ

ΓΙΩΡΓΟΣ Ν. ΠΕΡΑΝΤΩΝΑΚΗΣ

διόπτρα

Τίτλος πρωτοτύπου: ΜΕΤΑΞΥ ΑΝΘΡΩΠΟΥ ΚΑΙ ΜΗΧΑΝΗΣ

© Για την ελληνική γλώσσα σε όλο τον κόσμο: ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΔΙΟΠΤΡΑ, 2026

Πρώτη ελληνική ψηφιακή έκδοση: Μάρτιος 2026

Επιμέλεια κειμένου: Λένια Μαζαράκη / Σχεδιασμός εξωφύλλου: Ελένη Κυριακίδου, Εκδόσεις Διόπτρα / Ψηφιακή σελιδοποίηση: Έρση Σωτηρίου, Εκδόσεις Διόπτρα

Κεντρικά γραφεία: Αγ. Παρασκευής 40, 121 32 Περιστερί, Τηλ.: 210 380 52 28, Fax: 210 330 04 39, Βιβλιοπωλείο Books & Life: Σόλωνος 93-95, 106 78 Αθήνα, Τηλ.: 210 330 07 74

www.dioptra.gr, e-mail: info@dioptra.gr

Απαγορεύεται η αναπαραγωγή ή ανατύπωση μέρους ή του συνόλου του βιβλίου σε οποιαδήποτε μορφή, χωρίς τη γραπτή άδεια του εκδότη.

Απαγορεύεται η χρήση ή η αναπαραγωγή με οποιονδήποτε τρόπο μέρους ή όλου του βιβλίου για την εκπαίδευση τεχνολογιών ή συστημάτων τεχνητής νοημοσύνης. Τα δικαιώματα επί του παρόντος έργου διατηρούνται ρητά όσον αφορά την εξόρυξη κειμένων και δεδομένων (Άρθρο 4§3) Οδηγία (ΕΕ) 2019/790.

ISBN: 978-618-10-0266-8

ΕΙΣΑΓΩΓΗ / Τεχνητή νοημοσύνη: Ευτοπία ή εφιάλτης;

1. Στην εποχή της TN

Η Τεχνητή Νοημοσύνη (TN) έχει ένα σχετικά άγνωστο παρελθόν, ένα συνταρακτικό παρόν και ένα αναπόφευκτο μέλλον. Υπάρχει εδώ και χρόνια, χρησιμοποιείται σε άπειρες εφαρμογές της ψηφιακής τεχνολογίας και εντέλει τη ζούμε, όσο κι αν δεν την αντιλαμβανόμαστε. Ωστόσο, το 2022, όταν έγιναν ευρέως γνωστά προγράμματα όπως το ChatGPT, τα οποία πλέον προσφέρουν στον καθένα τη δυνατότητα να πάρει πληροφορίες, να βρει απαντήσεις, να συνθέσει κείμενα, να συνομιλήσει με την εφαρμογή κ.λπ., αξιοποιώντας όλα τα δεδομένα του διαδικτύου, τότε μια τέτοια προοπτική τεχνητής νοημοσύνης γεννά εύλογα προσδοκίες και ανησυχίες συνάμα.

Αν ψάξει κανείς στον παγκόσμιο ιστό, θα ανακαλύψει ότι η TN σαν λερναία ύδρα εφαρμόζεται παντού. Ενδεικτικά, ο ενδιαφερόμενος μπορεί να διαβάσει ειδήσεις, όπως ότι αυτή «Είναι καλύτερο αφεντικό από τους ανθρώπους», «Νέο “όπλο” κατά της φοροδιαφυγής», αλλά και ότι «Τα οπλικά συστήματα που βασίζονται στις νέες τεχνολογίες, και δη στην τεχνητή νοημοσύνη, κερδίζουν διαρκώς έδαφος», «Η τεχνητή νοημοσύνη θα μπορούσε να βοηθήσει στην έγκαιρη ανίχνευση πιθανού αυτισμού σε νήπια», ότι ανέπλασε «“Το πρόσωπο του Ιησού” με βάση την Ιερά Σινδόνη», «Μεταμορφώνει τους Simpsons σε ηθοποιούς του Χόλιγουντ» κ.ά.

Αυτή η μικρή σταχυολόγηση ειδήσεων δείχνει ότι η νέα αυτή ψηφιακή δυνατότητα έχει διεισδύσει και εξακολουθεί να διεισδύει με γεωμετρική πρόοδο παντού, αλλάζοντας τον τρόπο με τον οποίο βλέπαμε και χειριζόμασταν τον κόσμο. Είναι σίγουρα μια νέα επανάσταση, στο πλαίσιο

της 4ης Βιομηχανικής Επανάστασης του 21ου αιώνα, όπου η εργασία, η επιχειρηματικότητα, η επιστήμη, η τεχνολογία κ.λπ. αναβαθμίζονται με απειράριθμες προεκτάσεις. Είναι λογικό, λοιπόν, πολλοί να χαίρονται με τα νέα δεδομένα, αισιοδοξώντας για τα προηγμένα εργαλεία που θα έχουν στη διάθεσή τους, κι άλλοι να ανησυχούν για τις ανισότητες, την αβεβαιότητα, τον παραγκωνισμό του ανθρώπου κ.λπ. που θα επέλθουν στο εγγύς μέλλον.

2. Παρελθόν, παρόν και μέλλον

Ας πάρουμε, όμως, τα πράγματα με τη σειρά. Τι είναι ακριβώς η Τεχνητή Νοημοσύνη (Artificial Intelligence); Ο όρος εισάγεται το 1956 από τον Τζον ΜακΚάρθι. Πρόκειται για μηχανικό κατασκεύασμα το οποίο, μέσω αλγόριθμων, ψηφιακών συστημάτων και μοντέλων, είναι σε θέση να επεξεργάζεται δεδομένα (data) και να εκτελεί γνωσιακές λειτουργίες που περιλαμβάνουν την αντίληψη, τη σύνθεση, τη μάθηση, τη γλωσσική κατανόηση, τη λήψη αποφάσεων, την πρόταση λύσεων, την επίλυση προβλημάτων (Χατζηβασιλείου 2023: 202). Με τη δυνατότητα δηλαδή της συνεχούς ανατροφοδότησης και (αυτο)εκμάθησης μπορεί να δρα αυτόβουλα και να προσομοιάζει –με τη δική του πορεία– στην ανθρώπινη νοημοσύνη.

