

Jussi Parikka

# INTERAKTIIVISUUDEN KOLME KRITIIKKIÄ

**Mitä tarkoittaa paljon puhuttu ja kohuttu interaktiivisuus? Artikkelissa eritellään interaktiivisuuden asemaa nykyculttuurissa ja akateemisessa keskustelussa. Perinteisesti huomio on keskitetty interaktiivisuuden sosiaaliseen ja historialliseen kritiikkiin, jolloin käsitteen filosofiset ja ontologiset puolet ovat jääneet vähemmälle huomiolle. Artikkelissa analysoidaan, miten interaktiivisuus toimii nykymedian keskeisenä minäteknologiana, jonka tarkoituksena on synnyttää aktiivisia käyttäjiä. Siten käsitteen juuret kytkeytyvät laajemminkin nykyisiin kapitalistisiin käytäntöihin.**

Interaktiivisuudesta tai vuorovaikutteisuudesta on kohuttu 1990-luvulta saakka, ja käsitettä onkin analysoitu laajalti.<sup>1</sup> Tässä artikkelissa tarkastelen interaktiivisuuden kritiikkiä, jonka jaan kolmeen osa-alueeseen: 1) sosiaalistavaan, 2) historiallistavaan ja 3) ontologiseen. Tutkijat ovat korostaneet erityisesti kahta ensimmäistä näistä kritiikeistä, mutta haluan täydentää näitä kysymyksenasetteluja kolmannella teemalla. Lähestyn filosofisen analyysin kautta interaktiivisuuden käsitettä argumentoiden sen sidoksia laajempaan mediaympäristöön.<sup>2</sup> Pyrkimykseni on raottaa käsitteen ideologisia implikaatioita sekä yhteyksiä kapitalistisen mediatuotannon diskurssiin.<sup>3</sup> Interaktiivisuus ei väittämäni mukaan synnytä pelkästään suurempaa *käyttäjän* vapautta vaikuttaa median sisältöihin, vaan myös tehokkaampaa *kuluttajan* sitomista näihin tuotteisiin. Tällöin interaktiivisuus näyttäytyy Michel Foucault'n käyttämän termin mukaisesti minäteknologiana, jonka tarkoitus on koulia meistä aktiivisia, omaehtoisia ja -tahtoisia median kuluttajia. Hypoteesini on, että interaktiivisuuden diskurssi – ja laajemmin ontologia – liittyy nimenomaan nykyculttuurin subjektiifikaatioprosesseihin.

- <sup>1</sup> Interaktiivinen multimedia nousi huomion kohteeksi Suomessa erityisesti mediataiteessa 1990–1995. Tapio Mäkelä & Minna Tarkka, *Mediataide. Kotimaiset toimijat ja kansainväliset mallit*. Opetusministeriö, Kulttuuri-, liikunta- ja nuorisopolitiikan osaston julkaisusarja nro 8/2002, 11.
- <sup>2</sup> Käsitän median laajasti toiminnan ja kokemuksen mahdollistavana kenttänä seuraten Tanja Sihvosen ja Pasi Väliahon filosofista tulkintaa: ” – – mediaa voidaan kuvitella laskoksena, joka taittaa sisäänsä erilaisia ajallisuksia, tiloja, kehoja, havaintoja, aistimuksia, sanoja, käsityksiä ja niin edelleen. 'Laskos' jakaa nämä moninaiset muodot ja komponentit. Se järjestää, yksilöi ja eriyttää – olkoon kyse sitten kehoista tilassa tai käsityksistä ajassa, aineesta tai hengestä.” Tanja Sihvonen & Pasi Väliaho, ”Kokemuksen

jäljillä”. Teoksessa Tanja Sihvonen & Pasi Väliäho (toim.), *Mediaa kokemassa. Koosteita ja ylityksiä/Experiencing the Media: Assemblages and Cross-overs*. Turku: Mediatutkimus, sarja A, n:o 53, Turun yliopisto 2003, 1–5.

<sup>3</sup> Käsitän diskurssin osittain Michel Foucault’a seuraten lausumien kokoelmaksi, jotka järjestävät reaalia. Toisin sanoen diskursseissa ei ole kyse (vain) kielitieteellisistä ja formaaleista säännöistä, vaan maailmaa muovaavista tavoista, operaatioista, normeista ja muista vallan toimista. Kyse on tiettyjen efektien ja lopputulosten tuottamisen tavasta. Ks. Judith Revel, *Le vocabulaire de Foucault*. Paris: Ellipse 2002, 22–25.

<sup>4</sup> Michel Foucault, ”Kant ja moderni filosofia nykyisyyden ontologiana”. Teoksessa Juha Koivisto, Markku Mäki & Timo Uusitupa (toim.), *Mitä on valistus?* Tampere: Vastapaino 1995 (1984), 248–260; Immanuel Kant, ”Vastaus kysymykseen: mitä on valistus.” Teoksessa Kari Kantasalmi (toim.), *Yliopiston ajatusta etsimässä*. Helsinki: Gaudeamus 1990 (1784); Maria Sell, ”Perspektiivisyys ja tulkinta. Hermeneutiikka modernin ajan tuotteena ja kriittikona.” Teoksessa Sakari Ollitervo, Jussi Parikka & Timo Väntsi (toim.), *Kohtaamisia ajassa. Kulttuurihistoria ja tulkinnan teoria*. Turku: Cultural History – Kulttuurihistoria 3, Turun yliopisto 2003, 87–109.

<sup>5</sup> Erkki Huhtamo & Sonja Kangas, *Mariosofia. Elektronisten pelien kulttuuri*. Helsinki: Gaudeamus 2002.

Käsitellen artikkelissani ihmisen ja koneen kohtaamisen ontologiaa erityisesti interaktiivisen multimedian ja pelien kautta. Mediafilosofisella käsitteanalyysillä on lisäksi mahdollista hahmottaa vaihtoehtoisia ja kriittisiä tapoja lähestyä mediakulttuurin käytäntöjä. Immanuel Kantin voidaan sanoa pystytäneen kritiikeissään (*Kritik der reinen Vernunft* 1781, *Kritik der praktischen Vernunft* 1788, *Kritik der Urteilskraft* 1790) keskeiset modernin filosofian kysymisen tavat. Ensinnäkin Kant kiinnitti huomionsa siihen, miten tieto on mahdollista ja mikä on tiedon ala. Toiseksi Kant kysyi – ja tätä erityisesti Michel Foucault korosti – nykyhetken olemisen tapaa: mikä määrittää oman aikani tilannetta, mikä on nykyisyyden ontologia?<sup>4</sup> Tämä kysymys voidaan kysyä myös suhteessa mediaan: mitkä käsitteet, käytännöt, tavoitteet ja funktiot määrittävät nykyisen mediakulttuurin ontologiaa?

## I Sosiaalistava kritiikki

Interaktiivisuus on 1990-luvulta saakka nostettu merkittäväksi tulevaisuuden mediakulttuuria määrittäväksi tekijäksi. Tämä liittyy oleellisesti mediakulttuurin pelillistymiseen: kulttuurintuotteita ei vain katsota, lueta tai kuunnella vaan niihin osallistutaan. Erkki Huhtamo ja Sonja Kangas rinnastavatkin elektroniset pelit laajempaan interaktiivisen viihteen kenttään. Elektronisten pelien keskeiseksi ominaisuudeksi nimetään vuorovaikutteisuus, jolloin ne eroavat muun muassa television katsomisesta. Televisiota tuijotetaan, mutta pelejä pelataan ja muututaan osallistujiksi, jotka toiminnallaan aktiivisesti luovat pelimaailmaa.<sup>5</sup>

Espen Aarseth on kuitenkin esittänyt, että interaktiivisuuden käsite on liian epäselvä ja määrittelemätön:

[se] konnotoi useita epämääräisiä ideoita tietokoneruuduista, käyttäjän vapaudesta ja personalisoidusta mediasta, samalla kun se ei denotoi yhtään mitään. Sen ideologinen implikaatio on kuitenkin selvä: että ihmiset ja koneet ovat tasa-arvoisia kommunikaation osapuolia, joka johtuu yksinkertaisesti koneen kyvystä hyväksyä ja vastata ihmisen toimintaan (*input*). — Systeemin kutsuminen interaktiiviseksi varustaa sen maagisilla voimilla.<sup>6</sup>

Käsitteestä on noussut myös symboli poliittisille digitaaliutopioille, jotka korostavat käyttäjän entistä vapaampaa, omaehtoisempaa ja aktiivisempaa roolia.<sup>7</sup>

Interaktiivisuuden käsitteelle voidaan löytää myös konkreettisia lähtökohtia, kuten esimerkiksi vuonna 1960 julkaistu J.C.R. Lickliderin ”Man-Computer Symbiosis”. Artikkelissa Licklider esittelee interaktiivisen tietokoneilun merkitystä, tarkoituksia ja tarpeita.<sup>8</sup> Kulttuurintutkijat ovat kuitenkin korostaneet, ettei käsitettä tulisi ymmärtää liian teknisesti, vaan interaktio viittaa laajempaan sosiaalisen tason ilmiöön. Esimerkiksi Huhtamon ja Kankaan toimittaman *Mariosofian* sanasto-osuudessa interaktiivisuus määritellään kolmijakoisesti: koneen ja ihmisen välinen vuorovaikutus, ihmisten välinen vuorovaikutus ja koneiden välinen vuorovaikutus.<sup>9</sup> Interaktiivisuudella on siis monia tasoja, joista yksi tärkeimmistä on sosiaalinen, ihmisten välinen, taso.

Johan Fornäs on korostanut samanlaista käsitystä ja interaktiivisuuden käsitteen häiritsevää epäselvyyttä.<sup>10</sup> Fornäsin kritiikin mukaan interaktiivisuus ei rajoitu digitaaliseen mediaan. Media on aina tietyllä tavalla interaktiivinen, koska se vaatii käyttöä ja valintoja. Jokainen mediumi siis aktivoi ainakin a)

käyttäjän ja koneen yhteiseen vuorovaikutustilanteeseen sekä b) eri käyttäjiä yhtenäisiksi käyttäjäkunniksi. Jälkimmäisestä esimerkkinä toimii vaikkapa televisio-ohjelman luoma työpaikkakeskustelu. Fornäs kirjoittaa: ”Interaktiivisuus viittaa tiedon, merkitysten, kokemusten, identiteetin tai jopa uusien kulttuuristen ilmausten tuottamiseen yhdessä, mikä tapahtuu niissä sanoissa, eleissä tai lauluissa, joita kyseisestä median käytöstä saattaa viritä.”<sup>11</sup> Fornäs haluaakin korostaa, että interaktiivisuus ei ole niinkään digitaalisen median ominaisuus vaan median ja käyttäjän välinen suhde: vanhanaikainen värityskirja vaatii yhtä paljon (inter)aktiivisuutta kuin nykyaikainen tietokoneohjelma.

