

Missä liha? Kyberavaruuskuvasto ja ruumiittomuuden merkitykset

Internetiin on 1990-luvun alusta lähtien liitetty vapauden ja liikkuvuuden fantasioita: on sanottu, että "kyberavaruuteen mennessään" tai "kybertilaan astuessaan" käyttäjät jättävät taakseen ruumiinsa ja vapautuvat leikkimään erilaisilla identiteeteillä ja sukupuolilla. Näin tietoverkoista muodostetaan oma, ns. reaalityodellisuudelle vaihtoehtoinen tilallisuutensa – eräänlainen paralleelitodellisuus – jossa voidaan matkustaa ja keksiä itseä uudelleen vapaana vallasta ja ruumiin merkitsemistä eroista.

Internetiä on kuvattu kyberavaruutena niin tutkimuksessa kuin fiktiösakin yli vuosikymmenen ajan jopa siihen mittaan saakka, että käsitteet ovat vakiintuneet synonyymeiksi. Kuten käsitteen suosio osoittaa, ruumiittomalla, ajasta ja paikasta irrotetulla kybertilalla on ilmeinen vetoimensa teoreettisena hahmotelmana, vapauden ja vaihtoehtojen sijana. Kyberavaruuden kielikuva nostaa kuitenkin esille useita media-tutkimuksen kannalta kiperiä ongelmia, joista keskeisimmät koskevat identiteettiä ja paikantuneisuutta.

Kyberavaruuspuhetta on tuotettu niin tutkimuksessa, fiktiössä kuin journalismissakin. Kyberavaruuden termi kääntyy ilmeisen vaivatta kieleltä toiselle – kuten esimerkkitermit *cyber-space*, *cyberrymd*, *cyber espace*, *Cyberraum* osaltaan todistavat – ja sitä käytetään melko huolettomasti internetin synonyyminä. Kyberavaruuden käsite sulattaa toisiinsa virtuaalitodellisuuskokeilut, tietokoneen ja tietoverkkojen moninaiset käytöt ja on siten lähtö-

kohtaisesti epämääräinen. Käsitteen suosiossa ja ilmeisessä elinvoimassa on kyse performatiivisuuden tehosta, kertomuksen vetoimasta ja myös kirjoittajien halusta. Kyberavaruuskuvastojen kautta internetille on annettu merkityksiä ja hahmoa, kuvattu sen käyttömahdollisuuksia ja -kokemuksia ja visioitu sen tulevia muotoja. Toisin sanoen kyberavaruus on toiminut muottina ja mallikuvana internetin hahmottamiselle.

Kyberavaruuskuvaston vetovoima ja vaikutusvalta pohjaavat paljolti toistoon, jonka kautta internetiä on tuotettu olemaan tiedon valtavyölyänä ja navigoitavissa olevana datamerenä. Tutkijat osallistuvat tähän merkityksenantoon käyttämällä terminologiaa, esittämällä kysymyksillä ja tuottamallaan internetin kuvauksilla. Tutkimuksen itserefleksiivisyys, termien kriittinen purkaminen ja kontekstualisointi ovatkin keskeisiä: kyberavaruus-terminologian kiertämisellä on seurauksia, ja sen käyttäjät kirjautuvat tietoisesti tai tiedostamattaan käsitteiden implikoimiin taustaoletuksiin mediasta, identiteetistä ja ruumiillisuudesta.

Pohdin seuraavassa, mitä kyberavaruudella tarkoitetaan ja mitä seurauksia kielikuvalla on tavoille ymmärtää identiteettiä, ruumista, vapautta ja internetiä. Lukemalla sekä tutkimuksessa että fiktiössä pääosin 1990-luvun puolessa välissä

tuotettuja kuvauksia tarkastelen ruumiin taakse jättämisen tai unohtamisen vetovoimaa sekä toisaalta tietoverkkojen representoinnin ongelmia. Miten kuvata aineetonta tilaa? Ruumiitonta toimijuutta? Internetin käyttökokemusta? Entä mitä seurauksia näillä kuvauksilla on ollut mediatutkimukselle?

Mikä kyberavaruus?