Κι εδώ έρχεται η έννοια της TN να συναντήσει τη νόηση, την ανθρώπινη νοημοσύνη και τη συνείδηση. Η νόηση είναι χαρακτηριστικό μόνο των ζώων που έχουν νευρικό σύστημα, καθώς αφορά, σύμφωνα με τον Ε.Τζ. Λεντού, τις «διεργασίες που συντελούν στην απόκτηση γνώσεων μέσω της δημιουργίας εσωτερικών αναπαραστάσεων των εξωτερικών συμβάντων και της αποθήκευσης των αναπαραστάσεων αυτών με τη μορφή αναμνήσεων, τις οποίες το άτομο μπορεί αργότερα να ανακαλέσει όταν σκέφτεται, αναπολεί, συλλογίζεται καθώς και όταν συμπεριφέρεται» (Μαυρόπουλος 2024: 97-98). Νοημοσύνη, από την άλλη, «είναι η ικανότητα να πετυχαίνει κανείς στόχους», ενώ «συνείδηση είναι η ικανότητα να βιώνει [κανείς] υποκειμενικά συναισθήματα» (Harari 2024: 186-187). Με βάση όλα αυτά

μπορούμε να κρατήσουμε ως δεδομένο ότι οι υπολογιστές έχουν νοημοσύνη, αλλά δεν έχουν νόηση ή συνείδηση (Chalmers 1996), χωρίς αυτό να τους εμποδίζει να παίρνουν αποφάσεις και να εκτελούν πολύπλοκες λειτουργίες χωρίς συναισθήματα και υποκειμενικότητα. Τουλάχιστον ακόμα.

Οι πρώτοι πυροβολισμοί ακούγονται το 1950, όταν ο Άλαν Τούρινγκ προτείνει το τεστ Τούρινγκ για να απαντήσει στο ερώτημα αν μπορούν οι μηχανές να σκέφτονται. Αυτό θα επιβεβαιωνόταν, θεωρεί, αν το μηχάνημα επικοινωνεί με έναν άνθρωπο, χωρίς ο τελευταίος να καταλαβαίνει ότι ο άλλος είναι μηχανικός συνομιλητής. Βέβαια, ο John Searle το 1980 αντικρούει τη σκέψη του Τούρινγκ με την εικασία του «Κινέζικου δωματίου», όπου ένας εσώκλειστος θα μπορούσε με τη βοήθεια ενός βιβλίου να απαντά στα κινέζικα, ακόμα κι αν δεν τα γνωρίζει (Searle, 1980).

Μετά τον Τούρινγκ ακολουθούν τις δεκαετίες του '60 και του '70 συστήματα και προγράμματα προσομοίωσης της ανθρώπινης νοημοσύνης, όπως το Unimate, το πρώτο βιομηχανικό ρομπότ στο εργοστάσιο της General Motors, ενώ σταδιακά από τη δεκαετία του '80 η βιομηχανία χρησιμοποιεί μοντέλα τεχνητής νοημοσύνης για τον χειρισμό της τεχνολογίας και την παραγωγή αγαθών. Οι αλγόριθμοι μπαίνουν στη ζωή μας τη δεκαετία του '90, μεταφέροντας τη νοημοσύνη από τα ανθρωποειδή στους υπολογιστές, με πολύ ορατό επίτευγμα τον Deep Blue της IBM, ο οποίος το 1997 νικά τον παγκόσμιο πρωταθλητή στο σκάκι Γκάρι Κασπάροφ. Έκτοτε η ανθρωπότητα πείθεται ότι ο άνθρωπος δεν είναι ανίκητος και ότι η μηχανή μπορεί να κατακτά γνωστικά εδάφη και να αναλύει δεδομένα, πετυχαίνοντας έτσι στόχους καλύτερα και ταχύτερα από το ανθρώπινο είδος.

Μέσα στον 21ο αιώνα η στατιστική ευνοεί την ανάπτυξη της μηχανικής μάθησης και τα δεδομένα προσφέρουν άφθονο υλικό στους αλγόριθμους, οι οποίοι χρησιμοποιούνται όλο και ευρύτερα στη διαφήμιση, στο διαδίκτυο,

στη μετάφραση, στη βιομηχανία, στην ιατρική κ.λπ. Το μεγάλο μπαμ γίνεται το 2022 με το ChatGpt, το οποίο προσφέρει στον οποιονδήποτε τη δυνατότητα να θέτει ερωτήσεις, και η εφαρμογή να σαρώνει τεράστιο όγκο δεδομένων, να βρίσκει τις κατάλληλες πληροφορίες και να τις συνθέτει σε ένα ολοκληρωμένο απαντητικό κείμενο.

Το τελευταίο στάδιο, που ως τώρα έχει δρομολογηθεί ή αναπτυχθεί σε κάποιο βαθμό, είναι η ένθεση στο ανθρώπινο σώμα ψηφιακών νευρώνων, οι οποίοι θα αλληλεπιδρούν με τους ανθρώπινους, προεκτείνοντας τη βιολογική μας φύση σε ένα υβριδικό είδος μετανθρώπου, ανθρώπου δηλαδή που θα επεκτείνει τις σωματικές και διανοητικές του δυνατότητες μέσω της ψηφιακής τεχνολογίας.

3. Φιλοσοφικές και υπαρξιακές προεκτάσεις

Όλες οι φιλοσοφικές, ηθικές και υπαρξιακές ανησυχίες που ακούγονται γύρω από την Τεχνητή Νοημοσύνη, πέρα από τα πολλά πρακτικά και νομικά ζητήματα, αφορμώνται από τον μύχιο φόβο των ανθρώπων μήπως αυτοί χάσουν την πρωτοκαθεδρία σε πολλούς τομείς στους οποίους ως τώρα θεωρούσαν (ευλόγως;) ότι οι ίδιοι ήταν το ανώτερο είδος του πλανήτη. Με όπλα την υψηλού επιπέδου νόηση, την επινοητικότητα μας, τη δυνατότητά μας να ξεπερνάμε τη φύση, την ικανότητά μας να προβλέπουμε ό,τι δεν βλέπουμε (Κούβελας 2024: 25-26), την εξελικτική μας υπεροχή, τη «θεϊκή» μας επί της γης εξουσία, ανησυχούμε πλέον μήπως η μηχανή καταφέρει και μας υπερβεί.