Tätä näkemystä nimitän sosiaalstavaksi kritiikiksi: interaktiivisuutta ja interaktion kokemusta ei pidä ymmärtää vain teknologian kautta vaan laajemmin sosiaalisen kentän tapahtumana. Myös Pertti Näränen tuo esiin sen kulttuurintutkimuksellisen position, jonka mukaan interaktiivisuutta pitäisi ajatella sosiaalisena käytäntönä. Hänen mukaansa mediateknologiat sisältävät korkeintaan interaktiivisuuden potentiaaleja, jotka realisoituvat vain erilaisissa sosiaalisissa ja kulttuurisissa tilanteissa, eivät teknologiassa itsessään.<sup>12</sup> Epämääräisen interaktiivisuus-hypen selventäjäksi Näränen ehdottaa erilaisia interaktiivisuuden astetta määrittäviä erotteluja, laatuomuuksia. Näitä olisivat interaktiivisuuden ajallisen keston, valintamahdollisuuksien määrän sekä näiden valintojen vaikutusten erittely.<sup>13</sup>

Interaktiivisiin ohjelmiin oletetaan sisältyvän myös yleinen kulttuurintuotannon muutos, kun tuottajan ja kuluttajan positiot monimutkaistuvat. Interaktiivisen median aikakauden on nähty myös merkitsevän kuluttajan aktiivisempaa osallistumista itse kulttuurintuotantoon, jolloin on puhuttu tuottajan (*producer*) ja kuluttajan (*consumer*) yhtymisestä *prosumeriksi*.<sup>14</sup> Ovatko rajat näiden kahden ryhmän välillä koskaan kuitenkaan olleet selvät? Esimerkiksi juuri Fornäs huomioi, että medioita otetaan aina vastaan tuottavasti.<sup>15</sup> Kulttuurihistorioitsija Hannu Salmi on tähän hyvin sopivalla esimerkillä kuvannut varhaisia elokuvaesityksiäkin interaktiiviseksi johtuen katsojien voimakkaasta eläytymisestä esitykseen muun muassa kommentoiden, huutaen ja neuvoen.<sup>16</sup> Toisaalta Juha Suoranta ja Mauri Ylä-Kotola ovat korostaneet, että interaktiivisuudessa ja käyttäjän aktivoimisessa on tietty ”Maon kulttuurivallankumouksen” vaara. He varoittavat, että käyttäjän osallistuminen sisällön suunnitteluun voi yksinkertaisesti johtaa huonoihin ja amatöörimäisiin ohjelmiin.<sup>17</sup>

## II Historiallistava kritiikki

Sosiaalstava kritiikki liittyy olennaisesti historiallistavaan kritiikkiin, joka viittaa tarpeeseen nähdä kyseinen interaktiivisuus-buumi osana pidempää kulttuurista kestoja. Tätä historiaa on etsitty ensinnäkin varhaisista automaatioteorioista ja toisaalta 1900-luvun avantgarde-taiteesta. Muiden muassa Erkki Huhtamo on useissa teksteissään eritellyt interaktiivisuuden arkeologisia juuria. Huhtamon mukaan 1990-luvulla syntynyt interaktiivisuus-buumi juontaa juurensa jo vuosisadan puolivälin automaatio-keskustelusta, eivätkä ”interaktiiviset mediat” tipahtaneet syliimme tyhjästä. Ehkäpä hiukan paradoksaalisesti interaktiivisuuden juuret löytyvät automaatiosta, ajatuksesta koneen omaehtoisesta toiminnasta; automaatio itse asiassa mahdollistaa interaktion.<sup>18</sup>

<sup>6</sup> Espen Aarseth, *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore & London: The Johns Hopkins University Press 1997, 48. Vrt. James Newman, ”What is a Videogame?” Teoksessa James Newman (toim.), *Videogames*. London & New York: Routledge 2004, 26–27.

<sup>7</sup> Hyvä esimerkki on vaikkapa Euroopan Komission *eEurope 2005: an information society for all* -hanke, jossa *interaktiiviset palvelut* nähdään aivan kansalaisoikeutena.

<sup>8</sup> J.C.R. Licklider, ”Man-Computer Symbiosis”. [memex.org/licklider.pdf](http://memex.org/licklider.pdf). Linkki haettu 27.4.2004.

<sup>9</sup> Huhtamo & Kangas, *Mariosofia*, 362.

<sup>10</sup> ”Interaktiivisuus on pahamaineisen monimerkityksinen käsite: sillä voidaan korostaa joko median käyttäjien sosiaalista vuorovaikutusta, teknistä vuorovaikusta käyttäjien ja koneiden välillä tai kulttuurista vuorovaikutusta tekstien ja käyttäjien välillä.” Johan Fornäs, ”Digitaaliset rajaseudut”. Teoksessa Aki Järvinen & Ilkka Mäyrä (toim.), *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*. Tampere: Vastapaino 1999, 37.

<sup>11</sup> *Ibid.*, 38.

<sup>12</sup> Pertti Näränen, ”Interaktiivisuus media-utopiana ja televisiojournalismin mahdollisuutena”. *Tiedotustutkimus* 22 (1999):4, 59.

Myös Dominique Wolton on korostanut tarvetta ajatella uusia medioita sosiaalisina käytäntöinä, ei teknologioina. Ks. Wolton, *Internet et après? Une théorie critique des nouveaux médias*. Paris: Champs Flammarion, 2000. Oma näkemykseni teknologiasta ei pidä sitä samalla tavalla vain

teknisenä asiana vaan jonakin, jota ”läivistävät” kulttuuriset kerrostumat. Siten teknologia on itsessään jo kulttuurista ja sosiaalista.

<sup>13</sup> Näränen, ”Interaktiivisuus mediautopiana”, 57.

<sup>14</sup> Ks. [www.wordspy.com/words/prosumer.asp](http://www.wordspy.com/words/prosumer.asp) linkki haettu 25.5.2004.

<sup>15</sup> Fornäs, ”Digitaaliset rajaseudut”, 39.

<sup>16</sup> Hannu Salmi, ”Elokuvan katsomisen historiaa”. Teoksessa Anu Koivunen & Hannu Salmi (toim.), *Varjojen valtakunta. Elokuvahistorian uusi lukukirja*. Turku: Turun yliopiston täydennyskoulutuskeskuksen julkaisuja 1997, 66–67.

<sup>17</sup> Juha Suoranta & Mauri Ylä-Kotola, *Mediakasvatus simulaatiokulttuurissa*. Helsinki: WSOY 2000, 179.

<sup>18</sup> Erkki Huhtamo, ”From Cybernation to Interaction: Ein Beitrag zu einer Arcäologie der Interaktivität”. Teoksessa Brigitte Felderer (toim.), *Wunschmaschine. Welterfindung. Eine Geschichte der Technikvisionen seit dem 18. Jahrhundert*. Wien-New York: Springer 1996, 192–207. Ks. Myös Erkki Huhtamo, ”Odottavasta operaattorista kärsimättömään käyttäjään. Interaktiivisuuden arkeologiaa”. Teoksessa Kari A. Hintikka & Seppo Kuivakari, [*Mediaevoluutioita*]. Rovaniemi: Lapin yliopiston taiteiden tiedekunnan julkaisuja 1997, 13–35.

<sup>19</sup> Ibid.

<sup>20</sup> Tähän vaikuttavat oleellisesti erilaiset uudet käyttöliittymät kuten Ivan

Työpaikan ja arkipäivän automaatio näyttäytyi 1800-luvun lopulla ja 1900-luvun alkupuoliskolla keskeisenä länsimaisena utopiana. Optimaalisten ruumiinliikkeiden mittaamista ja määrittelyä pyrittiin käyttämään erilaisten (teollisuus)robottien suunnittelun apuvälineenä, mikä lupasi ihmisen elämän helpottumista. Teollisesta työntekijästä muotoutui enemmänkin systeemin-tarkkailija ja valvoja kuin aktiivinen taitojaan harjoittava ammattilainen.<sup>19</sup> Koneen tuli tämän ajatuksen mukaan hoitaa kaikki ruumiillinen aktiivisuus, kun ihminen vapautui muuhun toimintaan.

Tämän radikaalilta tuntuvan eron passiivisen automaatiokoneen tarkkailijan ja nykyaikaisen interaktiivisen mediakoneen käyttäjän välillä voi käsittää aste-erona, joka perustuu aikaan. Mediakoneen säätötahti on nopeampi ja pohjaa jatkuvaan tarkkaavaisuuteen, kun taas esimerkiksi tehdasympäristössä toimintojen välillä saattaa kulua pitkiäkin aikoja.<sup>20</sup> Tätä aikaeroa Huhtamo kutsuu siirtymänä ”odottavasta operaattorista kärsimättömään käyttäjään”. Kuitenkin Huhtamo huomauttaa, että interaktiivisen koneen käyttäjä on jatkuvaa (re)aktiota odottava, toimintaan valmiina.<sup>21</sup>

Tällaisesta arkeologisesta analyysistä seuraa, etteivät ”mekanisaatio, automaatio ja interaktio – – ole toisiaan ajassa seuraavia selvärajaisia ’aikakausia’, vaan paljolti abstraktioita, joiden puitteisiin kasatuissa ’ominaispiirteissä’ on myös paljon päällekkäisyyksiä”.<sup>22</sup> Tällöin korostuu, ettei interaktiivisuus ole pelkästään digitaalisten mediakoneiden piirre, vaan sitä voidaan Huhtamon tapaan hahmotella myös vanhoista pelilaitteista ja vaikkapa 1950-luvun mekaanisista opetuskoneista. Protointeraktiivisiksi voidaan taas nimittää esimerkiksi joitakin 1800-luvun esittämisteknologioita, jotka antoivat ihmiselle mahdollisuuden osallistua toimintaansa vaikkapa kampea vääntämällä, kuten mutoskoopissa.<sup>23</sup>

Interaktiivisuus-termin käyttö on pitkälti perustunut vahvaan vastakkainasetteluun erilaisten tietokoneellisuuksien välillä. Kun ennen vanhat eräajoon perustuvat tietokoneet (*batch computers*) vain asetettiin toimimaan ja odotettiin tuloksia ilman ihmisen tarvetta puuttua välissä koneen käyntiin, edellyttävät tai mahdollistavat nykyiset mediakoneet jatkuvaa käyttäjän panosta toimintojen jatkamiseksi. Eräkoneiden aikana käyttäjä toimitti tarvitsemansa tietokonesuorituksen ohjeet tietokoneoperaattorille, joka suoritti ohjelman. ”Itsekseen toimineet” eräkoneet eivät kuitenkaan olleet itsestään toimivia, vaan ne vaativat suhteellisen paljon tarkkaavaisuutta ja operaattorien huomiota, koska ne eivät olleet kovinkaan luotettavia.<sup>24</sup> Tällöin interaktiivisuudesta tulee laajemman automaattisen tekniikan eräs instanssi ja käyttösuhde, ei kokonaan laadullisesti siitä eroava tapahtuma.

