

Seppo Kuivakari

SENSORIA

Postmoderni mediatajunta

Verkkokulttuuria käsittelevän jatkotutkimukseni parissa olen heti alkajaisiksi törmännyt vakavaan ongelmaan: akateemisten tutkimusvälineiden puutteeseen. Verkkokulttuurin moniulotteisuus ei suinkaan helpota tutkijan tehtävää, päinvastoin. Siksi olen pyrkinyt kirjaamaan ylös niitä verkkokulttuurin ulottuvuuksia, joita tutkimuksessa ei voi mielestäni ohittaa, sekä muutamia metodisia alaviitteitä, joiden avulla näitä solmukohtia — tai verkkoa ajatellen, linkkejä — voidaan avata.

Tämä artikkeli ei olekaan valmis “metodin esitys”, vaan keskustelupuheenvuoro mittaamattoman elektronisen kentän akateemisen tutkimuksen eteenpäinviemiseksi. Nähdäkseni ensisijaisia tutkimuskohteita verkkokulttuurissa ovat 1) ne linkit, joiden kautta tiedon ja vallan uudet muodot rakentuvat sekä 2) miten käyttäjä nämä linkit kokee, millainen uusi ymmärryshorisontti tietokoneen käyttöliittymän kautta kokijalle avautuu. Olenainen ajatus näiden kahden kohdan taustalla on, että tieto ja pääsy tiedon lähteille ovat henkilökohtaisen, taloudellisen ja poliittisen kehityksen perusta myös verkkokulttuurissa, kulttuurissa jossa jokainen voi itse olla, metaforan valinnasta riippuen, joko oma “jälkienseuraajansa” tai “navigaattorinsa” omalla linkkien muodostamalla tiedonpolullaan.

Tästä syystä voi nähdä esimerkiksi useiden feminististen kulttuuristen diskurssien — kuten australialaisen VNS MATRIX -ryhmän Cyberfeminist Manifesto for the 21st Century — teknologisoituneen “tahdossaan tietoon”. Tämä halu tuottaa sosiaalisella tasolla vapauden kartoittaa itsenäisesti teknoavaruutta, poliittisesti navigoida poliittista topologiaa. Tähän on kylvetty Foucault’n ajatuksen siemen, ajatuksen, jonka mukaan vallan ja tiedon suhteet eivät ole staattisia muotoja, vaan muutoksen matriiseja.¹

Aloitin kuitenkin käyttäjästä.

Keho telemaattisena kotina

Mediatajunnan henkinen välineistö muodostuu havainnoinnin, käsitteellistämisen, ilmaisuuden ja toiminnan kategorioiden polveilevasta kokonaisuudesta, joka jäsentää yhtäaikaaisesti sekä yksilöllistä että kollektiivista kokemusta kuten verkon reaaliaikaisilla keskustelukanavilla on katsottu käyneen. Tästä seuraa mielestäni se, että emme Foucault’n ajatusta mukailleen voi enää pitäytyä perinteisissä jaksotuksissa tai tapahtumatasoissa, vaan meidän on pyrittävä määrittämään uusia tutkimusväilyä uusiin kriteereihin nojaten. Tämä

puolestaan johtaa automaattisesti yhä uusien kerrostumien yksilöimiseen, uusiin jaksottamiskriteereihin sekä erityyppisten sarjojen suhteuttamiseen uudella tavalla, joka edellyttää murrosten sekä transformaatioiden huomioimista, itsestään selviksi oletettujen kehityslinjojen murtumista sekä tieteenalan, tekijän, teorian tai käsitteen kaltaisten tutkimusyksiköiden kyseenalaistamista. Foucault'n mielestä tällaista ideoiden arkeologiaa tulisi kirjoittaa inhimillisen tietoisuuden murrosten näkökulmasta.