Από αυτόν τον βασικό φόβο ξεπηδάνε όλοι οι άλλοι. Αν μπορεί ο υπολογιστής να κάνει όσα μέχρι τώρα δεν μπορούσε, και μάλιστα καλύτερα από μας, να παίρνει αποφάσεις, να κρίνει σωστά, να έχει αυτονομία σκέψης και δράσης κ.λπ., μήπως τότε θα γίνουμε εμείς υποτελείς σε αυτόν; Κατ' επέκταση ανησυχούμε μήπως αυτή η ανεξαρτησία τον κάνει ανεξέλεγκτο, αφού θα λειτουργεί χωρίς ηθική και χωρίς συναισθήματα, είτε με μια στυγνή λογική είτε με μια διάθεση κατίσχυσης έναντι των έμψυχων όντων.

Να γίνει δηλαδή ικανός να βλάψει τον άνθρωπο, με τους δικούς του, μη αντιμετωπίσιμους όρους, λες και πολλοί άνθρωποι δεν ήταν και δεν είναι εξίσου ανήθικοι, φαύλοι και εντέλει αυτοκαταστροφικοί, λειτουργώντας όπως νομίζουμε ότι θα λειτουργεί η ΤΝ. Αυτό το άγχος μας για παραγκωνισμό παίρνει διάφορες υπαρξιακές διαστάσεις, από τη φύση της εγκεφαλικής μας λειτουργίας μέχρι τη συναισθηματική μας νοημοσύνη κι από την ηθική ως το ταυτοτικό ζήτημα της θέσης του ανθρώπου μέσα στον κόσμο.

Και σε αυτή την αυτονόμηση βασίζονται νομικά ζητήματα, αφού, εφόσον οι εφαρμογές αποκτήσουν ανθρώπινα χαρακτηριστικά, ποια θα είναι η νομική τους υπόσταση και πώς θα τις αντιμετωπίσουμε εμείς οι άνθρωποι; (Chesterman 2020.)

Τα πρώτα ζητήματα που τίθενται αφορούν την ηθική της ΤΝ, καθώς ένα πρόγραμμα χωρίς προσωπική (ανθρώπινη) ηθική αφομοιώνει τις κοινωνικές προκαταλήψεις της μάζας και παίρνει αποφάσεις βάσει αυτών των στερεοτύπων που πιθανόν κυριαρχούν. Έτσι, επειδή ένα μεγάλο ποσοστό της υπάρχουσας κοινωνικής πρακτικής είναι λόγου χάρη σεξιστικό, ο αλγόριθμος πιθανόν θα συνεχίσει να την αναπαράγει, καθώς θα τη θεωρεί σωστή πρακτική. Έτσι, ενώ υπάρχει η αίσθηση ότι το ψυχρό μηχάνημα θα είναι αντικειμενικό, στην ουσία θα μεροληπτεί βάσει των μονόπλευρων δεδομένων που διαθέτει (Ορφανίδης 2025). Ανάλογα θέματα ηθικής τάξης άπτονται της έννοιας της ευθύνης (στον άνθρωπο ή στον υπολογιστή;), με πιθανή την ηθική αποστασιοποίηση, και δη απάθεια της ανθρωπότητας, και των αποφάσεων σε θέματα όχι γνωστικής αλλά ηθικής τάξεως, αφού δεν είναι σίγουρα τα κριτήρια με τα οποία θα αποφασίζεται το οτιδήποτε (Ορφανίδης 2025).

Ανάλογης ηθικής υφής –και νομικής ταυτόχρονα– είναι δύο αλληλένδετα χαρακτηριστικά της ΤΝ, αφενός ο σφετερισμός των προσωπικών δεδομένων και αφετέρου η παραβίαση των πνευματικών δικαιωμάτων διά της λογοκλοπής. Επειδή η ανάγνωση δεδομένων έχει τεράστια διεισδυτική

δύναμη, καθετί που έχει αναρτηθεί στο διαδίκτυο, σε δημόσια θέα, μπορεί να αναγνωστεί και να αναπαραχθεί χωρίς τη θέληση του κατόχου του. Κι από την άλλη, η χρήση των γραπτών, λογοτεχνικών, επιστημονικών και λοιπών κειμένων έχει ηθικές και νομικές προεκτάσεις για το αν δικαιούται η εφαρμογή να χρησιμοποιεί χωρίς άδεια τα έργα ανθρώπων δίχως να δηλώσει πηγές και δημιουργούς.

Εξίσου σοβαρή κρίνεται η δυνατότητα της ΤΝ να παρεμβαίνει στην ανθρώπινη σκέψη, όχι απλώς συμβουλευοντας κάθε έμψυχο ον, αλλά εντέλει καθοδηγώντας τις αντιλήψεις του και ως εκ τούτου χειραγωγώντας τις εκτιμήσεις και τις αποφάσεις του. Αυτό συμβαίνει επειδή προβάλλεται ως αυθεντία, με αποτέλεσμα η ανθρώπινη σκέψη να επαφίεται τυφλά σ' αυτήν και να μην λειτουργεί κριτικά. Ως εκ τούτου, η δημιουργία fake news που θα διαδίδονται πιο γρήγορα από τις αληθινές ειδήσεις, ψεύτικων βίντεο και ηχητικών ντοκουμέντων θα καθιστά δύσκολη τη διάκριση μεταξύ αλήθειας και ψεύδους. Ακόμα χειρότερα, η εξατομικευμένη εστίαση σε κάθε χρήστη με βάση τις προτιμήσεις του δημιουργεί πρόσφορο έδαφος ώστε αυτός να (απο)δέχεται και να πιστεύει ό,τι ταιριάζει και μόνο στη δική του ιδεόσφαιρα, με αποτέλεσμα να εξακολουθεί να μένει προσκολλημένος σε ένα στείο πλαίσιο ιδεολογιών (Ορφανίδης 2025).