Kyberavaruuden termi on kulkeutunut kirjailija William Gibsonin romaanista *Neurovelho* (*Neuromancer*, alkup. 1984) tutkimukseen kuvaamaan internetin kokemusta tilallisuutena, johon käyttäjä imeytyy. Gibsonin kuvausta kyberavaruuden kokemuksesta on siteerattu lukemattomissa tutkimusartikkeleissa:

Kyberavaruus. Konsensuaalinen hallusinaatio, jonka miljoonat lailliset operaattorit ja matemaattisia käsitteitä opiskelevat lapset kokevat päivittäin kaikissa maissa... Ihmiskunnan järjestelmän kaikista tietopankeista abstrahoidun datan graafinen esitys. Käsittämättömän mutkikas. Mielen epäavaruuteen sijoittuvia valosuoria, dataklustereita ja -konstellaatioita. Kuin kaupungin valot, jotka kaikoavat... (Lainaus Parikka 2002, 12.)

Neurovelhon päähenkilö, datalehmipoika Case, imeytyy kyberavaruuteen, jättää ruumiinsa taakseen, seikkailee ja taistelee kyberavaruuden hallusinatorisessa ja immateriaalisessa ulottuvuudessa, jossa tietoa kuvataan graafisesti kolmiulotteisten rakenteiden, linjojen ja valojen avulla. Tämä immersiiivisyyden kuvaus siirtyi 1990-luvun alussa yllättävän suoraan kuvaamaan tietokonevälitteistä ja tietoverkon välityksellä tapahtuvaa viestintää (vrt. Shields 2000, 69–71). Sekä viestintätilanteen että -tilan ymmärrettiin olevan toisaalla. Toisin sanoen kyse ei ollut niinkään fyysisten viestintätilojen välisestä vuorovaikutuksesta kuin kolmannen, materiaalittoman, ajasta ja paikasta riippumattoman tilan luomisesta. Johdannossaan teokseen *Cyberspace: The First Steps* (1991/1993), Michael Benedikt esittelee kyberavaruuden ulottuvuuksia melko poeettisin – ja hyvin gibsonmaisoin – sanankääntein:

Kyberavaruus; uusi maailma, paralleelitodellisuus, jota maailman tietokoneet ja yhteysverkot rakentavat ja jäsentävät (...). Kaikkialla ja ei missään, paikka jossa mitään ei unohteta ja kaikki muuttuu (...). Kyberavaruus: yhteinen henkinen maantiede, jota konsensus ja vallankumous, kaanon ja kokeilu vuorotellen rakentavat (...). Kyberavaruus: sen käytävät muotoutuvat aina, kun sähkö virtaa yhdessä älyn kanssa. Sen huoneet kukkivat aina, kun dataa kertyy ja sitä säilötään. (...) [K]uten Shangri-la, kuten matematiikka, kuten jokainen koskaan ker-

rottu tai laulettu tarina, eräänlainen mentaalinen maantiede on ollut olemassa jokaisen kulttuurin mielessä, hallusinaation kollektiivinen muisto (Benedikt 1991/1993, 1–3.)

Maantieteen rajoitukset jäävät taakse kyberavaruudessa, jonka tila rakentuu kaasaantuvasta tiedosta ja sen käytöstä – ”konsensuaalisena hallusinaationa” kyberavaruus on aina läsnä ja laajeneva. Ruumis (jota Gibson kutsuu lihaksi) jää taakse, ja käyttäjä vapautuu liikkumaan ruumiittomassa ”mielen sfäärissä”. Kyberavaruuden ruumiittomuus linkittyykin peruuttamattomasti vapauden ajatukseen. Lähtöoletuksena on, että kun toisen ruumis ei ole viestijän nähtävissä, ruumiillisuudella ei enää ole merkitystä, ruumiista luettavat identiteetit ja erojen merkit lakkaavat merkityksestä ja yksilöt voivat ilmaista ”todellista minäänsä” ilmeisen vapaasti ja tasa-arvoisesti. John Perry Barlowin – Grateful Dead -yhtyeen sanoittajan, tunnetun internet-konsultin ja sanavapauslobbarin – ”Internetin itsenäisyysjulistuksessa” (1996) väline määritellään selvän omalakisiksi avaruudeksi:

Kyberavaruus koostuu vaihdoista, suhteista ja ajatuksista itsestään, järjestäytyneenä kuin kasvavaksi aalloksi viestintämme verkossa. Meidän maailmamme on sekä kaikkialla että ei missään, mutta ruumiimme eivät asu siellä.