Verkkokulttuurissa, integroitu mediakone apunaan, ihmisellä onkin mahdollisuus useita muita kommunikaatiovälineitä tehokkaammin omaan, henkilökohtaisesti koettuun maailmaansa, minuutensa laajentamiseen, identiteettinsä rakentamiseen tai vaikkapa itsensä viihdyttämiseen vuorovaikutteisesti. Tämä integroitu mediakone suhteellistaa näin esimerkiksi Williamsin esittämän ajatuksen siitä, että yleisradiotoiminta on kenties aikamme vaikuttavin sosiaalinen instituutio. Sosiaalisen integraation sekä kontrollin sijaan mediakoneen voi nähdä, niin käytännön kuin teoriankin tasolla, edustavan kontrolloimattomuutta, toimivan desynkronoidun navigoinnin airueena.² Verkossa tämä välineellisen integraation sekä ideologisen desentralisaation paradoksi on silmiinpistävä.

Foucault'a edelleen mukailen onkin syytä tutkia, miten totuutta tällaisessa diskurssissa tuotetaan sen sijaan että oletetaan naiivisti ideologialle vastakkainen ei-ideologinen, tieteellinen totuus. On siis tutkittava subjektin muotoutumista pikemminkin kuin vain hyväksyä jo ennakolta jokin klassisen filosofian mallin mukainen, tietoinen inhimillinen subjekti, jonka valta sitten vain ottaa haltuunsa: jos olemista ei ole pakko ajatella ikuisen rakenteiden perustaksi ja stabiliteetiksi, vaan se ymmärretään tapahtumaksi kaikissa implikaatioissaan, se saa merkityksen ja voi tulla radikaalin teoretisoinnin kohteeksi. Kuten Vattimo toisaalta sanoo, tämä on mahdollista vain ymmärtämällä olemisen heterotopian, maailman perusteettomuuden ja monitaustaisuuden — kuten verkkokulttuuri nähdäkseni on — sekä yleisen de-auktorisaaion avulla. Kyse on ennen kaikkea eräänlaisesta perustan heikkenemisestä, jonka takia olemisen ei ole, vaan tapahtuu.³

Verkkokulttuurin suurin haaste onkin kehittää teknologisen integraation sekä inhimillisen vapauden synteesi, jotta emme Virilion sanoin jou-

tuisi kybertilassa “pyknoleptisen kohtauksen desynkronoivien olosuhteiden” uhreiksi⁴, jolloin vallitseva käyttöliittymän kautta avautuva media-maisema peilaa enää vain kokijan oman kehon koordinaattien häviämistä muutettuna mediaaliseksi parametreiksi ja jolloin tiedämme varmasti hukanneemme jälleen yhden mahdollisuuden valjastaa mediaväline oman historiamme, elektronisen keskinäisriippuvuuden palvelukseen sen sijaan että kyemme lukemaan meille merkityksellisten esitysten sijaan hämäriä, täyttä merkitystä vaille jääviä kybertilassa ajelehtivia ilmaisen sirpaleita.

Tämän sijaan verkkokulttuuri voi tarjota kasvualustan Foucault'n ajatukselle asenteesta, johon sisältyy valmius uusien sosiaalisen elämän muotojen kokeilemiseen ja jatkuva halu irrottaa tieteellisten ja teknisten valmiuksien kasvu valtasuhteiden vahvistumisesta. Tämä pyrkimys muistuttaa hakkereiden manifesteja, joissa vaaditaan informaation vapaata vaihtoa ilman minkäänlaisia esteitä sekä informaatioteknologian vapaata käyttöä ilman että minkäänlainen taloudellinen, poliittinen tai tekninen näkökanta estää tämän oikeuden harjoittamista.⁵ Nimenomaan tämänkaltaista asennetta Foucault mielestäni kutsuu itsemme kriittiseksi ontologiaksi, joka voidaan ymmärtää asenteena, eetoksena, filosofisena elämäntapana jossa sen kritisoiminen mitä me olemme on samalla rajojemme historiallista analyysia sekä kokeilua ylittää ne.⁶