Mediatutkija Lev Manovichin mukaan tietokoneisiin pohjautuvan mediasysteemin esittäminen interaktiiviseksi on tautologista: työskentelymme tietokoneiden ja muiden käyttöliittymien kanssa on määritelmällisesti interaktiivista erotuksena vanhemmista eräkoneista.<sup>25</sup> Manovichin mukaan kysymys interaktiivisuudesta on ajallisesti ja kulttuurisesti monimuotoisempi kuin sen annetaan olettaa. Ensinnäkin hän huomioi, että jo (varsinkin moderni) taide olettaa interaktiota ja aktiivista ”käyttäjää”. Kirjallisuuden elliptiset rakenteet, visuaalisen taiteen epätäydelliset ja rikkinäiset muodot ja objektit, ei-esittävät rakenteet yleensäkin, kaikki vaativat ”täydennystä”. Manovichin mukaan uusmedioiden edellyttämät aktiivisuuden kyvyt synnyttiinkin jo 1900-luvun alkupuolella, kun montaaiteknikat vaativat katsojaa kiinnittämään huomionsa jatkuvuuteen katkoksellisten otosten välillä.<sup>26</sup>

Interaktiivisuus koskettaa siis laajempaa modernin kulttuurin muutosta,

jota ei voida redusoida aktuaalisiin koneisiin. Sen sijaan huomio tulisi kiinnittää tämän skeeman psykologisiin vaatimuksiin täyttää, muistaa, identifioida ja keskittyä tarkkaavaisuutta ja aktiivisuutta kysyvän teknologian äärellä.<sup>27</sup> Juuri tässä kohdin voidaankin kysyä, millaista subjektivua interaktiivisuuden ”ideologialla” halutaan synnyttää. Interaktiivinen teknologia tuntuu nimittäin oletavan käyttäjäkseen subjektin, joka osaa karsia ulkopuoleltaan turhat hälyt ja keskittyä ”olennaiseen” eli käyttöliittymäänsä. Kyseenalaiseksi tämän tekee se, että interaktiivisuuden diskurssit pyrkivät määrittämään itse itsensä aktiivisuuden, valinnaisuuden ja todellisen subjektiivisuuden tyssijaksi. Manovich näkee tämän osuvasti versiona Louis Althusserin interpellatio-tekniikasta, jolla muotoillaan kuuliaisista subjekteja.<sup>28</sup>

### III Ontologinen kritiikki

Kaiken digitaalisen hypen keskellä – jota nykyään leimaavat utopiat muun muassa älykkäistä tietokoneyllästetyistä ympäristöistä sekä nanoteknologisista tavoista parannella ihmiselämää – on syytä pohtia nykymedian ontologiaa ja käsitteitä. Mikä on median tapa olla? Millaisilla käsitteillä ajattelemme mediaa ja mediassa? Mitä näihin käsitteisiin sisältyy, millaisten kerrostumien kautta ne ovat muodostuneet? Ontologia käsittelee sitä perustavaa kysymystä, mistä maailma koostuu.<sup>29</sup> Tämä perustava kysymys myös ohjaa erilaisia konkreettisia, aktuaalisia kulttuurisia diskursseja ja käytäntöjä. Ontologiaan sisältyy silloin myös eettinen aspekti. Ontologinen taso on aktuaalisuuksia mahdollistava virtuaalisuuden kenttä, jolloin se viittaa myös siihen tasoon, joka säätelee erilaisia ruumiillisuuksia, ajatuksia, havaintoja ja tapahtumia. Tällainen käsitys maailmasta hyväksyy, että kaikki aktuaalinen oleva sijoittuu virtuaalisuuden kenttään, toisin sanoen että meillä on muutakin kuin aktuaalisia asioita. Ontologian virtuaalisuus merkitsee, että maailmassa on myös potentiaaleja, jotka eivät ole aktuaalisia, vaikka ovatkin reaalisia.<sup>30</sup>

Saksalaisessa mediatieteessä ja -filosofiassa on keskitytty muun muassa purkamaan mediadiskurssien sisältöjä osiinsa sekä osoittamaan, miten itse media muotoilee ajatuksia. Yksi tunnetuimmista saksalaisista kriitikoista, Norbert Bolz, on kiinnittänyt huomiota modernin tietotekniikan ja median ihmisiä *väitetysti* aktivoivaan luonteeseen. Bolzin mukaan digitaalinen kulttuuriamme määrittää niin sanottu käyttäjä-illuusio: nykyistä tietokoneuutujen maailmaa hallitsevat helpokäyttöliittymät ovat konkretisoituneita trendistä, joka synnyttää niin sanottuja ”tyhmiä” käyttäjiä. Kuluttajat osaavat kyllä käyttää nykyisiä graafisia käyttöliittymiä, mutta heillä ei ole mitään käsitystä siitä, mitä koneessa itse asiassa tapahtuu. Bolzin mukaan digitaalinen kulttuuri määrittää ”struktuurallisen monimutkaisuuden funktionaalinen yksinkertaisuus”, joka ulottaa juurensa myös laajempiin kulttuurisiin käytäntöihin kuin vain tietokoneuuden äärellä istumiseen.<sup>31</sup> On oleellista huomata, että tämä pätee erityisesti nykyisiin käyttäjakeskeisyyden ja ”näkyttömän tietotekniikan” trendeihin. Kun tietokoneiden käyttöliittymät muuttuvat entistä ”luonnollisemmiksi” ja arkisemmiksi, altistumme entistä suuremmin Bolzin esittämälle vaaralle: monimutkaisista asioista välittyvä meille ainoastaan intuitiiviselta tuntuva pintataso. ”Luonnollisuus” ei kuitenkaan koskaan ole luonnollinen kategoria vaan tiettyyn keskiarvoon oletettuun standardiin perustuva yhteiskunnallinen konstruktio, joka sisältää omat valtamekanisminsa.

Tätä väitettä voidaan ajatella myös interaktiivisuuden suhteen.

Sutherlandin vuonna 1963 kehittämä Sketchpad-grafikkaohjelma. Sitä käytettiin valokynällä ja tulokset olivat välittömästi nähtävissä näytöllä.

<sup>21</sup> Huhtamo, ”From Cybernation to Interaction”, 200–201.

<sup>22</sup> Huhtamo, ”Odottavasta operaattorista kärsimättömään käyttäjään”, 27.

<sup>23</sup> Erkki Huhtamo, ”Vastakoneen vaiheet. Elektronisen pelikulttuurin arkeologiaa”. Teoksessa Huhtamo & Kangas, *Mariosofta*, 32.

<sup>24</sup> Kiitos tästä huomiosta kuuluu ma. professori Jaakko Suomiselle. Arno Soisalo on muistellut omaa aikaansa vanhojen keskustietokoneiden piirissä samalla tavalla: ”Siihen aikaan eivät operatöörit istuneet pääteiden ääressä tarkkailemassa prosessia vaan olivat osa prosessia.” *IT-Viikko* 23.10.2003.

<sup>25</sup> Lev Manovich, *The Language of New Media*. Cambridge & London: The MIT Press 2001, 55.

<sup>26</sup> *Ibid.*, 56. Samaa ovat korostaneet mm. Suoranta ja Ylä-Kotola. Heidän mukaansa ”interaktiivisuus käsite on liittynyt eurooppalaiseen taiteeseen jo pitkään älyllisen aktiivisuuden ja metakognitiivisten taitojen kehittämisen mielessä, erotuksena behavioristisesta tiedonsiirrosta eli Pavlovin koira-mallista”. Suoranta & Ylä-Kotola, *Mediakasvatus simulaatiokulttuurissa*, 178. Charlie Gere korostaa samansuuntaisia näkemyksiä modernin avantgarden ja digitaalisen kulttuurin välillä analysoidessaan John Cagen 4’ 33’’ -teosta interaktiivi-

suuden ja multimedian arkeologiana. Charlie Gere, *Digital Culture*. London: Reaktion Books 2002, 77–83.

<sup>27</sup> Jonathan Crary on korostanut keskittyneisyyden tärkeyttä modernin (media)-kulttuurin synnyssä. Jonathan Crary, *Suspensions of Perception. Attention, Spectacle, and Modern Culture*. Cambridge (Massch.) & London: The MIT Press 2001.

<sup>28</sup> Manovich, *The Language of New Media*, 61. Ks. myös Louis Althusser, *Ideologiset valtakoneistot*. Tampere: Kansankulttuuri & Vastapaino 1984, 126–132.

<sup>29</sup> Ks. Manuel De Landa, "Deleuzian Ontology". Esitelmä *New Ontologies: Transdisciplinary Objects* -konferenssissa. (University of Illinois, USA, 30.03.02). [www2.uiuc.edu/unit/STIM/delanda2b.pdf](http://www2.uiuc.edu/unit/STIM/delanda2b.pdf). Linkki haettu 2.1.2004. Ks. myös hakusana "ontology" osoitteesta [www.philosophypages.com/dy/o.htm](http://www.philosophypages.com/dy/o.htm). Linkki haettu 25.5.2004.

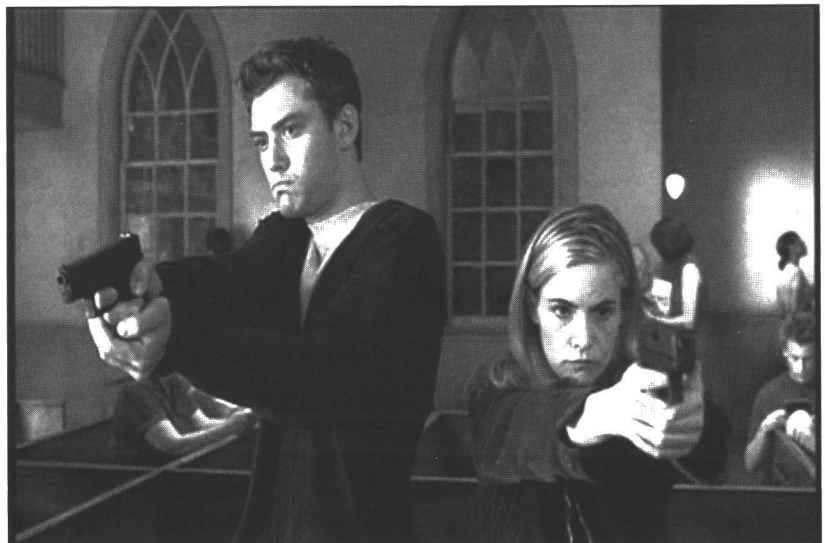
<sup>30</sup> Ks. Gilles Deleuze, "L'actuel et le virtuel". Teoksessa Gilles Deleuze & Claire Parnet, *Dialogues*. Paris: Champs Flammarion 1996, 179-185.