Olemme luomassa maailmaa, johon kaikki voivat astua ilman etuoikeuksia tai ennakkoluuloja suhteessa rotuun, taloudelliseen valtaan, sotilaalliseen voimaan tai synnyinasemaan. Olemme luomassa maailmaa, jossa kuka tahansa, missä tahansa, voi ilmaista omia mielipiteitään, miten yksittäisiä tahansa, vailla vaienamisen tai mukauttamisen pelkoa. (...) Meidän identiteeteillämme ei ole ruumiita. (Barlow 1996.)

Zillah Eisensteinin (1998, 30–31, 94) mukaan tällainen kyberdiskurssi ja kyberfantasia nojaavat uusliberalistisiin oletuksiin yksilön autonomisuudesta, sisäisyydestä ja vapaudesta ilmaista erityisyyttään. Kyberfantasia painottaa sananvapautta, muttei sen ehtoja tai yksilöiden välisiä valtasuhteita, joiden olemassaolo internetissä yksinkertaisesti kielletään. Toisin sanoen vapautta ja ruumiittomuutta hehkuttava retoriikka sitoutuu tietynlaisiin ideologisiin ymmärryksiin identiteetistä, yksilöllisyydestä ja vallasta. Kyberavaruuden omalakisyyden korostaminen on keino sivuuttaa paikantuneisuuden ja erojen kysymykset sekä identiteettien poliittisuus.

Kyberpuhe tekee näkyväksi fiktion ja tutkimuksen välisten raja-aitojen häilyvyyden, onhan kyberpunk-fiktio vaikuttanut lähtökohtaisesti tapoihin kuvitella internetiä tilallisten metaforien kautta (Balsamo 1996, 117–119). Esimerkiksi opaskirjan *Kyberavaruus vasta-alkaville ja edistyneille* (Buick & Jevtic 1996, 6) mukaan tietotekniikka on edistynyt kohti Gibsonin ennustamaa todellisuutta. *Neurovelhon* esittämä kyberavaruus asetetaan siis mediakokemuksen malliksi ja teknologisen kehityksen päämääräksi. Tutkimuksessa piirissä kyberavaruus on vastaavanlaisesti nähty ”itseään täyttävänä profetiana”, joka tulee toteutumaan sitä mukaa, kun tietokoneet yhdistyvät internetiin (Shields 2000, 67).

Yhdeksänkymmentäluvun uusmediatutkimusta tarkastelleen Tapio Mäkelän (2000, 161) mukaan tutkijat lukivat tieteisfiktiota yhteiskuntakriittikinä ja teknologiakommentaarina, mutta kirjallisuussitaatit unohtuivat seuraavan tutkijan siteeratessa tuotettua tutkimustekstiä: ”Näin tutkimuksesta itsestään muodostui käsitteellinen sekoitus tieteisfiktiota, fanikulttuuria, kulttuurintutkimusta ja teknologisen utopian virittämää esseistiikkaa.” Tätä muodostelmaa Mäkelä kutsuu tieteistieteeksi, jonka kautta on puhuttu niin virtuaalitodellisuuksista kuin tietoverkkojen mahdollisuuksista – ja usein *sulautettu nämä kaksi toisiinsa* kyberavaruuden tai kybertilan kuvastoissa. Tieteistiede ammentaa yhtäläillä filosofian kä-

sitteistöstä, kyberpunk-fiktiosta ja teknologisista sovelluksista ja tuottaa toisiaan vahvistavia kehäpäätelmiä sekä ”metaforisten samankaltaisuuksien toistoja” (Mäkelä 2000, 162).