Toisaalta ruumiillisen kokemuksen muuttumisen myötä myös se, mitä me ymmärrämme ruumiilla muuttuu, koska kehon fyysiset, aikaan ja paikkaan sidotut rajat eivät enää ole mielikuvituksemme esteinä, vaan nyt ne voidaan ylittää myös kokemuksellisesti. Tämänkaltaisessa ruumiillisuuden kokemisessa tapahtunut muutos, proteettinen synergia⁷, on merkki myös niiden rajojen muuttumisesta joiden puitteissa yksilön on mahdollista saada hahmonsaa — kuten Stelarc ajattelee, kehon arkkitehtuurin muuttaminen laajentaa sekä sopeuttaa myös kehon tietoisuutta ympäröivästä maailmasta.

Verkkokulttuuri on askel kohti vuorovaikutteisuuden utopian toteutumista, todellista responsiivista vuorovaikutusta: informaatioteknologiasta muodostuu “orgaanien orgaaneja”, joiden tilassa teknologisella järjestelmällä on pilottinsa tai ohjaajansa. Teknologia ei ole pelkästään ongelmaton, autonominen omaa sisäistä logiikkaansa noudattava väline, vaan vasta “kulttuurisilta piloteiltaan”

sestä tilasta tulee elektronista ei-kenenkään-maata, eräänlainen elektroninen tropos¹⁶, se alkaakin sijaita ei-missään. Teknologiasta tulee yksi kehon komponenteista ja esimerkiksi juuri telekommunikatioyhteyksien välityksellä keholla on mahdollisuus eräänlaiseen kinestesiseen kybertilan kartoittamiseen. Juuri tässä piilee edellä mainittu mahdollisuus muuttaa mittaamaton elektroninen avaruus pelkästä informaation välittäjästä, mediumista, aktiiviseksi toiminnan tilaksi¹⁷, historiaksi.

Tämänkaltainen elektroninen ei-kenenkään-maa ei kuitenkaan ole negatiivinen ilmiö. Esimerkiksi Vattimo puhuu kodittomuudesta, joka on samanaikaisesti myös erojen ja erityisten paikallisten elementtien vapauttamista. Eläminen moninaisuuksien maailmassa merkitsee hänen mukaansa kokemusta myös vapaudesta, jatkuvasta värähtelystä mukaan kuulumisen ja kodittomuuden välillä, jolloin oleminen ei välttämättä ole pysyvää tai tasapainoista, vaan pikemminkin liikettä tapahtuman, vuoropuhelun sekä tulkinnan välillä.¹⁸

Telematiikka onkin enemmän tietoisuuden kuin reproduktion teknologiaa: puhelinlinja on enemmän didaktinen proteesi kuin arkkitehtorinen tila. Sen sijaan että se olisi indekseillä mitattava topologinen avaruus, se on assosiatiiivisesti ja irratiionaalisesti toimiva navigaatiiväline, tie itse-ehoitseen ja omakohtaiseen mediatajuntaan.

Televirtuaalisuus on myös tie McLuhanin elektroniseen keskinäisriippuvuuteen, globaaliin aistija hermoverkostoon, vaihtoehtojen mediayhteiskuntaan, jonka voi käsittää uutena ulottuvuutena ”ruumiin poliittisessa teknologiassa”. Toisaalta verkossa sijaitseva tieto on foucaultlaista ”diffusia tietoa” par excellence: 1) sitä harvoin ilmaistaan jatkuvassa tai systemaattisessa diskursissa, 2) se koostuu usein paloista tai kappaleista, 3) se käyttää hajanaista välineiden tai menetelmien joukkoa (kuten ääni, kuva, teksti)¹⁹Teknologian integroitua politiikan voi puolestaan nähdä rihmastoituvan, joten verkossa tapahtuvalle navigoinnille on välttämättä löydettävä uusi ideologinen pohja.