<sup>31</sup> Norbert Bolz, "Die Benutzerillusion der Welt". *Mediamatic* 1998. [www.mediamatic.net/cwolk/view/2150](http://www.mediamatic.net/cwolk/view/2150), linkki haettu 25.5.2004. Ks. myös Norbert Bolz, *Am Ende der Gutenberg Galaxis. Die neuen Kommunikationsverhältnisse*. München: Wilhelm Fink Verlag 1993. Ks. myös Geoffrey Winthrop-Young, "Silicon Sociology, or, Two Kings on Hegel's Throne? Kittler, Luhmann, and the

Interaktiivisuus olisi tällaisessa skeemassa juuri sitä "pintatasoa", joka alt-husserilaisittain kutsuisi meidät aktiivisiksi, omaehtoisiksi subjekteiksi, mutta peittäisi toimintansa ehdot. Samalla tulee kuitenkin sanoutua irti marxilaisesta väärän tietoisuuden ideologia-teoriasta; interaktiivisuuden pintataso on aivan reaalia, mutta pitää huomata, miten sitä ympäröivät virtuaaliset voimat, jotka eivät ole käyttäjälle havaittavissa. Eli pintatason alla ei ole niinkään toista, todellisempaa ulottuvuutta, mutta kuitenkin havaittavia aktuaalisia käyttöliittymän mahdollisuuksia ympäröivät suoraan havaitsemattomat, mutta vaikuttavat kerrokset. Nuo virtuaalisuudet vaikuttavat aivan realistisesti meidän tapamme käyttää laitteitamme.

Elokuvatuutkija Thomas Elsaesser esittää suhteessa digitaalisen kulttuurin interaktiivisiin kertomuksiin, että interaktiivisuus tarkoittaa lähinnä vain hypervalittavuutta: "tavoitteena on ohjelmoida moninaisten valintojen rakenne, joka esitetään valmiiksi jäsennetyn valikon kautta. Valinnat johtavat eri poluille, joilla on keskenään tiettyjä solmukohtia. Ollessaan huolella tai ovelasti suunniteltuja ne voivat antaa illuusion valinnasta ja vastauksesta: tätä on kutsuttu 'paremman hiiriloukun rakentamiseksi'."<sup>32</sup> Yhden tason aktiivisuus ja valinta on alisteista toisen tason jo valmiiksi määritellyille vaihtoehdoille.

Muutaman vuoden takainen David Cronenbergin *Existenz*-elokuva (Kanada/UK 1999) kuvaa tätä digitaalisen kulttuurin prosessia hyvin. Elokuva on lähitulevaisuuteen sijoittuva kertomus uudenlaisen tietokonepelisysteemin testaamisesta. Näyttöpäätteiden sijasta peliä pelataan hallusinatorisessa sijaistodellisuudessa, jonne kytkeydytään bioteknologisten lisäkkeiden avulla. *Existenzin* pelejä ei kontrolloida ulkoistetuilla jatkeilla kuten joystickkeilla tai hiirellä vaan oman ruumiin energioilla ja aivojen manipulaatioilla. Elokuvan taustakertomuksena on taistelu pelien vastustajien ja pelisuunnittelijoiden välillä. *Existenzin* keskeinen tavoite on kysyä, mikä on todellista.



Ted Pikul (Jude Law) ja Allegra Keller (Jennifer Jason Leigh) luovat itseään pelin edetessä.

Elokuva leikittelee erilaisilla todellisuustasoilla kertoessaan itse asiassa eXistenZ-nimisestä pelistä. eXistenZ-peli luo elokuvassa sisäänsä erilaisia tasoja, joiden keskinäiset suhteet ovat monimutkaiset. Pelaajan ja pelin suhdetta ei nähdäkseeni voikaan kuvata vain interaktiiviseksi, koska interaktiivisuus on ainoastaan yksi taso suuremmissa systeemeissä. Toisin sanoen yhdellä pelin tasolla tehty valinta/aktio on aina suhteessa toisen tason valintaan. Pelaaja kyllä voi antaa syötteitä koneelle, pelata peliä uskoen olevansa aktiivinen toimija, mutta tämä aktio saattaa olla ainoastaan toisen tason passio. *Existenz*-elokuvassa pelaajia kieputetaan niin erilaisissa peli-pelaaja-tilanne-konstellatioissa, etteivät he lopulta enää tiedä, mikä on todellista (viimeinen viittauskohde, referentti) ja mikä on vain hypertekstinomaisesti toimivaa pelimaailmaa (merkkien rihmasto). *Existenz* käsittelee siten erityisesti median ontologiaa, olemisen tapaa – mihin elokuvan nimikin jo viittaa. Se asettaa kysymykset: Mitä on olemassa, missä mielessä ja mitä tämä merkitsee kokemukselle?

Lisäksi *Existenz* konkretisoi Elsaesserin huomiota. Sen sijaan, että pelaaja niinkään loisi uusia maailmoja, hän on pakotettu taipumaan pelin maailmaan. *Existenzin* peli ei etene, jollei pelaaja sano juuri oikeita vuorosanoja, koodia. Perinteisesti lähinnä toimintapelit on nähty reaktiivisina, mutta peliasetelma on tuttu jo vuosikymmenien takaa erilaisista (tekstuaalisista) seikkailupeleistä. Moni muistaa, ettei 80-luvun klassisessa seikkailupelissä *Leisure Suit Larryssa* pärjännyt, jollei tiennyt salasanaa (*Ken sent me*) tai muuten vain oikeaa ilmaisua toisissa kohdin. Toki on huomattava, että pelit ovat erilaisia, eivätkä kaikki ole niin valmiiksi determinoituja kuin tietyt suorittamiseen liittyvät sovellutukset.<sup>33</sup>

Pelaajan positio voikin olla yllättävän ”passiivinen”, kun sillä tarkoitetaan antautumista pelin ehdoille. Tässä on myös yksi *Existenz*-elokuvassa toistuva teema: elokuvan pelin rytmiä ja ”imua” vastaan ei tule aktiivisesti pyristellä, vaan sen tulee antaa viedä mukanaan, siihen pitää passiivisesti sulautua ja ottaa vastaan, mitä se antaa. Huomio voidaan laajentaa koskemaan aktiivisuuden ja passiivisuuden käsitteitä modernilla aikakaudella. Vaikka moderni ihminen on pyrkinyt näkemään itsensä aktiivisena, aloitteellisena ja toiminnallisena, ovat monet kulttuurikriitikot, kuten Martin Heidegger, korostaneet vaihtoehtoista tapaa käsittää maailmassa oleminen. Ihminen on enemmänkin osa maailman avautumista, sen rytmeille alistainen, ”huutoon” vastaava.<sup>34</sup>

Interaktiivisuuden lisäksi voidaan siis korostaa, että pelaaja on myös reaktiivisessa suhteessa tietokoneeseen. Reaktiivisesta tietokonesuhteesta on kirjoittanut Hannu Eerikäinen:

Tietokoneen vuorovaikutteisuus on – ennalta ohjelmoitua, tietyn valmiiksi suunnitellun toimintakaavan noudattamista. Verrattuna ihmisten väliselle vuorovaikutukselle ominaiseen spontaaniiin ja rajattomaan – usein myös epärationaaliin – ilmaisujen vaihtoon, tietokoneen käyttäminen on perimmältään tiettyjen, määrältään rajallisten ja rationaalien vaihtoehtojen valintaa. Itse asiassa kysymys on *inter*-aktiivisuuden sijasta enemmänkin *re*-aktiivisesta toiminnasta.<sup>35</sup>

Posthuman Merger of German Media Theory”. *The Yale Journal of Criticism* vol. 13 (2/2000), 415.

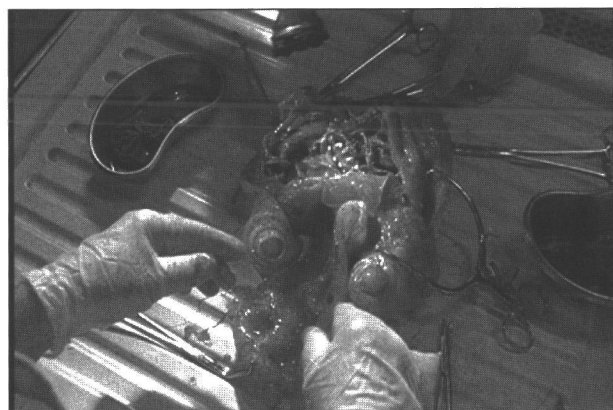
<sup>32</sup> Thomas Elsaesser, ”Digitaalinen elokuva: esitystapa, tapahtuma, aika”. Suom. Susanna Paasonen. *Lähikuva* 2/2000, 30. Steve Keane hahmottelee samansuuntaista interaktiivisuuden kritiikkiä. Ks. Steve Keane, ”From Hardware to Fleshware: Plugging into David Cronenberg’s eXistenZ”. Teoksessa Geoff King & Tanya Krzywinska (eds.), *Screenplay. Cinemat videogames/interfaces*. London & New York: Wallflower 2002, 148–149. Henry Jenkins on taas vertaillessaan 1800-luvun leikkikulttuuria ja 1900-luvun videopelejä huomauttanut, että videopelit tarjoavat ainoastaan ennalta määriteltäjä vuorovaikutteisuuden muotoja. Ne muistuttavatkin Jenkinsin mukaan enemmän strukturoituja leikkikenttiä ja kaupungin puistoja kuin viljejä tiloja. Henry Jenkins, ”’Täydellinen liikkuvapetus’. Elektroniset pelit sukupuolisidonnaisina pelikenttinä.” Teoksessa Huhtamo & Kangas, *Mariosofia*, 162. Tähän näkemykseen voisi soveltaa myös Deleuzen ja Guattarin ajatuksia sileän ja viivoitetun tilan eroavuudesta. Ks. Gilles Deleuze & Félix Guattari, *A Thousand Plateaus*. Minneapolis & London: University of Minnesota Press 2000 (1980), 351–423.