Mytologisoiva tieteistiede on siis kertonut kyberavaruuksia tiloiksi ja maailmoiksi nojaten voimakkaasti sekä fantastisuuteen että spekulatiivisuuteen (Mäkelä 2000, 154–155). Fiktio ja tutkimuksen rajojen häilyvyys on ilmeistä, kun tarkastellaan viimeisen kymmenen vuoden aikana tuotettuja ”kyberkulttuurintutkimusta” kokoavia antologioita ja lukemistoja. Niissä Gibsonin novellit ja muut kyberpunk-tekstit, kyborgiksi julistautuneen taiteilija Stelarcin projektit, teoreettiset pohdinnat ja laadulliset tutkimukset nivoutuvat yhteen uuden mediakulttuurin kuvauksina (esim. teokset *Composing Cyberspace* [Holeton 1998]; *The Cybercultures Reader* [Bell & Kennedy 2000]; *Reload* [Flanagan & Booth 2002]). Rosi Braidottin (1996, 138) mukaan tieteisfiktio ja tutkimuksen raja-aitojen horjumisen etenkin uusmediatutkimuksessa ja biolääketieteessä tekee näkyväksi kertomusten, nimien ja sanastojen keskeisyyden tutkimuksessa laajemminkin. Kertomusmuotojen sekoittuminen voi siten toimia itserefleksiivisyyden hetkenä, jossa tutkija joutuu pohtimaan tekstituotantonsa etiikkaa ja seurauksia. Tämä tutkijan paikan ja etiikan pohdinta ei kuitenkaan seuraa mitenkään automaattisesti. Päinvastoin, kirjoitustapojen liudentuminen voi myös innostaa tutkijoita poeettisiin pohdintoihin kyberavaruuden muutosvoimaisuudesta ilman, että tutkijan valta, auktorisoitu asema ”tiedon tuottajana” tai asiantuntijana, joutuu kriittisen pohdinnan kohteeksi (Paasonen 2002, 62–63). Tutkijana kirjoittamisella on erilaisia seurauksia kuin fiktion piirissä tapahtuvalla tekstituotannolla. Tutkijan vastuu ja tekstien erilaiset efektit tulisivatkin ottaa vakavasti.

Internetistä ja kyberavaruudesta kirjoitettaessa on visioitu uusia subjektiviteetteja, kokemuksia ja tulevaisuuksia, joiden suhde arkisiin mediakäyttöihin voi olla hyvinkin sattumanvarainen. Internetiä on luettu paitsi fiktion toteutumana, myös postmodernin identiteettiteorian ruumiillistumana ja konkretisoitumana (Turkle 1995/1997, 18), hypertekstirihmastona (Järvinen 1999, 88–101), *jouissance* (Plant 1997) ja *différance* tilana (Sandoval 2000, 177). Teoreettisten käsitteiden ja internetin välinen liike on näissä muotoiluissa vähintäänkin kaksisuuntainen. Käsitteiden kautta voidaan yhtäältä avata ja selittää internetin merkityksiä ja seurauksia, mutta toisaalta internet tulee valjastetuksi ajatuskuvioiden malliksi ja esimerkiksi. Tällöin tutkimuskieli muuttuu helposti poeettiseksi. Kielen vapaa- muotoisuus avaa uusia mahdollisuuksia analogioiden tekemiselle, ja useissa tapauksissa tutkimuksen kohde, eli internet, metaforisoituu. Tällöin kyberavaruutta käytetään pikemminkin kulttuurisen muutoksen tai subjektiviteetin kuvauksena kuin käsitteenä, jonka avulla internetiä voidaan tutkia. Tutkimusprojektien, kirjoitustyylien ja viitekehysten yhdistäminen onkin usein ongelmallista.

Halu lukea internetiä teorian kuvituksena ja fiktion toteutumana näyttää olevan voimakasta niin uudessa kuin vuosikymmen sitten tuotetussa tutkimuksessa, vaikka luennan kohteena oleva media onkin läpikäynyt perustavanlaatuisia murroksia – jopa siinä määrin, että kyseessä on eri väline(istö). Kyberavaruus näyttää toimivan tulevaisuuden lupauksena ja suuntaviittana, vaikka kuvaston saamat piirteet ovatkin jatkuvassa liikkeessä. Samanaikaisesti kyberavaruuden kielikuva ja samaiselle etuliitteelle nojaava ”kyberkulttuuri” ovat vakiintuneet tutkimuksessa yleiskäsitteiksi internetille, uuden median ja digitaalisen kulttuurin tutkimukselle ilman, että niiden purkamiseen tai uudelleenarviointiin näyttää olevan suuremmin halua. Käsitteistön arkistuesssa ja samalla muuttuessa läpinäkyväksi on kuitenkin syytä pohtia sen implikoimia lähtöoletuksia, sen käyttömahdollisuuksia ja seurauksia. Näen internet-tutkimuksen kanonisoitujen teosten kriittisen lukemisen yhtenä askeleena tähän suuntaan: 1990-luvun puolen välin tutki-