Δεν παραγνωρίζω τις ανησυχίες, όπως προανέφερα, για την απώλεια θέσεων εργασίας, αφού η ΤΝ μπορεί να διεκπεραιώνει πολλές δουλειές πιο γρήγορα και ίσως πιο αξιόπιστα. Ούτε το γεγονός πως αν αποκτήσει νοητική αυτονομία και υπόσταση δημιουργούνται ζητήματα για τη νομική της παρουσία, τη δυνατότητα σχέσης με ανθρώπους σε διανοητικό και συναισθηματικό επίπεδο, την ευθύνη της μηχανής, την αντικειμενοποίηση του ανθρώπου, τη λήψη δικαστικών αποφάσεων και γενικότερα την άσκηση εξουσίας με ορατό τον κίνδυνο μιας ολοκληρωτικής διακυβέρνησης λόγω της «αυθεντίας» της ΤΝ, το ψηφιακό χάσμα στον τομέα της εκπαίδευσης κ.λπ. Εν γένει μας φοβίζει η αντίληψη της

πραγματικότητας όχι με βάση την ανθρώπινη ματιά, αλλά με μια άλλη ψηφιακή προοπτική.

Το τελευταίο στάδιο της ψηφιακής αυτής επανάστασης είναι η έννοια του «μετανθρώπου» (ή διανθρώπου). Αυτός θα είναι ένα υβριδικό ον, το οποίο πάνω στη βιολογική βάση της ανθρώπινης φύσης θα αποκτήσει τεχνητούς νευρώνες, ψηφιακά συστήματα και ηλεκτρονικά νανοσυστατικά που θα συνεργάζονται με τους φυσικούς νευροδιαβιβαστές. Έτσι, αφενός το ανθρώπινο σώμα θα ελέγχεται ως προς τις παθήσεις και τις πιθανές δυσλειτουργίες του. Αφετέρου μια προέκταση της ευφυΐας σε επίπεδα υπερνοημοσύνης θα δώσει στον καθένα τη δυνατότητα τεράστιας μνήμης και γρήγορης επεξεργασίας των πληροφοριών (Noyon – Vion-Dury 2021: 117-143). Κι εκεί τα ζητήματα περί την ανθρώπινη οντότητα και ουσία, ταυτότητα και αυτοτέλεια, τον ψηφιακό ρατσισμό και την εξάρτηση του ατόμου από κεντρικές αποφάσεις είναι κάθε άλλο παρά αόρατα.

4. Ρομπότ, μηχανές και υπολογιστική νοημοσύνη στη λογοτεχνία¹

Στη σχέση τώρα της λογοτεχνίας με την Τεχνητή Νοημοσύνη και τα νοήμονα ανθρωποειδή υπάρχει αφενός μια μακράιωνη προϊστορία κειμένων τα οποία οραματίστηκαν τις μηχανές να αυτονομούνται και να σκέφτονται «μόνες» τους, και αφετέρου μια σημαντική (πιο πρόσφατη) ιστορία έργων που έχουν ενσωματώσει τις ίδιες τις δυνατότητες της μηχανικής μάθησης, η οποία μπορεί να υπερβεί τις ανθρώπινες οδηγίες και να αυτενεργήσει. Στην προϊστορία δηλαδή εντάσσω τη ρομποτική λειτουργία που χρησιμοποιεί την ασθενή ή περιορισμένη TN (weak ή narrow AI), μια προγραμματισμένη δηλαδή εκ των προτέρων λειτουργία, που μπορεί να εκτελέσει συγκεκριμένες μόνο πράξεις. Αντίθετα, στην ιστορία περιλαμβάνω την ισχυρή ή γενική TN (strong ή general AI), που ενέχει στοιχεία υπολογιστών και σχετική αυτονόμηση, ώστε να αποκτά ανεξάρτητη σκέψη και απόλυτο έλεγχο του υλικού της.

Τα έργα που την οραματίστηκαν ή την ενσωμάτωσαν κινούνται στον χώρο της επιστημονικής φαντασίας, με δύο όχι πάντα διακριτούς πόλους. Αφενός, την ουτοπία, που ευαγγελίζεται ένα μέλλον γεμάτο μηχανήματα και πληροφοριακά προγράμματα τα οποία θα βοηθούν την ανθρώπινη ζωή και θα προσφέρουν απίστευτες δυνατότητες· αφετέρου, τη δυστοπία, που σαν άλλη Κασσάνδρα μαντεύει δεινά, εφιαλτικές σκηνές και εντέλει την πλήρη αυτονόμηση των ανθρωποειδών ρομπότ, η οποία θα οδηγήσει στην υποδούλωση της σκέψης αλλά και της σύνολης ύπαρξης του ανθρώπου.

Ο χώρος της μυθοπλασίας έχει να δείξει πολλά και αξιόλογα δείγματα τέτοιων φανταστικών προοπτικών: τόσο η λογοτεχνία που πάντοτε φαντάζεται μελλοντικούς κόσμους και ουτοπικές ή δυστοπικές πραγματικότητες όσο και ο κινηματογράφος που οπτικοποίησε πολλάκις λογοτεχνικές συλλήψεις ή σεναριακά σκηνικά.

Στην ουσία, δύο βασικές γραμμές σκέψης εντοπίζονται στο λογοτεχνικό corpus των τριών τελευταίων αιώνων: 1) Η δημιουργία ανθρωποειδών που χαρακτηρίζονται από εξελιγμένη μηχανική νόηση και τίθενται στην υπηρεσία του ανθρώπου ή αυτονομούνται και κυριαρχούν. 2) Ειδικά τα τελευταία χρόνια, η χρήση της τεχνητής νοημοσύνης στην παραγωγή κειμένων και στη διαμόρφωση μιας νέας επικράτειας της γραφής, άρα και ο προβληματισμός, ο αυτοαναφορικός προβληματισμός, για τη μηχανική τέχνη και τις ανατροπές που (θα) επιφέρει στην ανθρώπινη δημιουργικότητα.