Poliittinen navigaatio

Tätä taustaa vasten verkkokulttuurissa tiedon, tunteen ja tahdon vastakkainasettelu on varsin mahdollonta; sen sijaan ne on mielestäni asetettava rinnakkain. Samaten kognitioiden ja emootioiden

sekä tahdon ja tietämisen jyrkkä toisistaan erottelu lienee vaikeaa. Mitä lähemmäs ihmistä interaktiivinen mediakone tulee, käyttäjän oma tahto ja ymmärtäminen voidaan nähdä yhdeksi ja samaksi asiaksi: Foucault ajattelee hakkereiden tavoin, että totuuden valtajärjestelmät eivät ole homogeneisia, vaan niitä voidaan purkaa ja muuttaa sisältä päin. Diskurssit ovatkin voimasuhteiden kentillä toimivia taktisia elementtejä tai kasaumia; samaan strategiaan voi sisältyä erilaisia ja jopa vastakkaisia diskursseja; toisaalta ne voivat muotoaan muuttamatta siirtyä yhdestä strategiasta toiseen, vastakkaiseen strategiaan.²⁰

Vattimon mukaan todellisuutta eri puolilta käsittelevän informaation lisääntymisen ja intensivoitumisen mahdollisuus tekee yhä vaikeammaksi käsittää ajatus yhdestä todellisuudesta. Todellisuus on meille pikemminkin tulos monien kuvien kohtaamisesta, tulkinnoista sekä rekonstruktioista ilman minkäänlaisen ”keskuksen” ohjausta. Kyberavaruuden tilallisia metaforia keskuksen sijaan ovat verkkomuotoisuuden lisäksi mm. rajaseutu, (tiedon) valtatiet ja luolat (Platonin mukaan), jotka kaikki eri tasoilla risteytyvinä linkkeinä vaativat keskeytymätöntä valintojen tekoa. Verkkokulttuurissa saattaa toteutua Vattimon ajattelema vapauden ihanne, joka pohjautuu pluraalisuudelle sekä koko todellisuuden periaatteen eroosiolle — eli ihanne toteutuu todella vapauttavana vasta kun se voi tietoverkkojen tavoin luoda labiiliin ja epävarmempaan maailman.

Tietoverkot luonnehtivat nekin tätä yhteiskuntaa ei entistä ”läpinäkyvämpänä” vaan päinvastoin monimutkaisempaan ja kaoottisempaan yhteiskuntana — ja juuri tässä kaaoksessa lepää toiveemme kaikkinaisesta emansipaatiosta.²¹ Emansipaation ensiaskeleina näen, jo pelkkänä käsitteenä, immersion, upottautumisen, eläytymisen, mutta myös vuorovaikutteisuuden, responsiivisuuden sekä lopulta muokattavuuden, tiedon genealogisen ”tilan” henkilökohtaisen, omiin tarpeisiin tapahtuvan räätälöinnin.

Tietoverkoissa elää jälleen renessanssin retoriikan henki, jonka kiinnostavimmat ideat liittyvät näkemykseen julkisesta sanasta yhteiskunnallista todellisuutta konstituovana organismina, sekä toisaalta ajatukseen taiteellis-retorisesta järjestelmästä, jonka mukaan ihminen voi kehittää itseään myös siten, että hän tietoisesti asettaa sielunsa vaikutuksille alttiiksi, kuten hakkereiden voi väittää nimenomaan tehneen. Stuart Hallin mielestä kenties juuri tämänkaltainen uusi teknologiso-

tunut identiteetti ei heijasta enää jo jotain entuudestaan olemassaolevaa, vaan konstituitoi jatkuvasti uusia subjekteja jotka ovat tie uusiin henkisiin tiloihin tai mentaaliin avaruuksiin.²²