mukset, samoin kuin Gibsonin fiktiokin, muodostivat pohjaa myöhemmälle tutkimuskäsitteistölle ja -kysymyksille. Näiden lähtökohtien tarkastelu mahdollistaa siten tutkimuksen ennako-oletusten näkyväksi tekemisen.

Vapaat identiteetit vapaassa tilassa

Niin sanottujen netti-identiteettien ruumiittomuutta ja leikkisyyttä korostava puhe on muodostunut tutkimuksessa jatkuvan toiston kautta itsestäänselvydeksi ja vaikuttanut samalla tapoihin ymmärtää internetiä laajemmilla foorumeilla. Tämän vapauspuheen perusteina on oletus paitsi internetistä kyberavaruutena, myös identiteetistä roolina. Yhdeksänkymmentäluvun vaikutusvaltaiset ja tiuhaan siteeratut internet-tutkijat Sherry Turkle ja Allucquère Rosanne (Sandy) Stone julkaisivat molemmat identiteettiä, internetiä ja esityksellisyyttä käsitelleet teoksensa 1995 ja 1996 (*Life on the Screen: Identity in the Age of Internet* ja *The War of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age*). Erilaisista teoreettisista lähtökohdistaan huolimatta molemmat korostavat internetin olevan sija identiteeteillä – ja keskeisesti sukupuoli-identiteeteillä – leikkimiseen ja niiden tutkiskelemiseen. Turkle ja Stone ovat kiinnostuneita erityisesti virtuaaliyhteisöistä, joskin näistä aineistoista tehdyt johtopäätökset yleistetään koskemaan internetiä (ja "internet-aikakautta") yleisesti.

Neurovelhoa siteeraavan Stonen (1996, 33) mukaan kyberavaruus on "puhtaan kommunikaatiotilan symbolisen vaihdon ja (...) eksoottisen teknologian välittämä eksoottinen aistillisuuden vapaa markkinapaikka". Gibsonin fiktiosta juonnettu kyberavaruuden kuvaus kristallisoi Stonelle mediateknologian tuottamaa kokemusta, jossa teknologiasta on muodostunut arkielämään aukottomasti liittyvä proteesi. Proteesimaisuus pätee niin puhelimen ja tietokoneen kaltaisiin "ihmisen uusiin ulottuvuuksiin" kuin myös ruumiin uudelleenrakentamiseen teknologian avulla ja kommunikaation irtautumiseen ruumiillisesta kontaktista:

Kuten Gibson väitti alusta saakka, kyberavaruus on tiettyyn mittaan saakka olemassa 1900-luvun lopun viestintäteknologioiden metaforana, kuten tietopankkeina, talousjärjestelminä, tietokoneverkostoina, sotilaallisina simulaatioina ja pankkiautomaatteina. Kuten John Perry Barlow (...) sanoo: Laittaessasi korttisi automaatin aukkoon rahasi ovat kyberavaruudessa. Mitä tulee Gibsonin muuhun visioon – konsoli-cowboyn häikäisevään maailmaan – monet meistä asuvat tietenkin jo nyt ainakin osa-aikaisesti kyberavaruudessa. (Stone 1996, 34–35.)