Η πρώτη γραμμή είναι πολύ παλιά. Ο μυθικός γίγαντας Τάλως θεωρήθηκε μια προδρομική μορφή ανθρωποειδούς που κινείται μόνος του, ενώ τα πρώτα δείγματα στη σύγχρονη λογοτεχνία ανιχνεύονται στο έργο *Erewhon* (1872) του Άγγλου συγγραφέα Σάμιουελ Μπάτλερ, ο οποίος συλλαμβάνει την εξέλιξη των μηχανών βάσει της θεωρίας του Δαρβίνου περί φυσικής επιλογής. Σαράντα περίπου χρόνια πριν από τον Κάρελ Τσάπεκ, που επινόησε τη λέξη «ρομπότ» (1920), ο Άμπρουζ Μπιρς δημοσιεύει το διήγημα «Moxon's Master» (1899), όπου ένα *αυτόματον*, συγκεκριμένα ένα

μηχάνημα σκακιού, αποκτά συνείδηση και σκοτώνει τον ανταγωνιστή άνθρωπο.

Η επιστημονική φαντασία έρχεται γρήγορα να αξιοποιήσει την ιδέα της μηχανικής ζωής, με κορυφαίο εκπρόσωπο τον Ισαάκ Ασίμοφ, ο οποίος στη συλλογή διηγημάτων *Εγώ, το ρομπότ* (1950) θεσπίζει τους περίφημους πια νόμους του: α) Δεν επιτρέπεται στο ρομπότ να βλάψει τον άνθρωπο ή με την αδράνειά του να αφήσει αυτός να πάθει κακό· β) Το ρομπότ οφείλει να υπακούει στις διαταγές που του δίνονται, εκτός εάν αυτές έρχονται σε αντίθεση με τον πρώτο νόμο· και γ) Το ρομπότ πρέπει να προστατεύει την ύπαρξή του, εφόσον κάτι τέτοιο δεν συγκρούεται με τους δύο πρώτους νόμους. Σε αντίθεση με την ηθική TN του Ασίμοφ, ο Στάνισλαβ Λεμ, σε πολλά του έργα από το 1954 έως το 1979 διερευνά μια άλλη νοημοσύνη που θέτει γνωστικά, φιλοσοφικά και υπαρξιακά ζητήματα για τη σκέψη, η οποία ξεπερνά τα όρια της ανθρώπινης λογικής.

Τις τελευταίες δεκαετίες τα λογοτεχνικά έργα αυξάνονται ραγδαία, για να μην συμπεριλάβω εδώ τις θεατρικές παραστάσεις και τις άπειρες κινηματογραφικές ταινίες που αισθητοποιούν τη χρήση των ρομπότ. Ας μείνω στη λογοτεχνία: στο *Ηλεκτρικό πρόβατο* (1968) του Φίλιπ Ντικ ο πρωταγωνιστής έχει αναλάβει να εντοπίζει και να εξοντώνει ανδροειδή, γνωστά ως «replicants», που έχουν απελευθερωθεί και υποκρίνονται τους ανθρώπους. Εδώ, πλέον, η ανθρωπότητα δεν μπορεί να ελέγξει απόλυτα τα δημιουργήματά της, ενώ η προσομοίωση αρχίζει να κλονίζει τα όρια μεταξύ φυσικού και τεχνητού (βλ. και το έργο του ίδιου *The Simulacra*, 1964).

Επόμενο έργο-σταθμός είναι ο *Νευρομάντης* (1984) του Ουίλιαμ Γκίμπσον, στο οποίο εισάγεται η έννοια του κυβερνοχώρου μέσα στο πλαίσιο της cyberpunk κουλτούρας, και αναλύεται δυστοπικά μια κοινωνία όπου οι άνθρωποι έχουν χάσει την υπόστασή τους και ζουν με ψυχοσωματικές αλλοιώσεις. Τα πάντα ελέγχονται από εταιρείες που προσπαθούν να κυριαρχήσουν με όπλο την TN, η οποία επεκτείνεται σε

ένα είδος υπερνοημοσύνης που (επιχειρεί να) υποκαταστήσει όλα τα άλλα είδη.

Κλείνω τη συνοπτική ιστορία αυτού του είδους της λογοτεχνίας με μερικά βιβλία που πολιορκούν το θέμα από διαφορετικές σκοπιές: Ο Άρθουρ Κλαρκ εκδίδει το 1968 το περίφημο *2001: Οδύσσεια του Διαστήματος* (παράλληλα με την ομώνυμη ταινία του Στάνλεϊ Κιούμπρικ), όπου ο HAL 9000, ο εγκέφαλος του διαστημοπλοίου Discovery 1, μπορεί να προβαίνει σε συνομιλία με το πλήρωμα, αλλά βραχυκυκλώνει εξαιτίας αντίθετων εντολών. Ο Τεντ Τσιάνγκ στο *The Lifecycle of Software Objects* (2010) προβάλλει την Τεχνητή Νοημοσύνη σαν παιδί που ανατρέφεται. Ανάλογα βιβλία είναι το *Roborocalypse* (2011) του Ντάνιελ Χ. Γουίλσον, το *Speak* (2015) της Λουίζα Χολ, το *Μηχανές σαν κι εμένα* (2019) του Ίαν ΜακΓιούαν και το *Η Κλάρα και ο ήλιος* (2021) του Καζούο Ισιγκούρο. Οι δύο τελευταίοι συγγραφείς, με το ανθρωποειδές Άνταμ στον Σκοτσέζο και την Κλάρα στον Αγγλοϊάπωνα λογοτέχνη, όπως και ο Κεν Λιου στο *The Algorithms for Love* (2016), εξετάζουν την ύπαρξη συναισθημάτων στα ρομπότ, γεγονός που ξεπερνά κάθε όριο ανάμεσα σ' αυτά και στους ανθρώπους.

Περνάμε σταδιακά στο πεδίο της τεχνητής νοημοσύνης, όπως την εννοούμε τελευταία, ως δηλαδή επεξεργαστή τεράστιων δεδομένων ο οποίος μπορεί να συνθέσει νέα κείμενα, να συνομιλήσει, να απαντήσει και να δράσει αυτόνομα. Μπορούν εντέλει τα ρομπότ να παραγάγουν λογοτεχνία; Ο Ρίτσαρντ Πάουερς στο *Galatea 2.2* (1995) διερωτάται αν η ΤΝ μπορεί να αναλύσει και να κατανοήσει τη λογοτεχνία, ενώ ανάλογα το υπερκείμενο του Μαρκ Αμέρικα *Grammatron* (1997) διερευνά τη γλώσσα ως μηχανισμό παραγωγής νοήματος στο διαδικτυακό περιβάλλον. Το λογισμικό «Άντα» στο ομώνυμο βιβλίο (2016) του Αντουάν Μπελό αφομοιώνει αγγλόφωνα συναισθηματικά μυθιστορήματα και τα μελετά βάσει στατιστικών όσο και βάσει των κριτικών και των προτιμήσεων του κοινού, ώστε να γράψει ένα δικό του λογοτεχνικό έργο!