<sup>33</sup> Pidän hyvänä esimerkkinä Marita Liulian kommenttia aiheeseen. Hänen ohjelmiaan – esimerkiksi *Ambitious Bitchiä* (1996) ja *Son of a Bitchiä* (1999) – voidaan pitää pelimäisinä, mutta Liulia itse ei näe

niitä peleinä. Liulian mukaan ne eivät kiinnosta "normaalia pelien yleisöä", koska hänen teoksissaan ei ole lineaarista juonta, tehtävää, joka pitää suorittaa. Jussi Parikka, "Taide, sukupuoli ja teknologia – Marita Liulian haastattelu". *Widerscreen* 4/2003. [www.film-o-holic.com/widerscreen/2003/4/taide\\_sukupuoli\\_ja\\_teknologia.htm](http://www.film-o-holic.com/widerscreen/2003/4/taide_sukupuoli_ja_teknologia.htm). Linkki haettu 27.4.2004. Liulia korostaa haastattelussa myös media-kokemuksen ja käyttöliittymän sukupuolitunutta luonnetta. Lisäksi on huomioitava, että pelit jakautuvat Liulian ajatusta soveltaen lineaarista etenemistä odottaviin sekä enemmän simulaationtapaisiin, epälineaarisiiin ohjelmiin. Vrt. Newman, "What is a videogame?", 26–28.



eXistenZ-pelille tulee antautua ja antaa sen viedä rytmissään.



Bioteknologisten kytkösten avulla eXistenZ-peli luo hallusinatorisen pelikokemuksen.

<sup>34</sup> Ks. esim. Martin Heidegger, "Maailmankuvan aika". Teoksessa Martin Heidegger, *Kirje humanismista & maailmankuvan aika*. Helsinki: Tutkijaliitto 2000.

<sup>35</sup> Hannu Eerikäinen, "Mediakone, terminaali-keho ja subjektin ylösnousemus". Teoksessa Kai Mikkonen, Ilkka Mäyrä ja Timo Siivonen (toim.), *Koneihminen – kirjoituksia kulttuurista ja fiktiosta koneen aikakaudella*. Jyväskylä: Atena 1997, 74. Eerikäinen jatkaa, että koneen voi kuitenkin opettaa simuloimaan ihmisen toimintaa ja myös epärationaalisuutta. Tämä ei muuta omaa näkemystäni: kohtaamisen kokemus on aina kahden tai useamman erilaisen rytmien, koosteen kohtaamista, jossa sijaitsee sekä aktiivisia että reaktiivisia elementtejä.

Oma reaktiivisuuden korostukseni on eräänlaista immersion<sup>36</sup> käsitteen uudistamista. Samalla reaktiivisuus viittaa esimerkiksi Roger Caillois'n pelien luetteloinnissa käyttämiin *ilinxin* eli huimauksen ja *mimicryn* eli imitaation kategorioihin. Pelien *ilinx*-ulottuvuus viittaa minän antautumiseen vauhdin ja jopa vaarallisuuden tunteelle, jota leikkien maailmassa ovat ilmentäneet esimerkiksi huvipuistojen erilaiset kieppuvat laitteet. *Mimicry* viittaa taas naamiaisasuihin, pukeutumisleikkeihin ja yleisestikin oman minän kadottamiseen imitaation, toisintamisen ja illuusion avulla. Kyse on persoonallisuuden hävittämisestä hetkellisesti.<sup>37</sup> Korostaessaan pelaamisen imaisevia ja simuloivia vaikutuksia *Existenz* yhdistää myös elokuvakulttuurin tietokonepeleihin. Molempien yhtenä keskeisenä piirteenä voi nähdä juuri tämän haltioitumisen tunteen, antautumisen elokuvan tai pelin affekteille, joka on avautumista tuolle kuvaruudun tai valkokankaan ärsykkeiden tulvalle. Tutkijat ovat korostaneet elokuvan "palaamista" varhaisvuosiinsa ja speaktaakkelimaisuuteen<sup>38</sup>, mikä on nähdäkseni elokuvia ja pelejä entistä tiukemmin yhdistävä piirre. Käytän *Existenzia* yhden pelisuhteemme osapuolen analysoimiseen, mutta se esittää myös näkemyksiä elävän kuvan historiasta ja virtuaalitodellisuuden tapaisesta tulevaisuudesta.<sup>39</sup>

Cailloisin mukaan leikissä on aina olemassa ns. perversion vaara, jolloin leikki murtautuu omista rajoistaan koskettamaan muutakin maailmaa. *Existenzin* voi ymmärtää myös pelaamisen perverssiä puolta korostavana elokuvana, jossa oma identiteetti rikkoutuu kahdellakin tavalla. Ensinnäkin: ruumis avautuu vieraille koosteelle eli peliohjelmalle fyysisesti, kun selkään puhkaistaan bioportti, jonka kautta orgaaninen peli sujahtaa osaksi pelaajan ruumista. Toiseksi: eXistenZ-peli rikkoo psyykkisen koherenssin kieputtamalla



pelaajaa erilaisissa todellisuuksissa. Sitä voidaankin Gilles Deleuzea ja Patricia Pistersia seuraten nimittää *aivoelokuvaksi*, joka keskittyy korostamaan aivojen osuutta todellisuuden käsittämässä. Silmä ei toimi ilman aivoja, ja aivojen manipulaatiolla voidaan todellisuuden havaitseminen irrottaa yhdestä havaitsevasta subjektista.<sup>40</sup> Pelaajien kokemukset eXistenZissa eivät kumpua subjektin sisäisyydestä, vaan ovat pelin aivoihin syöttämiä impulsseja: peli ottaa pelaajan haltuunsa. Peli luo hermostoärsykeillä pelaajille havaintoja, muistoja ja toimintoja, jotka eivät nouse pelaajan omista kokemuksista. Aluksi toinen päähenkilöstä Ted Pikul (Jude Law) pelästyy, kun peli suorastaan ottaa hänet haltuunsa, muistaa ja toimii hänen puolestaan, mutta Allegra Keller (Jennifer Jason Leigh), pelin suunnittelija, rauhoittelee häntä: pelin pitää antaa viedä mukanaan. Pelin perverssiys korostuu elokuvan kerronnassa, kun käy epäselväksi, onko eXistenZ-peli loppunutkaan ja mitkä roolit ovat todellisia, mitkä pelin luomia. Kuten peliä esitellessä kerrottiin, jokainen pelaaja tuo mukaan peliin myös omaa persoonaansa, mikä itsessään jo problematisoi terveen pelin ajatuksen. Onko kaikki pelaaminen perverssiä?



eXistenz vaatii ruumiin avaamista ja avautumista pelille, sillä sen liittymä asennetaan suoraan hermostoon.

*Existenz* korostaa, miten niin digitaalinen peli, elokuvatapahtuma kuin mikä tahansakin havainto on virtuaalisuuden asia. Kyse on yleisestä havainnon tapahtumasta siten, että havaintoa ei tule käsittää asian representaatioksi. Havainto on olemassaoloa jo itsessään, eikä vain jo olevan staattisen objektin uusintamista havaitsijan mielessä. Havainto on kooste, joka tapahtuu aivojen suodattaessa maailman virtuaalisesta ”melusta” aktuaalisuuksia, jotka tulee käsittää autopoettisiksi kokonaisuuksiksi eikä toden jäljennöksiksi ja siten puutteellisiksi.<sup>41</sup> Tällainen käsitys simulaatiosta ja immersioista on liitetty useimmiten virtuaalitetodellisuuslaitteisiin, digitaalisiin peleihin ja muihin mediakulttuurin trendeihin, mutta kyseessä on yleisempi *aivojen tapahtuma*. Ja kääntäen: simulaatiot toimivat omanlaisinaan aivoina, jotka pyrkivät sellaisiin aktuaalisuuksiin, kokemuksiin, joihin niillä on ohjelmointinsa puolesta taipumus.<sup>42</sup> Pelejä pelaavan henkilön kokemus ei determinoidu ennalta ohjelmoidun ohjelman mukaan, mutta hänen kokemuksensa *taipuu*

<sup>36</sup> Immersio on Huhtamon ja Kankaan mukaan “[v]irtuaaliympäristön tai käyttöliittymän ominaisuus luoda illuusio virtuaalitalan sisällä olemisesta.” Huhtamo & Kangas, *Mariosofia*, 362. Omassa korostuksessani esiin nousee teknologisen kokemuksen teema, jossa ei tehdä eroa todellisen ja illusorisen välille, vaan korostetaan kokemuksen ainaista reaalisuutta.

<sup>37</sup> Roger Caillois, *Man, Play and Games*. Käänt. Meyer Barash. Urbana & Chicago: University of Illinois Press 2001 (1958), 19–26. Riitta Hänninen, *Leikki. Ilmiö ja käsite*. Jyväskylä: Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 76, Jyväskylän yliopisto 2003, 108–110. Caillois viittaa myös yhtäläisyyksiin eläinten, erityisesti hyönteisten ja ihmisten leikeissä.

<sup>38</sup> Esim. Tom Gunning, ”Attraktioiden elokuva – varhainen elokuva, katsoja ja avantgarde”. *Lähikuva* 1/2002, 7–13. Lev Manovich, ”Mitä on digitaalinen elokuva”. Teoksessa Aki Järvinen & Ilkka Mäyrä (toim.), *Johdatus digitaaliseen kulttuuriin*. Tampere: Vastapaino 1999, 205–225.

<sup>39</sup> Elokuvasa on kyse myös uuden digitaalisen kuvan laadun esittämisestä, joka käyttäytyy omalla tavallaan, ilman alkua tai loppua, jatkuvassa liikkeessä. Ks. Patricia Pisters, *The Matrix of Visual Culture. Working with Deleuze in Film Theory*. Stanford Calif.: Stanford University Press 2003, 42.

<sup>40</sup> Pisters analysoi Kathryn Bigelown *Strange Days*-elokuvaa (USA 1995) tällaisena aivoelokuvana, joka käsittelee aivojen manipulaation, muistin, identiteetin ja

elokuvallisen havaitsemisen kytketyksiä. Pisters, *The Matrix of Visual Culture*, 38-44.

<sup>41</sup> Paul Bains, "Subjectless Subjectivities". Teoksessa Brian Massumi (toim.), *A Shock to Thought. Expression after Deleuze and Guattari*. London & New York: Routledge 2002, 108

<sup>42</sup> Ks. Jussi Parikka & Pasi Väliäho, "Miksi mediatutkijoiden pitäisi kiinnostua aivoista?" *Lähikuva* 2/2003, 3-9. Ks. myös Pasi Väliähön "Elämästä simulaatioympäristöissä" -puheenvuoro tässä numerossa.

<sup>43</sup> Keane, "From Hardware to Fleshware", 150.

<sup>44</sup> Ks. Gilles Deleuze & Félix Guattari, *Anti-Oedipus. Capitalism and Schizophrenia*. Minneapolis: University of Minnesota Press 1998 (1972). Ks. myös Philip Goodchild, *Deleuze & Guattari. An Introduction to the Politics of Desire*. London: Sage 1996, 165-169.