Vaikka teknologia muuttuu entistä näkymättömämmäksi, ei se kuitenkaan ole katoamassa mihinkään, vaan se on tullut kaikenkattavan vaikutuksensa muodossa entistä lähemmäs ihmistä. Verkottunut media ei enää pelkästään puhuttelee ihmisiä, vaan sen avulla ihmiset puhuvat myös toisilleen. Syntyy selkeä paradigman muutos joukkoviestinnästä eriytyneisiin mediankäyttötapoihin, differentioituneeseen yhteiskunnallisuuteen, vallan, tiedon ja voiman keskinäiseen suhteeseen uudessa teknologisessa kontekstissa, kentällä jolla tämä suhde ei olekaan enää niin olennainen. Olennaista on tämän kentän pisteiden — yksilöiden — voima- ja valtasuhteet toisiin pisteisiin, koska näissä voimalinjojen verkostoissa ja rihmastoissa yksilötkin kiertävät ja, mikä tärkeintä interaktiivisen mediakoneen vaikutuspiirissä, yhtäaikaaisesti sekä kokevat että harjoittavat valtaa.²³ Verkkokulttuuri kokonaisuudessaan onkin foucaultlainen, hajanainen genealoginen tiedon kenttä, ja on varsin houkuttelevaa yrittää avata tuota rihmastoihin jakautunutta kenttää hänen ojentamin avaimin. Varsinkin kolme verkkokulttuurin ominaispiirrettä vertautuu selkeästi Foucault'n ajatteluun.

Verkkokulttuurissa nähdäkseni analyysi siitä, mitä ajatellaan, liittyy saumattomasti analyysiin siitä, mitä tapahtuu tällaisen fragmentoituneen kentän erilaisten, ristiinkulkevien tapahtumien risteykskohdissa. Kyse on ensinnäkin päällisin puolin erilaisilta vaikuttavien diskurssien keskinäisten suhteiden ja välittävien linkkien löytämisessä — missä muualla retorinen diskurssi kulkee yhtä selvästi yli teknologisen diskurssin kuin esimerkiksi IRC:ssä tai MUDissa, joissa vallankäyttö on analyttisesti sidoksissa toimijaan? Samoin interaktiivinen mediakone on nähtävä, ei ainoastaan teknologisenä apparaattina, vaan myös sosiaalisena sekä ideologisena konstruktiona. Interaktiivinen, integroitu mediakone on ”liikkuvan privatisoitumisen” viimeisin teknologinen muoto, joka esimerkiksi televisiota kattavammin luo mahdollisuuksia liikkua eri diskursiivisilla kentillä.

Niinpä toiseksi kyse on säännöistä jotka ovat immanentisti läsnä käytännön elämässä sekä erilaisissa praktiikoissa kuten verkkoetiikassa: vaikka kaikki osallistujat edustavat samaa todellisuuden aspektia, jokainen näkee sen eri tavoin ja tuo sen sisään omia arvojaan. Verkossa diskurssit eivät siis elä vain jossain kielen ja todellisuuden välisellä

ei-kenenkään-maalla, vaan ovat kompleksisesti sidoksissa molempiin.

Kolmanneksi, edelliset osatekijät toisiinsa yhdistävä analyysi ikäänkuin vertailee ja asettaa toisiaan vasten yhtäaika esilläolevia diskurssimuodostelmia ja sijoittaa ne ei-diskursiivisiin käytäntöihin kuten erilaisille verkon sisältämille institutionaalisille kentille.

Foucault'n ajatuskulkua seuraten, muodoissa, joissa vallan tai toimijan sidos pitää, valta voi saada myös sellaisia muotoja, vaikutuksia sekä rakenteita, joilla ei ole mitään tai juuri ollenkaan tekemistä toimijoiden tai yksilöllisen vastuun kanssa. Verkossa tämä näkyy mm. postituslistoilla sekä erilaisissa uutisryhmissä, joita molempia on kahdentyyppisiä, toimitettuja sekä vapaita puhefoorumeita. Suurin osa postituslistoista on vapaita, jolloin kaikki listan osoitteeseen lähetetyt viestit välitetään eteenpäin sellaisinaan. Juuri tämäntyyppisissä listoissa ja uutisryhmissä on aina olemassa vaara asioiden riistäytymisestä käsistä (kuten josain määrin on jo tapahtunutkin). Kun viestin lähettäjänä on määrittelemätön ryhmä ihmisiä eri puolilla maailmaa, niin tällaista ryhmää eivät sido esimerkiksi yhteiset normit tai etiketit joita toisaalta listan ylläpitäjä voisi pitää kunniaissa.