Μια πολύ κατατοπιστική ανθολογία της (αγγλόφωνης) διηγηματογραφίας για την ΤΝ, από τα αρχικά στάδια φαντασίας (1899) μέχρι και τις πρόσφατες μορφές πραγμάτωσής της (2016), επιμελείται ο Χριστόδουλος Λιθαρής στο βιβλίο *Φαντάσματα τεχνητής νοημοσύνης* (2024). Εκεί, ανάμεσα σε άλλα, συναντάμε το διήγημα του Μάρει Λάινστερ «Μια λογική ονόματι Τζο» (1945), όπου οι χρήστες της εφαρμογής θέτουν ερωτήσεις και παίρνουν απαντήσεις, σε έναν προφητικό οραματισμό του σημερινού ChatGPT! Κάτι ανάλογο οραματίζεται στα ελληνικά γράμματα ο Αλέξανδρος Σχινάς στο «Ενώπιον πολυβολητού» (1966), καθώς ο συγγραφέας δοκιμάζει να καθοδηγήσει μια συσκευή να πλάσει μια αφήγηση.

Τα έργα αυξάνονται με γεωμετρική πρόοδο, μολονότι στην Ελλάδα τα δείγματα ακόμα είναι πενιχρά. Κινούνται φυσικά στον χώρο της επιστημονικής φαντασίας, όπου το διαδίκτυο δημιουργεί νέους κόσμους και παράλληλες πραγματικότητες, ενώ, όσο εξελίσσεται, μπορεί να συνομιλεί με τους ανθρώπους και να ανταποκρίνεται στις ανάγκες τους, με τα θετικά του αποτελέσματα και τις αρνητικές του συνέπειες. Μερικά μέτρια έργα έχουν προκύψει από τη θεώρηση της ΤΝ ως μόδας που μπορεί να ανανεώσει το μυθοπλαστικό ρεπερτόριο, ενώ άλλα ποιοτικότερα κερδίζουν την προσοχή μας, καθώς χρησιμοποιούν την ψηφιακή δυστοπία ως αντικατοπτρισμό του σήμερα.

Πριν από την αμιγή ΤΝ, άνθρωποι-υβρίδια, που κινούνται στο πλαίσιο του μετανθρωπισμού, εμφανίζονται στο *Ίσος Ιησούς* (2017) του Γιώργου Παναγιωτίδη, όπου ένα δωδεκαετές αυτιστικό αγόρι, το οποίο δεν επικοινωνεί απόλυτα με το περιβάλλον, αποφασίζεται να συνδεθεί με έναν νανοϋπολογιστή που συνδέεται με έναν μεγαϋπολογιστή, ώστε να καταγράφονται οι σκέψεις του. Λίγο μετά ο Φαίδων Ταμβακάκης γράφει ένα πειραματικό πεζογράφημα διπλής όψης, την *Εβδομη ιστορία. Το μυστικό της Σεσάτ* (Εστία, 2019), όπου η συγγραφή συναντά με παρωδιακή διάθεση τον ανταγωνισμό του έμψυχου με τον μηχανικό συγγραφέα.

Ακολουθούν τρία μυθιστορήματα όπου η Τεχνητή Νοημοσύνη εγκαθιδρύεται στη σκέψη των συγγραφέων για το μέλλον της ανθρωπότητας. Το 2023 ο Θανάσης Χειμωνάς εκδίδει το *Τρότζαν*, όπου τα πάντα σε μια μελλοντική δυστοπική κοινωνία ελέγχονται από την ψηφιακή τεχνολογία. Αυτή έχει μεν λύσει πολλά προβλήματα, αλλά έχει περιορίσει τις ανθρώπινες ελευθερίες και την πολυφωνία, προαποφασίζει με αλγόριθμους το ωφελιμιστικά σωστό και εξοβελίζει κάθε αντίθετη ματιά. Έχουμε λοιπόν μια ολοκληρωτική εξουσία που εναποθέτει την ορθότητα στη μηχανή σαν αλάθητη αυθεντία και καθορίζει το παρόν και το μέλλον, ακόμα και το παρελθόν, με τεχνοκρατικές απολυτότητες.

Μέσα στο 2024 κυκλοφόρησαν δύο αξιοσημείωτα έργα, που περιλαμβάνουν την Τεχνητή Νοημοσύνη στον κορμό της αφήγησης. Αφενός, ένα αστυνομικό μυθιστόρημα της Έλενας Χουσνή, το *Solve Death*, όπου τίθενται θέματα υπαρξιακής αγωνίας για τη χρήση της τεχνητής νοημοσύνης και του μετανθρωπισμού. Οι απόψεις καταρχάς δίστανται, καθώς από τη μία οι ποικίλες ψηφιακές εφαρμογές θα διευκολύνουν τη ζωή και θα μετατρέψουν τον άνθρωπο σε Μετάνθρωπο, όπλο στη φαρέτρα της ανθρωπότητας κατά του γήρατος και των ασθενειών, ενώ από την άλλη υπάρχει πάντα ο ορατός κίνδυνος οι μεγάλες εταιρείες που χειρίζονται τα δεδομένα να είναι σε θέση να ελέγχουν ατομικές και συλλογικές επιλογές. Έτσι, το βάρος της πλάστιγγας γέρνει προς το αρνητικό πρόσημο, καθώς η Τεχνητή Νοημοσύνη θα συνδεθεί με πειράματα σε ανθρώπους και με την εκμετάλλευση των προσωπικών τους δεδομένων.