<sup>45</sup> Modernin subjektin syntymästä ks. esim. Mikko Lehtonen, *Kyklooppi ja kajootti. Subjekti 1600-1900 lukujen kulttuuri- ja kirjallisuusteorioissa*. Tampere: Vastapaino 1994.

<sup>46</sup> Gregory Dale Adamson, *Philosophy in the Age of Science and Capital*. London & New York: Continuum 2002, 131.

pelin äärellä tiettyyn suuntaan. Pelaajan havainto ei siten voi olla yksinomaan pelin havaitsemista representaation mielessä (ääninä, kuvina, liikkeinä, ääriinä) vaan kyse on monimutkaisemmasta kohtaamisen, aktion ja reaktion prosessista. Ohjaaja Cronenberg itse halusi korostaa, miten samalla kun pelaaja haluaa tulla peliksi, peli haluaa tulla pelaajan osaksi. Pelistä tulee silloin yksi aktiivinen osapuoli:

Minusta tuntui, että mitä ihmiset todella yrittävät tehdä tietokone- ja videopeleissä on päästä lähemmäksi ja lähemmäksi sulautumista pelin kanssa. Minusta ajatus pelistä, joka kytkeytyisi suoraan hermostoosi tuntui järkevältä, koska hanskojen ja lasien käyttäminen on kömpelö yritys sulauttaa hermojärjestelmä pelin kanssa. Joten menin hiukan pidemmälle – jos minä haluan olla peli, haluaa peli olla myös minä.<sup>43</sup>

### Minän teknologiat

*Existenz* opettaa oleellisia seikkoja nykyisestä hypertextuaalisesti toimivasta digitaalisesta kulttuurista. Sen sijaan, että voisimme puhua yksilolotteisista toimijoiden välisistä vuorovaikutussuhteista, meidän tulee pohtia niitä toiminnan ehtoja sekä ristiinlinkittymisiä, jotka toimintaa määrittävät. *Existenzin* kieputtelu pelin tasolta toiselle, jossa pelaajan identiteetti muuttuu ja tämä tuntuu ajautuvan yhä syvemmälle skitsofreeniseen tilaan, on ymmärrettävissä nykyisen mediaympäristömme kytkentöjen kautta. Skitsofrenia nykyisen kapitalistisen mediakulttuurin kokemuksena merkitsee subjektiviteetin jakamista mitä heterogeenisimpiin suuntiin, "todellisuuksiin". Käsite viittaa siihen tarpeeseen luovia erilaisten todellisuustasojen, simulaatioiden keskellä ilman, että sitoutuu lopullisesti yhteenkään. Hypyt televisiosta internetiin ja sieltä kännykkään vaativat erityisiä psyykkisiä kykyjä, jotka liittyvät mediakulttuurin skitsokokemukseen.<sup>44</sup> Vaikka siis interaktiivisuutta on moneen suuntaan, reaktiivisuuden käsitteellä haluan korostaa, että käyttäjä on aina myös reaktiivisessa suhteessa hänet ylittävien voimien kanssa.

Interaktiivisuudessa on pitkälti kyse digitaalisen mediateollisuuden luomasta retorisesta käsitteestä, joka, kuten Aarseth muistuttaa, konnotoi kaikkia hyviä asioita: vapautta, valinnanvaraa, omaehtoisuutta. Kaikki ne ovat myös modernin subjektin määreitä.<sup>45</sup> Samalla käsite liittyy kapitalistiseen kulutuslogiikkaan. Entistä tehokkaammassa määrin jokainen valinta ja "vapauden instanssi" maksaa rahaa, kun interaktiivisuus tarkoittaa euron tekstiviestiä chat-ohjelmaan tai mobiilipeliin. Tässäkin interaktiivisuus on suhteellista esimerkiksi kapitalismin taloudelliseen tasoon nähden, jolle se on hyvä (minä)teknologia aktiivisten kuluttajien luomista varten. Kapitalistinen logiikka luottaa tuotannon lisäksi yhtä paljon kulutukseen, jolloin kuluttamisen varmistamisesta tulee ensiarvoisen tärkeää. Kulutus on talouden moottori, ja kapitalistisen kulttuurin tärkeimmäksi tehtäväksi tulee varmistaa ihmisten *halu* osallistua tähän sekä heidän *kykynsä* toimia tehokkaana mediasisältöjen kuluttajana.<sup>46</sup> Toisin sanoen esimerkiksi pelien asema mediakulttuurin tuotteina tarkoittaa tietysti, että pelit tähtäävät voitolliseen toimintaan, mutta haluan tässä korostaa sitä yksilökuvaa ja subjektifikaatioprosessia, mikä tähän kulttuurin kokonaisuuteen liittyy. Kyse on samalla itsen rakentamisesta kapitalismin sopivaksi kuluttavaksi subjektiksi.

Pelitutkimuksessa pelaajan interaktiivista suhdetta peliin on hahmotettu myös tähän osuvalla tavalla. Pelin yhtenä metastrategisena tehtävänä voidaan

nähdä tarve luoda pelaajalle *halu* onnistua pelissä, identifioitua pelihahmoonsa ja edistyä jatkuvassa interaktiivisessa suhteessa pelimaailman kanssa. Peliin on ikään kuin rakennettuna mallipelaaja, jonka ideaalisen hahmon suhteen jokaisen pelin aktualisuus muodostuu.<sup>47</sup> Pelin metatavoitteena on siten aina pelaajan omaehtoinen innostuminen pelistä, joka kuitenkin määrittynyt suhteessa peliin suunniteltuihin toiminta- ja reaktiokaavoihin, tavoitteisiin, hahmoihin ja muihin pelisuunnittelun elementteihin. Pelaajan suhde näihin elementteihin voidaan määrittellä mallipelaajan käsitteen kautta.

Kuten Armand Mattelart on kirjoittanut, informaatioteknologian kehitys pyritään yleisemminkin asettamaan kyseenalaistamisen ulkopuolelle erilaisin diskursiivisin keinoin. Kyse on informaatioteknologioiden, uusliberalistisen kapitalismin sekä vapaus-puheen artikuloimisesta yhteen tavalla, joka pyrkii häivyttämään taustallaan olevat valtasuhteet ja historialliset säröt.<sup>48</sup> Interaktiivisuuden käsite kytkeytyy siten osaksi uusliberalistista populaarisnastoa, jossa käyttäjästä tulee kuluttaja. Kokemuksen tuotteistaminen ja valinnanvapauden lisääminen ovat tapoja luoda itsensä yksilönä. Interaktiivisuus maksimoi valinnanvapautemme suhteessa mediateksteihin, mutta samalla sen utopiana on maksimoida tämä vapaus myös suhteessa itseemme.<sup>49</sup> Historiallisesti tämä yksilönvapauden ja kapitalismin yhteys digitaalisessa kulttuurissa juontuu muun muassa varhaisesta kyberkulttuuriliikkeestä, jolle tietokoneet merkitsivät yksilöllistä ilmaisuvaltaa suhteessa repressiiviseksi koettuun valtiokoneistoon. 1980-luvulla uusliberalismi ja henkilökohtaista tietokoneilua edistänyt liike löysivät toisistaan tukea, mikä näkyi myöhemmin muun muassa *Mondo 2000*- ja *Wired*-lehtien linjauksissa.<sup>50</sup>

Uusmediat toimivat diskursiivisen tason lisäksi konkreettisten käytäntöjen kautta. Michel Foucault on ehkä keskeisin minäteknologioita tai -käytäntöjä teoretisoinut ajattelija. Foucault'n mukaan yhteiskuntaa määrittävät neljänlaiset erilaiset käytännöt, jotka eivät ole redusoitavissa pelkästään materiaaliin teknologioihin. Ne ovat enemmänkin sosiaalisia teknologioita:

- 1) tuotannon teknologiat, jotka sallivat meidän tuottaa, muuttaa tai manipuloida asioita;
- 2) merkisysteemien teknologiat, jotka säätelävät tapaamme käyttää merkkejä, merkityksiä, symboleja jne.;
- 3) vallan teknologiat, jotka determinoivat yksilöiden käytöstä objektivoiden heitä;
- 4) minän teknologiat, jotka sallivat subjektien suorittaa tietynlaisia *operaatioita* ruumiilleen, ajatuksilleen, käytökselleen ja olemiselleen siten, että he tavoittelevat näin tiettyjä onnellisuuden, puhtauden, viisauden, täydellisyyden tai kuolemattomuuden tasoja.<sup>51</sup>

Interaktiivisuuden minäteknologia on ymmärrettävissä tällaisena minän suhtautumisena koneeseen ja tiettyyn konesuhteeseen, jonka kautta itsestä tehdään aktiivinen, valitseva, ”todellinen” minuus. Gilles Deleuzea seuraten voimme todeta, että tällainen vallanmuoto on kurinpittoa tehokkaampaa. Kun aikaisemmat vallan muodot pyrkivät suoranaiseen ruumiin kuritukseen ulkoapäin, perustuu nykyinen kyberneettinen kontrolli suostutteluun ja pehmeään valtaan, omaehtoiseen aktiivisuuteen ja itsensä kehittämiseen. Kun Foucault'n tematisoimat kurinpitoyhteiskunnat olivat enemmän kiinnostuneita aktuaalisten ruumiiden asettelusta ajassa ja tilassa eri instituutioiden läpi, kietoutuvat kontrolliyhteiskunnan toimenpiteet virtuaalisten kehojen ympärille. Niitä ei kiinnosta kurinpito vanhassa mielessä, vaan *kykyjen* (ajatusten, havaintojen, toimintojen) *kanavointi*. Ihmiset muodostuvat subjekteiksi toteuttamalla itseään.<sup>52</sup> Samansuuntaisia ajatuksia on toki esitetty myös aikai-

<sup>47</sup> Julian Kücklich, “Perspectives of Computer Game Philology”. *Game Studies* vol 3. (1/2003). [www.gamestudies.org/0301/kuecklich](http://www.gamestudies.org/0301/kuecklich). Linkki haettu 9.12.2003.

<sup>48</sup> Armand Mattelart, *Informaatioyhteiskunnan historia*. Tampere: Vastapaino 2003.

<sup>49</sup> Martin Lister et al., *New Media: A Critical Introduction*. London & New York: Routledge 2003, 20.

<sup>50</sup> Aiheesta ks. Gere, *Digital Culture*, 138–149.