Stonelle kyberavaruus merkitsee hyvin laajasti sähköisen tiedon tallentamista ja kiertoa, läsnäolon kokemuksia, viestinnän mahdollisuuksia ja keskeisesti myös erilaisten "teknososiaalisten identiteettien" jatkuvaa rakentamista (Stone 1996, 42). Nämä identiteetit ovat "kelluvia" ja liikkuvia, eivätkä palaudu moderniin ymmärrykseen yksilön koherenssista: niinpä verkossa "transseksuaali on luonnollinen ruumis" ja "verkot ovat muutoksen tiloja, identiteettiä tehtaita, joissa ruumiit ovat merkityskoneita" (Stone 1996, 180–181). Vastaavasti Sherry Turklen mukaan "lukiessamme sähköpostiamme tai lähettäessämme viestejä sähköiselle ilmoitustaululle tai tehdessämme verkossa lentovarausta olemme kyberavaruudessa. Kyberavaruudessa me voimme puhua, vaihtaa ajatuksia ja omaksua itse luomiamme hahmoja". (Turkle 1995/1997, 9.) Identiteettien luomisen mahdollisuudet ovat Turklelle erityisen moninaisia MUD:ien (multi-user domain) kaltaisissa yhteisöissä, joissa rakennetut minuudet haastavat moninaisuudellaan ja liukuvuudella identiteetin käsitettä. Kyberavaruudessa käyttäjä voi olla yhden sijasta

monta (Turkle 1995/1997, 12), kokeilla ja haastaa olemisensa rajoja ilman ruumiin tarjoamia kiinnekohtia tai tulkinnan ankkureita.

Tällainen mahdollisuus olla "kuka tahansa" on muodostunut runsaan toiston kautta truismiksi, johon verkkokommunikaatiota toistuvasti peilataan. Zillah Eisensteiniä (1998) seuraten identiteettileikkiä ja vapautta korostava puhe kuitenkin näyttäytyy ideologisena valintana, jonka kautta internetistä rakennetaan mahdollisuuksien mannerta, samalla kun mahdollisuuksien ehdoista vaietaan. Yksilösubjekti, jonka risaisuutta internetin identiteettileikkien oletetaan havainnollistavan, itse asiassa pysyy tekemisen keskipisteenä roolileikkiensä käsikirjoittajana, ohjaajana ja tähtinäyttelijänä, joka valitsee, mitä hahmoja esittää ja miten. Tässä identiteetin ja roolin kategoriat sulautuvat toisiinsa, ja identiteetti tulee ymmärretyksi yksilöllisenä valintana.

Vaikka identiteetti on ollut internet-tutkimuksen keskeisiä termejä ja kiinnostuksen kohteita vuosikymmenen verran, ei kriittinen identiteettiteoria ole ollut vastaavien intohimojen kohde. Kun virtuaaliyhteisöissä tai chateissa esitettävät hahmot samastetaan identiteetteihin, ruumiillisuutta, luokittelua, sisäistämistä ja valtaa koskevat kysymykset katoavat asialistalta ja näköpiiristä. Yksi suurelta osin vaiettu alue koskee käyttäjien keksimien roolihahmojen ehtoja ja rakennusaineita. Henkilöhahmoja luonnostellaan suhteessa helposti tunnistettaviin kategorioihin kuten ikä, sukupuoli, kansallisuus, rotu tai etnisyyt. Tällaisten kategorioiden hyödyntäminen ilman kokemusta niiden elämisestä taas johtaa helposti yleistysten ja stereotyyppien varassa toimimiseen. Vaikka "toisten" kuvittelusta ja henkilöhahmojen kehittelystä voikin seurata identiteettiasemien uudelleenpohdintaa ja uudelleenmäärittelyä, ei tämä todellakaan ole annettua.

Kuten Lisa Nakamura (2000) toteaa, runsaasti tutkituissa virtuaaliyhteisöissä kierrätetään monenlaisia rotuun kiinnittyviä stereotyyppioita, vaikka niistä ei tutkimuksessa niin usein kirjoitettaisikaan. Nakamuralle tämä edustaa identiteettiturismia, jossa etnisyyden ja rodun raja-aitojen "ylittäminen" merkitsee jo tutun ja tunnetun toistoa eli stereotyyppittelyä. Kyseessä on turistin halu toiseuteen enemmän kuin yritys määritellä toiseutta uudelleen. (Nakamura 2000, 714.) Vastaavainen halun ja fantasian yhteen kietoutuma voidaan lukea myös sukupuolikategorioilla leikkimisestä. Sherry Turkle (1995/1997, 216–219) kuvailee miespuolisen käyttäjän, Garretin, MUD-kokemuksia naiseksi merkittynä ja naisellisen avuliaana sammakkona, Ribbitinä. Kokeilullaan Garret halusi oppia tietämään, "miltä ero tuntui. Halusin kokeilla toista puolta... Halusin tehdä yhteistyötä, olla avulias ja ajattelin, että olisi helpompaa olla naispuolinen". (Turkle 1995/1997, 216.) Tämä sukupuolikategoriasta toiseen siirtyminen onnistui yksilöllisen päätöksen voimalla, ja toiston kautta ns. vastakkaista sukupuolta oleminen muuttui hyvin arkiseksi: "Ok, loggaudun sisään ja nyt olen nainen. Eikä se tosiaankaan enää tuntunut oudolta." (Turkle 1995/1997, 218.) Ribbitin hahmosta tuli Garretille vaihtoehoton identiteetti, joka auttoi häntä lisäämään arkiseen elämäänsä "naisellista auttavaisuutta". Siitä hän oppi lisää myös tyttöystävänsä lainaamista, miesten ja naisten viestintätapojen eroja käsittelevistä kirjoista.