Tässä kaaoksessa kuitenkin piilee todellinen vapaa kansalaisfoorumi, uutisryhmissä taas Vattimon unelma horisontaalisesta, hajautetusta kommunikaatiomallista — tapahtumisen kenttä ei sisällä pelkästään paikkoja, joissa vierailaan ja joita kutsutaan tapahtumiksi: tapahtuma ei ole pelkkä ”olento”, vaan mahdollisten tutkimusreittienkin leikkauspiste. Kenties tämä on teorian paluu alkuperäiseen merkitykseensä, jonka mukaan se sisälsi itsessään hyvin moniulotteisen, kompleksiiivisen mallin aktiivisesta, käytännönmukaisesta havaintojen tekemisestä ja jonka välineenä kuuntelun sekä näkemisen ohella toimi myös tunne.

Viiiteet

¹ Michel Foucault, *The History of Sexuality I: An Introduction*. New York: Pantheon 1978, 99.

² Vrt. Raymond Williams, *Television. Technology and Cultural Form*. Hanover & London: Wesleyan University Press 1992 (1974), 16 — 17.

³ Gianni Vattimo, *Läpinäkyvä yhteiskunta*. Tampere: Gaudeamus 1992, 82.

⁴ Paul Virilio, *Katoamisen estetiikka*. Tampere: Gaudeamus 1994, 16. Tämänkaltaisen kyberneettisen, ahdistusta tuottavan pahoinvointikohtauksen, joka mielestäni aiheutuu käyttäjän kyyvyttömyydestä hallita rajoittamatonta kybertilaa, vastalääkkeeksi saattaisi kuvitella esimerkiksi Stelarcin tapaa liittää yhteen robotiikkaa, lääketiedettä sekä taidetta, jolloin fiktiivinen diskurssi voidaan tuoda tieteellisen diskurssin sisään

luomaan henkilökohtainen ulottuvuus alati teknologisoituaan ympäristöömme. Performanssitaitelijat Stelarc on kiinnostunut tämänkaltaisista vaihtoehtoisista esteettisistä strategioista, joita hänen työnsä, kuten Third Hand, Virtual Arm sekä ISEA '94 -konferenssissa Helsingissä nähty Stomach Sculpture sisältävät.

⁵ Ks. "Hakkerismin kansainvälinen manifesti". *Virtuaalimatkaillijan käsikirja*. Lähikuva 2—3/1991.

⁶ Michel Foucault, "What is Enlightenment?". Teoksessa P. Rabinow (ed.), *The Foucault Reader*. Harmondsworth: Penguin Books 1984, 50.

⁷ Proteettinen synergia toteutuu tänään mm. lukuisissa verkon mahdollistamissa teleoperaatioissa, esimerkiksi omalta kotipääteeltään tapahtuvan robottikameran — joka fyysisesti sijaitsee Yhdysvalloissa — liikuttelun. Katseen ja käden yhteistyön jatkeena verkko laajentaa näin ulottuvuuttamme maailmassa ikäänkuin tuhansien kilometrien mittaisena proteesina.

⁸ Vattimo 1992, 28.