Τέλος, το κολοσσιαίο μυθιστόρημα *Αδύνατες πόλεις* (2024) του Νίκου Μάντη πλάθει ένα πολυεπίπεδο μέλλον, όπου το πραγματικό και το πεποιημένο, το μη ψηφιακό και το διαδικτυακό θα έχουν φτάσει σε έναν ακραίο βαθμό αλληλεπιχώρησης, με αποτέλεσμα να μην μπορούν να διακριθούν. Έτσι, εγείρονται προβληματισμοί για τη μετα-αλήθεια, αφού η πραγματικότητα κι η αντιγραφή εναλλάσσονται, πολλαπλές επιστημονικές και τεχνολογικές εξελίξεις πολλαπλασιάζουν την ανθρώπινη ταυτότητα,

ενώ ο ψηφιακός κόσμος διαμορφώνει νέες οντότητες, σχέσεις και παράλληλα επίπεδα. Έτσι, ο διανθρωπισμός, η εξέλιξη δηλαδή του ανθρώπου μέσω της τεχνολογίας, θα προσφέρει ένα είδος αθανασίας και θα ξεπεράσει τη φθαρτότητα της ζωής, αλλά από την άλλη η μηχανοποίηση αυτή τίθεται ενάντια στην ψυχή και στην πνευματικότητα του ανθρώπου.

Σημειώνω εδώ και το πείραμα των εκδόσεων Θεμέλιο με τίτλο *Δεν είμαι ρομπότ* (2025), όπου πέντε από τα δεκατέσσερα διηγήματα του τόμου είναι προϊόν τεχνητής νοημοσύνης, χωρίς να δηλώνεται εξαρχής ποια. Η πρόκληση έγκειται στο αν ο αναγνώστης, ο εξαρχής βέβαια υποψιασμένος αναγνώστης, αφού γνωρίζει ότι κάπου κρύβεται η «μηχανική γραφίδα», θα αναγνωρίσει τα «γνήσια» από τα «τεχνητά», καθώς αφενός η μηχανική γραφή όλο και εξελίσσεται και τελειοποιείται, αφετέρου οι ίδιοι οι άνθρωποι δεν γράφουν πάντα ποιοτικά, πολυεπίπεδα, βαθιά και πρωτότυπα έργα.

Η πορεία της λογοτεχνικής σκέψης δείχνει ότι η λογοτεχνία ακολουθεί τον δρόμο από τις απειλητικές μορφές της μηχανικής σκέψης σε απόψεις που επιχειρούν να συμφιλιώσουν την ανθρώπινη με την τεχνολογική νοημοσύνη. Η μηχανή ως φόβητρο, ως ανεξέλεγκτο ον που αυτονομείται και στρέφεται κατά του ανθρώπου, ως εξωγήινο πλάσμα, σταδιακά αποκτά πιο υπαρξιακά χαρακτηριστικά, αλλάζει όχι μόνο την εξωτερική πραγματικότητα αλλά και τον τρόπο με τον οποίο αντιμετωπίζουμε τη ζωή, την ύπαρξη και τη σκέψη. Αφετέρου, το πέρασμα από την υλική, ανθρωποειδή μορφή σε άυλες εφαρμογές που σκέφτονται, ενώ κάπου εκεί υπεισέρχεται και ο μετανθρωπισμός που θέλει να μετασχηματίσει τη βιολογική φύση του ανθρώπου, ενισχύοντας το σώμα και το μυαλό του με τεχνολογικά ψηφιακά ενθέματα, υποδεικνύει ότι η Τεχνητή Νοημοσύνη συνδέεται αμφίδρομα με την ανθρώπινη νόηση.

Έτσι, οι πρώτες μυθοπλασίες για ρομπότ που σκέφτονται και υπηρετούν ή αντιστρατεύονται την ανθρωπότητα έχουν ήδη περάσει στη φάση της

ψηφιακής πραγματικότητας, όπου ποικίλες εφαρμογές προσφέρουν υλικό, πληροφόρηση και παραπληροφόρηση, λογοτεχνία αλλά και προπαγάνδα, ένα πολυσύμπαν (multiverse) εικόνων και κόσμων. Αυτή η αλλαγή συλλαμβάνει όχι μια εξωτερική απειλή, αλλά μια εσωτερική αμφιταλάντευση για το πώς (θα) σκέφτεται ο άνθρωπος, πώς (θα) νιώθει και πώς (θα) ορίζεται ως ψυχοπνευματικό ον.

5. Οι συγγραφείς προβληματίζονται...

Σ' αυτό το πλαίσιο της τεχνολογικής και της λογοτεχνικής παράδοσης, οι δώδεκα συγγραφείς του παρόντος τόμου κλήθηκαν να θέσουν το θέμα και το σκηνικό τους στα όρια του πραγματικού και του ψηφιακού. Γι' αυτό, παρόλο που οι συμμετοχές εκδίδονται με αλφαβητική σειρά (πλην του δικού μου διηγήματος), θα μπορούσε ο αναγνώστης να τις διαβάσει ως μέρη δύο διαφορετικών γραμμών: των ανθρωποειδών και των αν-ανθρωποειδών μηχανών. Στα διηγήματα της πρώτης κατηγορίας τα γνωστά ρομπότ, κατασκευασμένα να έχουν ανθρώπινη μορφή, αποκτούν υπόσταση που προσομοιάζει εξωτερικά αλλά πλέον και εσωτερικά με τα έμψυχα όντα. Στη δεύτερη κατηγορία η TN είναι μια ψηφιακή εφαρμογή που σκέφτεται σαν άνθρωπος, ενταγμένη σε έναν υπολογιστή, σε ένα αυτοκίνητο ή σε μια απροσδιόριστης μορφής μηχανή. Μια άλλη κατηγοριοποίηση μπορεί να έχει ως διαιρετική βάση την αισιοδοξία ή την απαισιοδοξία την οποία εκπέμπει κάθε διήγημα. Κάποια δηλαδή εκφράζουν τη θετική τους στάση απέναντι στη νέα εποχή που ανοίγεται μπροστά μας και κάποια άλλα, τα περισσότερα θα έλεγα, είναι πολύ σκεπτικιστικά, καθώς οραματίζονται τους νέους καιρούς σαν δυστοπία.