<sup>51</sup> Michel Foucault, “Technologies of the Self”. Teoksessa Paul Rabinow (ed.), *Essential Works of Foucault 1954–1984. Vol 1: Ethics*. London: Penguin Books 2000, 225. Foucault'n käsitys on paljon velkaa Marcel Maussin teorioille. Foucault'n minäteknologiat liittyvät laajempaan subjektifiikaation (*assujetissement*) tematiikkaan, joka on tämän teosten keskeinen juonne. Ks. esim. Judith Revel, *Le vocabulaire de Foucault*, 59–63.

<sup>52</sup> Gilles Deleuze, *Pourparlers 1972–1990*. Paris: Les éditions de minuit 1990, 240–247. Myös Foucault alkoi enemmän keskittyä kontrollivallan kuin kurinpitovallan tematiikkaan myöhäisemmässä tuotannossaan. Ks. Revel, *Le vocabulaire de Foucault*, 15–17.

<sup>53</sup> Louis Althusser, *Ideologiset valtakoneistot*. Jyväskylä: Kansankulttuuri & Osuuskuunta Vastapaino 1984, 86–143. Deleuzen ja Foucault'n kannat ovat sukua näille ajatuksille, vaikkakin myös eroavat suuresti tällaisesta marxilaisesta kannasta, joka liittyy 1970-luvun marxilais-lacanilaisiin keskusteluihin psykoanalyysin ja kielitieteen keskeytyksestä. He eivät esimerkiksi hyväksy puhetta ideologiasta, väärästä tietoisuudesta ja ylä- ja perusrakenteen erosta, vaan käyttävät mieluummin käsitteitä mikropoliittikka, halu ja tuottava valta.

<sup>54</sup> Ks. "Nokia työnantajana." [www.nokia.fi/nokia/yhteiskunta/nokiatyonantajana/](http://www.nokia.fi/nokia/yhteiskunta/nokiatyonantajana/). Linkki haettu 27.4.2004.

<sup>55</sup> Deleuze, *Post-Scriptum*, 244. Työn muuttuvasta luonteesta ks. Jussi Vähämäki, *Kuhnurien kerho. Vanhan työn paheista uuden hyveiksi*. Helsinki: Tutkijaliitto 2003.

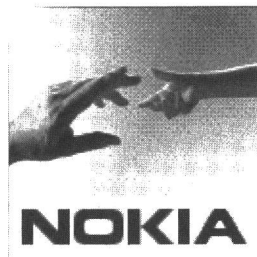
<sup>56</sup> Jussi Vähämäki, *Elämä teoriassa. Tutkimus toimettomasta tiedosta kommunikaatioyhteiskunnassa*. Helsinki: Tutkijaliitto 1997, 181.

<sup>57</sup> Vrt. Adamson, *Philosophy in the Age of Science and Capitalism*.

<sup>58</sup> Ks. Erkki Huhtamo, "Resurrecting the Technological Past. An Introduction to the Archeology of Media Art." *InterCommunication* No.14 (1995). [www.nticc.or.jp/pub/ic\\_mag/ic014/huhtamo\\_huhtamo\\_e.html](http://www.nticc.or.jp/pub/ic_mag/ic014/huhtamo_huhtamo_e.html). Linkki haettu 25.5.2004. Tällainen media-arkeologinen ajatus on lähellä Michel Foucault'n 1960-luvun näkemyksiä, jolloin tämä etsi avantgarde-

semmin erityisesti marxilaisessa kulttuuriteoriassa. Esimerkistä käy Louis Althusserin ajatus *interpellaatiosta* eli siitä, miten kulttuuri kutsuu ihmiset subjekteiksi. Althusserin mukaan kulttuuri koostuu erilaisista ideologisista valtakoneistoista (uskonnollinen, koulutuksellinen, oikeudellinen, tiedotuksellinen, poliittinen jne.), jotka eivät ole sama asia kuin sortava valtiokoneisto. Ihmisistä muodostuu toimivia subjekteja eli tiettyä ideologista kulttuuria uusintavia toimijoita niiden rituaalien kautta, joihin he osallistuvat. Itse asiassa jo koko subjektin käsite sisältää Althusserin mukaan tämän ajatuksen.<sup>53</sup>

Luovuutta ja omaehtoisuutta korostava "Nokia-puhe" on hyvä nykyinen esimerkki tällaisen vallan toiminnasta. Kuten Nokian kotisivuilla määritellään, tavoitteena on vastavuoroinen (työ)suhde, jonka taustalla on kuitenkin myös sitoutuminen yritykseen: "Vahvistaakseen mainettaan hyvänä työnantajana Nokia panostaa määrätietoisesti työntekijöitä koskeviin asioihin. Otamme huomioon työntekijöidemme odotukset ja henkilökohtaiset tarpeet heidän työsuhteitaan koskevissa asioissa."<sup>54</sup> Tämä ajatus toistuu visuaalisessa muodossa myös Nokia-logossa, joka esittelee kytkettävyyden ja vastavuoroisuuden tematiikkaa. (Ks. kuva).



Interaktiivisen viihteen diskurssi liittyy myös laajempaan yhteiskunnalliseen kommunikaation, vastavuoroisuuden, itsensä kehittämisen ja vapauden tematiikkaan, jossa työn ja vapaa-ajan rajat ovat häviämässä. Pelit, joita pelaamme, resonoivat laajempien yhteiskunnallisten ja taloudellisten trendien kanssa. Yhteiskunnan koneiden voidaan sanoa ilmaisevan niitä sosiaalisia voimia, jotka synnyttävät teknologisia muotoja.<sup>55</sup> On erittäin osuvaa, että nykyisen kulttuurin tuottavat työkoneet, tietokoneet, ovat kasvavassa määrin niitä samoja, joita käytämme yhteiskunnan kannalta keskeiseen kulutukseen. Samalla voidaan ajatella, että interaktiiviset "huvituslaitteet" treenaavat ihmisiä yleisesti kommunikaatioyhteiskunnan kontrolliin. Jussi Vähämäen kuvailemat kommunikaatioyhteiskunnan vaatimukset sopivat nimittäin hyvin yhteen digitaaliseen pelaamiseen vaadittavien kykyjen kanssa:

Kyvyt, joita kommunikaatioyhteiskunnan professionaalilta vaaditaan, voidaan lyhyesti listata: täytyy olla tottunut liikkumaan, on kyettävä pysyttelemään äkillisten muutosten tahdissa, on sopeuduttava melkein pä mihin tahansa yritykseen, täytyy kyetä siirtymään yhdestä sääntöjen ryhmästä toiseen, täytyy kyetä kielelliseen vuorovaikutukseen, täytyy hallita suurta määrää informaatiota ja täytyy kyetä navigoimaan mahdollisimman taitavasti vaihtoehtoisten mahdollisuuksien välillä.<sup>56</sup>

Olisikin erityisen tärkeää pystyä kehittämään uudenlaisia kriittisempiä käsitteitä näille mediakulttuurin ilmiöille. Nykyisen mediaympäristön käsitteet tulevat monesti taloustieteestä – kun esimerkiksi puhutaan kuluttajasta käyttäjän sijaan – tai ovat muuten ”kapitalismille alisteisia”. Kulutustavaristumisen sijasta meidän tulee keksiä käytäntöjä ja käsitteitä, jotka korostaisivat mediatuotannon kriittisiä potentiaaleja.<sup>57</sup> Mahdollisesti vaihtoehtoja voisi löytyä ainakin mediataiteesta, joka historiallisesti tutkisi, erittelisi ja kontekstualisoisi interaktiivisten teknologioiden luomia käyttäjäpositioita.<sup>58</sup> Esimerkiksi Pilvi Kalhama näkee tärkeänä sen, miten interaktiiviset teokset aktivoivat vastaanottajansa pohtimaan omaa olemistaan. Parhaimmillaan tämä kohtaaminen johtaa myös jonkin uuden ”kielen” syntymiseen. Tällainen uutta luova potentiaali on sitä vahvemmin interaktiivisessa mediataiteessa läsnä, mitä avoimempi teos on.<sup>59</sup>

Interaktiivisen taiteen kohdalla voidaan ehkä hahmottaa jotakin sellaista, mitä Andrew Murphie tematisoi artikkelissaan ”Putting the Virtual Back into VR”. Murphie ottaa lähtökohdakseen deleuzelaisen metafysiikan ajatuksen kahden kohtaavan sarjan keskinäisestä resonanssista. Siinä interaktiosta tulee molempia hajottava, mutta samalla uutta synnyttävä prosessi. Interaktiivisuus toimii samalla tavalla kuin havainto: Murphie esittää Deleuzea ja Leibnizia seuraten, että havainto ei ole representaatiota, vaan kohtaamista. Se on kahden erilaisen materiaalisen rytmin vaihtoa, joka luo uudenlaisen variaation kentän.<sup>60</sup> Filosofisella analyysillään Murphie yrittää sanoa, että interaktiivisuuden luova potentiaali toteutuu silloin, kun siinä onnistutaan vieraannuttamaan kohtaavat osapuolet totunnaisista rytmeistään.

Tällainen interaktiivisuuden käsite eroaa ainakin suuresta osaa nykyisistä ”interaktiivisen viihteen” sovellutuksista, jotka toimivat samuuden ja tuttuuden logiikan mukaisesti, mikä estää oudot kohtaamiset. Kun identiteettipoliittika ymmärretään estetiikan ongelmana eli identiteetit muodostuvat havainnoissa, aistimuksissa ja niiden kestoissa, tulee tarpeelliseksi kyseenalaistaa myös interaktiivisen median tuottamat positiot. Kaupalliset mediatuotteet pyrkivät usein saattamaan käyttäjän sellaiseen tuttuuden tilaan, mikä ei häiritse tämän totunnaisia kognitiivisia, tunteellisia, aistimellisia ja ajatuksellisia ulottuvuuksia.<sup>61</sup> Tällainen interaktiivinen subjekti on sidottu kapitalismin logiikkaan, jossa identiteetti muodostuu rahallisen maksun mahdollistamassa havainnossa.