⁹ MUD, Multi-User Dungeon, Internetissä sijaitseva tekstipohjainen virtuaalinen tila, on perinteisesti käsitetty sähköisten roolipelien digitaalisena ympäristönä. Nykyään MUDien arvostus on noussut mm. elektronisena tapaamisympäristönä koulutus- ja yritysikäytössä. Reaaliaikaisuudessaan se mahdollistaaakin esimerkiksi sähköpostia helpomman tavan sähköisen konferenssin ylläpitoon. Howard Rheingold ajattelee, että MUDit ovat virtuaalisten yhteisöjen ensisijaisten vaikutusten laboratorioita, joissa voimme tutkia verkon vaikutuksia psyykkeeseemme, siis ajatuksiimme tai tunteisiimme nimenomaan yksilöinä. Ks. Howard Rheingold, *The Virtual Community. Homesteading on the Electronic Frontier*. Usa & Canada: Addison-Wesley Publishing Company 1993, 146.

MOO on taas MUD, Object-Oriented eli tietyn objektin varaan rakennettu monen (yhtäaikaisen) käyttäjän sähköinen ympäristö, esimerkiksi koordinaatiomekanismi. Erona MUDilla ja MOOlla on se, että MUD toimii tapaamisympäristönä vailla levytilaa vieviä muistia, kun taas MOO pitää objektinsa kovalevyllä jatkuvaa tarkastelua varten ja uhkaa paisua koneen kapasiteetin ylitse. MOO ei ole välttämättä tekstipohjainen kuten MUD, eli se voi sisältää myös ääntä ja (liikkuvaa) kuvaa. Viimeistellyin esimerkki tästä lienee David Blairin videoelokuvansa Wax or the discovery of television among the bees (Usa 1991) pohjalta rakentama MOO, Waxweb, WOO onkin enää pelkästään sanaleikki: Web + MOO = Woo, eli graafisen käyttöliittymän avulla käyttäjä voi helposti navigoida näissä tapaamis- ja oppimisympäristöissä. Kuva karttana auttaa käyttäjää "löytämään perille", kun taas teksti tuo esiin niitä ekspressiivisiä ulottuvuuksia, joihin kuva ei yksin kykene.

¹⁰ Marshall McLuhan, *Ihmissen uudet ulottuvuudet*. Juva: WSOY 1984 (1964), 303.

¹¹ Ibid., 23—24.

¹² Ibid., 47.

¹³ Ks. Ibid. "Viileiksi" kommunikaatiovälineiksi McLuhan laski mm. television ja puhutun sanan, koska ne ovat vähän informaatiota sisältäviä ja lukuisin eri aistein hahmotettavia, joten ne pakottavat kokijan osallistumaan merkityksenmuodostamisprosessiinhin lukuisilla erillisillä mutta yhtäaikaisilla tasoilla. "Kuumiksi" kommunikaatiovälineiksi hän laski taas mm. kirjoitetun sanan, koska sen informaatioisältö ja analytisyys sekä lineaarisuus ovat niin voimakkaasti läsnä, ettei se vaadi kokijaa osallistumaan kommunikaatioprosessiin. Verkkokulttuurissa nämä viileät sekä kuumat vyöhykkeet toimivat integroidusti yhdessä, eikä McLuhanin teoreettinen kapasiteetti enää riitä tämänkaltaisen polymedisen mediateknologian mukanaantuoman multisensorisen viestintätapahtuman analyysiin.

Esimerkiksi Jarkko Oikarisen Oulun yliopistossa 1988

ohjelmoima IRC (Internet Relay Chat), reaaliaikainen keskustelukanava, joka välittää kirjoitetun viestin vastaanottajille välittömästi, vaatii, kirjallisesta viestiasustaan huolimatta synkronista, samanaikaista (vrt. Vattimo) kommunikaatiota jota perinteisessä kirjallisessa viestinnässä ei aiemmin ole voitu huomioida. IRC uhmaakin — varsinkin kun siitä on vuosien saatossa tullut kenties Internetin suosituin kommunikaatiomuoto ja lähes yksinomaan roolien varassa toimiva, perinteisiä kanssakäymisen muotoja eli sosiaalisia struktuureja rikkova virtuaalinen yhteisö — puhutun ja kirjoitetun viestinnän perinteistä määrittelyä, koska se on reaaliaikaisuudessaan oraalista keskustelua vastaavaa kommunikaatiota.