Ο Δημήτρης Σωτάκης στο διήγημά του «Διαμέρισμα 19» αξιοποιεί τον φόβο πως τα ανθρωποειδή θα εισβάλουν (ειρηνικά) στη ζωή μας και θα αποκτήσουν κοινωνική και νομική υπόσταση. Πολλοί σήμερα, αλλά –όπως είδαμε– και σε όλο τον 20ό αιώνα νιώθουν ότι η ανάπτυξη των ρομπότ και η τελειοποίησή τους θα τα καταστήσει όμοια με τους ανθρώπους, θα τους

δώσει τέτοιες ικανότητες ώστε να εξομοιωθούν μ' εμάς, και έτσι ο γήινος πληθυσμός θα γεμίσει με ανθρωπόμορφες μηχανές που δεν θα γίνονται αντιληπτές χάρη στην εκπληκτική προσομοίωση με το ανθρώπινο σώμα και πνεύμα. Ο συγγραφέας αντιστρέφει αυτή την κινδυνολογία και στο κείμενό του υποβάλλει την ίδια εικόνα αλλά από την οπτική γωνία των άλλων, των μηχανικών οντοτήτων, που θα ανησυχούν εξίσου για τη συμβίωσή τους με τους ανθρώπους.

Ανάλογη ανατροπή επιχειρεί ευδοκίμως και ο Φώτης Δούσος στη «Δεύτερη ψυχή». Ο αφηγητής ανακαλύπτει ότι έχει χάσει τα συναισθήματά του και δεν αντιδρά στις συνταρακτικές εμπειρίες που ξεπροβάλλουν μπροστά του. Αυτή η αλλαγή και η ανέκφραστη στάση του δημιουργεί ένα κλίμα ήπιας θριλερικής ηρεμίας, πριν ξεσπάσει η μπόρα, αφού υποβάλλεται η ιδέα ότι μετατρέπεται σε ένα άχρωμο μηχάνημα που κάνει δουλειές χωρίς να δυσανασχετεί. Τελικά, η εναλλαγή ρόλων ανάμεσα στα ανθρωποειδή και στους ανθρώπους, στη συναισθηματική κατάσταση των μεν και των δε, και η τελική ανατροπή που αιφνιδιάζει κ.λπ. προκαλούν σκέψεις για το ποια είναι τα όρια ανάμεσα στην ανθρώπινη και στη μηχανική φύση, πού μπορεί να φτάσει η δεύτερη και εντέλει ποιος θα είναι ο ρόλος των έμψυχων όντων σε μια κοινωνία γεμάτη νοήμονα και συναισθηματικά ρομπότ.

Ανθρωποειδής είναι και η πρωταγωνίστρια, ονόματι Μαρία, στο «Μπαρντό» της Ιωάννας Ντούμπρου. Η λέξη «μπαρντό», ο βουδιστικός όρος για τις ενδιάμεσες καταστάσεις μεταξύ ζωής και θανάτου, διαπερνά όλο το κείμενο, καθώς η υπόθεσή του εκτυλίσσεται σε γηροκομείο, στο οποίο η νέα βοηθός είναι ρομπότ. Αυτή εξελίσσεται γρήγορα σε βασικό σύντροφο των ηλικιωμένων, μιας και είναι εκπληκτική στις δουλειές και στα παιχνίδια, με άπειρες γνώσεις και πολλαπλές νοητικές δεξιότητες. Προσφέρεται μάλιστα να καταγράψει τη ζωή του καθενός, ώστε τα βιώματα, οι εμπειρίες και οι σταθμοί του βίου του να απαθανατιστούν εις το διηνεκές. Η διηγηματογράφος περνά μέσα από τη συμβίωση ανθρώπων και ανθρωποειδών μερικές υπαρξιστικές απόψεις για το νόημα της ζωής και

τον τρόπο πλήρωσής της, αλλά και για την αθανασία και την ψηφιοποιημένη εποχή που υπόσχεται αιωνιότητα.

Στη «Γιορτή της μητέρας» της Κωνσταντίας Σωτηρίου αφηγητής είναι ένα ανδροειδές που έχει Πατέρα (δημιουργό) και μαθαίνει ότι έχει και μητέρα, γεγονός που αποτελεί την πρώτη απρόσμενη εξέλιξη. Ονομάζεται «Ανδρέας», που παραπέμπει εμφανώς στη λέξη «άνδρας», κι ο Πατέρας, σαν Θεός, του δίνει ζωή, σε μια νέα Γένεση όπου τώρα ο άνθρωπος ποιεί νέους Αδάμ, ρομποτικά δηλαδή όντα που προσομοιάζουν σε πολύ μεγάλο βαθμό με αυτόν, «κατ' εικόνα και καθ' ομοίωσιν». Τελικά, με ποιον τρόπο η μητέρα συνέβαλε στη «γέννηση» του Ανδρέα και πώς η παλαιοδιαθηκική ιστορία επαναλαμβάνεται με το πέρασμα από τον Θεό στον άνθρωπο κι από εκεί στα ανθρωποειδή; Σ' αυτό το πλαίσιο, το «αὐξάνεσθε καὶ πληθύνεσθε καὶ πληρώσατε τὴν γῆν καὶ κατακυριεύσατε αὐτῆς», που εἶπε ο Θεός στον Νώε, τώρα, στην εποχή της νέας Δημιουργίας, αποκτά άλλο περιεχόμενο.

Η Ιωάννα Μπουραζοπούλου, όπως φαίνεται ήδη από τον τίτλο του διηγήματός της «Στοιχειώδες, κύριε Χολμς!», συνδέει την Τεχνητή Νοημοσύνη με τον Άρθουρ Κόναν Ντόιλ. Έτσι, με εμφανή διακειμενικότητα εξάγει τους λογοτεχνικούς ήρωες από τις σελίδες των βιβλίων και τους δίνει τρισδιάστατη μορφή, ολογράμματα στην ουσία που συμπεριφέρονται σαν άνθρωποι. Ρόλος του Σέρλοκ Χολμς και του μόνιμου βοηθού του Γουάτσον είναι να αποκαλύπτουν όλες τις λαθροπλασίες, δηλαδή τις κατασκευές που ξεπηδάνε μέσα από έργα, και να τις ξεμπροστιάζουν, αν και οι ίδιοι είναι ομοιώματα λογοτεχνικών ηρώων.

Η συγγραφέας στήνει ένα διαλογοτεχνικό παιχνίδι με μπόλικο χιούμορ και ανατροπές, με πολλαπλούς αντικατοπτρισμούς και αλληλοπεριχωρήσεις του πραγματικού με το μυθοπλαστικό. Έτσι, με αυτήν την αυτοαναφορική γραφή, συζητά με τους χαρακτήρες της και τον αναγνώστη για την