Esimerkiksi mediataiteilija Marita Liulia, joka valmistaa tuotteitaan laajalle yleisölle, on ainakin tietoinen näistä käyttöliittymän ja interaktiivisuuden ulottuvuuksista. Käyttöliittymä tehdään jollekin käyttäjäryhmälle ja kulloisenkin teknologian puitteissa, jolloin sen muoto ei ole erotettavissa sen sisällöstä. Liulialle ”[e]sitystavat ja käyttöliittymä(t) ovat elimellinen osa kokonaisuutta, sisältöä, valittua tyyliä ja teoksen viestin hahmottumista.”<sup>62</sup> Tällä on mielenkiintoisia seurauksia ajateltaessa mediatuotteita laajemminkin. Kyse on siitä, millaiselle oletuskäyttäjälle käyttöliittymä ja interaktiivisuuden aste ja siten myös koko teos suunnitellaan. Tällöin itse teknologiaan on ladattu sisään tiettyjä kulttuurisia subjektioluetuksia ja teknologiasta tulee filosofian harjoittamista toisin keinoin. (Media)teknologian taso on virtuaalisuuden kenttä, joka määrittää aktuaalisia kokemuksia ja mahdollistaa ajatuksia.<sup>63</sup>

kirjallisuudesta uudenlaisia kielen ja subjektipositoiden horjuttamisen mahdollisuuksia. Ks. Johanna Oksala, *Freedom in the Philosophy of Michel Foucault*. Helsinki: Philosophical Studies from the University of Helsinki 2, 2002, 119–130. Mediateollisuus on nykyään kiinnittänyt myös huomiota niin sanottuihin proaktiivisiin teknologioihin, joissa ”älykkäät” laitteet ja ohjelmat tietävät jo etukäteen, mitä käyttäjä niillä haluaa tehdä. Huone muuntaa lämpöään automaattisesti, jääkaappi osaa tilata oikeita ruokia, videot äänittävät ennakoiden juuri ne ohjelmat, joista käyttäjä pitää jne. Interaktiivisuuden minäteknologia ulottaa siten logiikkansa jo tulevaisuuteen, jolloin tarkkailu ei ole enää vain menneiden toimintojen tallentamista, vaan jo tulevaisuuden tehokasta raamittamista ja ennakointia.

<sup>59</sup> Pilvi Kalhama, ”Vuorovaikutteisuus – nykytaiteen merkityksellinen elementti”. *Widerscreen* 4/2003. [www.film-o-holic.com/widerscreen/2003/4/vuorovaikutteisuus.htm](http://www.film-o-holic.com/widerscreen/2003/4/vuorovaikutteisuus.htm). Linkki haettu 27.4.2004.

<sup>60</sup> Andrew Murphie, ”Putting the Virtual Back into VR”. Teoksessa Brian Massumi (ed.), *A Shock to Thought. Expression after Deleuze and Guattari*. London & New York: Routledge 2002, 188–214.

<sup>61</sup> Taidetta ei tule ymmärtää minään populaaria parempana käsitteenä tai edes erottella näitä. Taide toimii tässä yleiskäsitteenä viittaamaan niihin uutuden potentiaalien kartoituksiin, joita kulttuurissa piilee.

Taidetta ei pidäkään tässä ymmärtää esimerkiksi instituutionaalisen vaan filosofisena käsitteenä, joka määritelmällisesti tarkoittaa toisintoistamista. Ks. myös Katve-Kaisa Kontturi & Jussi Parikka, "Mediataide – kriittinen ääni teknologian ja kapitalismin aikakaudella". *Widerscreen* 4/2003. [www.film-o-holic.com/widerscreen/2003/4/paakirjoitus.htm](http://www.film-o-holic.com/widerscreen/2003/4/paakirjoitus.htm). Linkki haettu 28.4.2004.

<sup>62</sup> Parikka, "Taide, sukupuoli ja teknologia – Marita Liulian haastattelu".

<sup>63</sup> Ks. aikaisemmin alaviitteissä esittämäni Tanja Sihvosen ja Pasi Väliäho median määritelmä.

<sup>64</sup> Näränen, "Interaktiivisuus mediautopiana".

<sup>65</sup> Ks. Mikko Lehtonen, *Post Scriptum. Kirja medioidutuksen aikakaudella*. Tampere: Vastapaino 2001, 85–93.

<sup>66</sup> Pelitutkimukseen tätä spinozalaista, Gilles Deleuzen inspiroimaa ajattelutapaa ovat tuoneet ainakin Jukka Sihvonen ja Juhana Stedt artikkeleillaan "Pelirihmastopeli – Deleuze, naturalismi, tietokone". *Lähikuva* 11/1993, 10. Ks. myös Pasi Väliäho, "From Mediasphere to Mediasophy. Nature, Machine, Media." Teoksessa Sihvonen & Väliäho, *Mediaa kokemassa*, 281–299. Filosofian ja digitaalisten pelien tutkimuksen risteyskohdat ovat kuitenkin olleet suhteellisen vähäiset. Interaktiivisuuden case-tutkimuksen esimerkiksi käy Jan Van Looy'n artikkeli "Uneasy lies the head that wears a crown. Interactivity and signification in *Head*

## Lopuksi: pelien mediafilosofia ja ontologia

Artikkelini lähtökohtana oli modernin filosofian kantilainen ajatus, joka kysyy, mikä on nykyhetken ontologia. Kantilainen kritiikin perinne pyrkii täten käsitteellistämään nykyhetken olemista ja mahdollisuuden ehtoja. Artikkelini on jakanut interaktiivisuuden kritiikin kolmeen: sosiaaliseen, historialliseen sekä kriittis-ontologiseen. Kun kahta ensimmäistä on kulttuurintutkimuksessa pohdittu laajasti, on kolmas taso jäänyt vähemmälle huomiolle. Kulttuurintutkimuksessa on onnistuneesti pohdittu interaktiivisuuden käsitteen ja interaktion kokemuksen liian teknistä ja rajattua luonnetta. Esimerkiksi Pertti Näränen on osoittanut, miten interaktiivisuudella on erilaisia asteita, jotka vaihtelevat ajallisen keston sekä valintamahdollisuuksien mukaan.<sup>64</sup> Tämä tarkoittaa, ettei nykyinen mediaympäristömme ole yksioikoisesti interaktiivinen, vaan siinä on erilaisia ja eritasoisia interaktiivisuuksia.

Olen kiinnittänyt huomioni interaktiivisuuden ja interaktion filosofiseen ja ontologiseen analyysiin. Artikkelissani olen esittänyt, että interaktiivisuuden lisäksi on olemassa reaktiivisuuksia. Tällä vastakäsitteellä olen halunnut kyseenalaistaa joitakin vallitsevia ontologisia oletuksia ihmisen toiminnan luonteesta digitaalisessa mediaympäristössä. Pelitapahtuman osapuolet eivät ole olemassa yhteisenä tapahtumana ennen kohtaamistaan, vaan ne vasta muodostuvat pelin kuluessa. Me emme ole eheitä, valmiita ja aktiivisia pelaajia, vaan peli asettaa oleellisella tavalla ne ehdot, joiden myötä pelaava ja pelin havaitseva subjekti syntyy. Pelaaja on (myös) passiivisessa suhteessa tähän individuovaan voimaan.

Samalla olen halunnut viitata aikaisemman tutkimuksen laiminlyötyihin teemoihin. Vaikka voi tuntua banaalilta todeta multimediatuotteidemme olevan kapitalistisia, pidän tärkeänä tämän julkilausumista. Peleistä – vaikka niistä ei pitäisi puhua homogeenisenä yleisluokkana – on tulossa entistä keskeisempi mediakulutuksen kohde ja muoto, mikä samalla muuttaa myös muuta median kulutusta. Seuraten muun muassa Mikko Lehtosen esittelemiä multimodaalisuuden ja intermediaalisuuden ajatuksia voidaan pohtia, miten koko muikin mediaympäristö muuttuu digitaalisten pelien myötä.<sup>65</sup> Esimerkiksi *Existenzin* käsitän kommenttina elokuvien ja pelien yhteisistä piirteistä ja tulevaisuudesta. Elokuva käsittelee myös sitä, miten mediatuotteet ovat oleellisesti kytköksissä rahan kierron logiikkaan. Toisin sanoen, mitä tarkoittaa, että pelin ja mediakokemuksen synnyttämä lähes pyöräyttävä, nautinnollinen *halu* toimii oleellisesti osana kapitalistista logiikkaa. *Existenz* käsittelee median ontologiaa ja peliin kytkeytymisen seuraamuksia toiminnalle ja kokemukselle, ja siten se tarjoaa audiovisuaalisen kommentin nykymedian luonteesta.

Samalla tulee pohtia katsojan/käyttäjän/pelaajan kohtaamisia näiden multimediatuotteiden kanssa mediafilosofiselta kannalta. Ihmistä määrittävät ne affektit, joita hän pystyy vastaanottamaan ja tuottamaan, jolloin keskeiseksi kysymykseksi myös tietokonepelin kohdalla nousee: millaisia affekteja ne tuottavat ihmisruumiille? Mihin ruumis pystyy? Millaisia mahdollisuuksia (media)teknologiat sallivat ruumiille?<sup>66</sup> Nämä ontologiset ja esteettiset eli aistimuksen luonteeseen liittyvät kysymykset nousevat entistä tärkeämmiksi pelien keskeisyyden kasvaessa. Digitaaliset pelit horjuttavat esteettisiä, sensoritorisia, psyykkisiä sekä sosiaalisia kykyjämme, mikä avaa mahdollisuuksia myös filosofiselle analyysille ja käsitteiden uudistamiselle. Tällainen analyysi siirtää huomion pois oletetusta aktiivisesta subjektista kohti sitä virtuaalisuuden kenttää, joka itse asiassa mahdollistaa tietynlaisten

subjektiivisyyksien aktualisaation. Ontologisessa tarkastelussa piilee myös todellinen politiikan mahdollisuus, koska silloin huomio kiinnittyy aktuaalisen ehtoihin ja vaihtoehtoisten aktuaalisuuksien tulemisen mahdollisuuteen. Ontologisen tason tarkastelu ei sulje pois sosiaalista ja historiallista näkökulmaa, vaan täydentää niitä. Se nostaa esiin ne individuaation tuottavat prosessit, kulttuuriset voimat, jotka muokkaavat psyykkisiä, orgaanisia ja teknologisia aktuaalisuuksia. Tällainen näkökulma mahdollistaa myös vaihtoehtoisten todellisuuksien ja kokemusten kartoittamisen, jolloin se merkitsee sitoutumista ajatukseen kulttuurista, mediasta ja tulevaisuudesta ennakoinnattomasti muuttuvina koosteina.<sup>67</sup>

· *Over Heels*". *Game Studies*, volume 3/issue 2 (December 2003). [www.gamestudies.org/0302/vanlooy/](http://www.gamestudies.org/0302/vanlooy/). Linkki tarkistettu 6.4.2004.

· <sup>67</sup> Ks. esim. Elisabeth Grosz, "Thinking the New". Teoksessa Elisabeth Grosz (toim.), *Becomings. Explorations in Time, Memory, and Futures*. Ithaca & London: Cornell University Press 1999.  
· Ks. myös Bains, "Subjectless Subjectivities". Teknologia-kasvatuksen ja filosofisen teknologia-kritiikin käsittelystäni ks. Jussi Parikka, *Koneoppi. Ihmisen, teknologian ja median kytkennät*. Pori: Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen laitoksen julkaisuja 1, Turun yliopisto 2004.