¹⁴ Vrt. Stuart Hall, *Kulttuurin ja politiikan murroksia*. Tampere: Vastapaino 1992, 63—87. Mielenkiintoista tutkimusta ajatellen verkkokulttuurissa lienee nimenomaan se, että siinä videotakin selkeämmin henkilökohtainen kokemus tuodaan osaksi tieteenhistoriaa, mediatutkija Gregory Ulmerin sanoin "history" muuttuu "mystoryksi" — minun tarinakseni. Tällöin emotionaalinen ulottuvuus voidaan tuoda tieteen palvelukseen ja kriittinen etäisyys kohteeseen surkastuu. Ks. Gregory Ulmer, *Teletheory — Grammatology in the Age of Video*. New York: Routledge 1989. Kriittinen etäisyyden katoaminen ei kuitenkaan liene negatiivista verkkokulttuurissa, jossa jatkuvasti "keksitään käsillä" uusia henkilökohtaiseen kokemukseen pohjautuvia linkkejä.

¹⁵ Isea '94 -konferenssissa Kirk Wolford sekä Stahl Stenslie esittelivät CyberSM III -prototyypinsä, jossa toteutetaan jonkinasteinen unelma telemaattisesta tunnosta, sähkösen sorien kautta välittämästä kosketuksesta. Seksuaalisen leikin varjolla CyberSM III toi televirtuaalisuuteen taktiilisen ulottuvuuden. lopullisen McLuhanilaisen kyberneettisen olemuksen: eri maantieteellisissä paikoissa sijainneet, sähköasuun sonnustautuneet käyttäjät saattoivat kosketella toisiaan sähköän välityksellä. Kokeilussa oli jo hahmotettavissa siirtymä pelkän televirtuaalisen tilan jakamisesta myös kosketuksen jakamiseen reaaliajassa. Vakavan pilanteon takana piili kuitenkin tärkeitäkin ulottuvuuksia, kuten prototyypin käyttö terapia- ja kommunikaatiovälineenä mm. normaalia kommunikaatioketjusta syrjäytyneille kuten erilaisille vammaisryhmille, joille kosketus saattaa olla ainoa mahdollisuus viestittää olemassaoloaan. Kysymys on tässäkin oman identiteetin rakentamisesta ja vahvistamisesta telemaattisin keinoin, sillä ihmillisyyden kannalta sisäisen ja ulkoisen todellisuuden sulautuminen toisiinsa merkitsee samalla myös symbolisen ja välineellisen keskinäisen yhteyden tiukentumista.

¹⁶ Tropos = asettuminen, mielentila. Nähdäkseni verkossa nämä alunperin kreikkankielisen sanan molemmat merkitystasot yhdistyvät: asettuminen sähköiseen avaruuteen on samalla myös uusi sähköinen mielentila.

¹⁷ Stelarc, "Prosthetics, Robotics and remote Existence: Post-evolutionary Strategies". Leonardo vol. 24 no. 5, 591—595.

¹⁸ Vattimo 1992, 21.

¹⁹ Vrt. Michel Foucault, *Discipline and Punish: The Birth of the Prison*. New York: Pantheon 1977, 26.

²⁰ Michel Foucault, *The History of Sexuality I: An Introduction*. New York: Pantheon 1978, 102.

²¹ Vattimo 1992, 16—18.

²² Stuart Hall, "Cultural Identity and Diaspora". Teoksessa Rutherford (ed.), *Identity, Community, Culture, Difference*. London: Lawrence & Wishart 1990, 222—237.

²³ Vrt. Michel Foucault, *Power/Knowledge: Selected Interviews & Other Writings 1972—1977*. New York: Pantheon 1980, 98. Bert Deivert, MFA, Senior Lecturer and head of film studies at the University of Karlstad, Sweden.