Garretin kokeilussa sekä identiteetti että kokemuksellisuus irtautuvat täysin ruumiillisuudesta. Sukupuoli ei kuitenkaan ole redusoitavissa stereotyyppisen naisellisten kommunikaatiomuotojen imitoimiseen, vaan se on erilaisten ruumiin teknologioiden, samastumisten, sisäistämisten, puhuttelujen ja luokitusten tuotos. Identiteetti ei ole yksilön valinta, vaan itsen tunnistamista ennalta-annetuissa kategorioissa, jotka säätelevät yksilön ymmärrettävyyttä ja itseymmärrystä, normien peilaamista ja toistamista, itsen ja muiden olevaksi tekemistä (Butler 1993). Kuten Sara Ahmed toteaa, vapaus kokeilla toisena olemista erilaisen identiteettiturismin kautta pohjaa viime kädessä valkoisten ihmisten etuoikeutettuun

mahdollisuuteen "olla missä tahansa, milloin tahansa": se on eron tekemistä turvalliseksi "tyylinä (...) jonka valkoinen ruumis voi pukea päälleen ja riisua" (Ahmed 2000, 132–133). Identiteettiturismissa rakennetaan toiseuksia, joiden asemaan voidaan sitten astua halutun pituiseksi ajaksi: näin toiseus sekä vahvistetaan, kielletään että hyödykkeellistetään.

Tutkimusesimerkkien valossa voidaankin kysyä, mitä ruumiittomalla identiteetillä *voidaan tarkoittaa*. Onko kyseessä tunnistettava, abstrakti identiteettikategoria vai sellaista hyödyntäen käsikirjoitettu henkilöahho? Ymmärrän itse identiteetin elettyä ja identiteettikategoriat yksilöllisen ymmärrettävyyden ehtoina. Internetin identiteettileikin yhteydessä on myös huomioitava, että naiskäyttäjät omaksuvat neutraaleja tai miehisiksi merkittyjä nimimerkkejä ahdistelua tai vaientamista välttääkseen. Ruumiin näkymättömyys voi tarjota käyttäjälle suojaa, mikä ei suinkaan tarkoita samaa kuin käyttäjän ruumiittomuus.

Kukas ruumista tarvitsee?

Vapauspuhe tuntuu konstruoivan ruumiin kerta toisensa jälkeen rajaksi ja rasitteeksi, johon liitetään harvemmin positiivisia kokemuksia tai samastumisia. Päinvastoin, kyberavaruus asemoidaan tilaksi, jossa täydempi kokemus ja itsetuntemus ovat mahdollisia käyttäjän verkottuessa koneiden muiden käyttäjien kanssa (Hayles 1993). Sandy Stone esittää Stephen Hawkinsin mallikelpoiseksi kyborgi-hahmoksi, jolle viestintäteknologia mahdollistaa ruumiin immanenssin ylittämisen, tieteellisen innovaation ja muiden kanssa viestimisen. Ruumiin ja teknologian rajat ovat tässä hälventyneet, sillä proteesimainen teknologia on edellytyksenä yksilön itseilmaisuudelle. (Stone 1996, 4–5.) Toisaalta Stone painottaa myös omaa transsukupuolisuuden kokemustaan ikkunana ruumiin, teknologian ja identiteettileikin kysymyksiin. Transsukupuolisuus on Stonelle (1996, 17–20) laajemman episteemisen siirtymän merkki, jossa oletukset kiinteästä identiteetistä ja minäkokemuksen jatkuvuudesta liukuvat taka-alalle moninaisten identiteettien ja proteesimaisten teknologioitten tieltä.

Sekä Hawkinsin että transsukupuolisuuden esimerkeissä ruumis on – joskin hyvin erilaisin tavoin – ylittämistä ja korjaamista vaativa ongelma, jonka voittaminen voi mahdollistaa täydemmän itseilmaisuuden, paremman elämän. Molemmat ovat myös epäilemättä vakuuttavia esimerkkejä teknologian ja ruumiin yhteen kietoutuneisuudesta ja sen mahdollisuuksista. On kuitenkin kyseenalaista yleistää tällainen ruumiskokemus pohjaksi, jolta teoretisoida identiteettiä, ruumiillisuutta ja kyberavaruutta. Aistinautinnot ja ruumiin aistimellisuus eivät mahdu malliin, jossa ruumis linkittyy immanenssiin ja "ruumiittomat identiteetit" transsendenssin lupauksiin. Kyborgisen ruumiin mahdollisuuksia juhlivia tekstejä lukiessaan Vivian Sobchack (2000, 9) korostaakin, että ruumis tapaa olla näissä muotoiluissa ajateltu objekti, mutta harvemmin eletty subjekti. Objektivoiva ja metaforisoiva ruumispuhe johtaa kokemuksellisuuden amputaatioon: ruumis irrotetaan kontekstista "tunnottomaksi merkiksi" tai kadotetaan kyberavaruuden kokemuksessa, jossa John Perry Barlowin mukaan "on kuin olisit amputoinut kaiken" (Sobchack 2000, 11; Hayles 1993, 180). Aistinautintoja, kipua ja kuolevaisuutta painottava Sobchack haastaa sekä ruumiittomuuspuheen että proteeseja juhli- van retoriikan tekemällä näkyväksi kokemuksen paikantuneisuuden ja sen kuvaavan poissaolon tutkimuskirjallisuudessa.

Kyberpunk-fiktiota ja ruumiillisuutta niinikään tarkasteleva Claudia Springer (1996) toteaa, että vaikka ruumiista vapautumisen ja ruumiin uudelleenrakenta-

misen fantasia läpäiseekin erilaisia fiktioita, päätyvät nämä tekstit tuottamaan "materiaalittomia ruumiita" – erilaisia avatar-hahmoja, joissa sukupuolen merkittävät tapaavat olla sekä korostettuja että tutuilla paikoillaan. Lihaksikkaat mieshahmot ja povekkaat naishahmot yhtyvät heterohalun ohjaamina sarjakuvien ja elokuvien kyberavaruudessaakin: paradoksaalisesti halu representoituu myös imateriaalisessa ympäristössä paljastettujen heteroruumiiden kuvissa. Springer (1996, 83–84, 91–94) lukee elokuvaa *Ruohonleikkaajamies (Lawnmower Man, USA 1992)* tällaisena "ruumiittoman ruumiillisuuden" esityksenä, joka esittää virtuaalisen (hetero)seksin kyberavaruuskokemuksen keskeisenä teemana ja attraktiona. Elokuvan kolmiulotteiset graafiset virtuaalihahmot saattavat olla kasvottomia ja metallisia, mutta sukupuolieron merkit ovat niissä korostuneesti läsnä. Elokuvan jatko-osa *Ruohonleikkaajamiehen paluu (Lawnmower Man 2: Beyond Cyberspace, USA 1996)* havainnollistaa niinikään kiinnostavalla tavalla kyberavaruuden ja ruumiittomuuden kuvaamisen paradokseja.

Ensimmäisessä *Ruohonleikkaaja* -elokuvassa tiedemies kasvatti päähenkilö Jobesta, lapsenkaltaisesta puutarha-apurista, virtuaalitodellisuuskokeilujensa avulla kyberavaruuden valtiutta tavoitelleen *Übermenschin*. Jatko-osassa tarinan kliimaksissa loukkaantunut ja jalkansa menettänyt Jobe (Matt Frewer) joutuu ahtaan teknologiayrityksen – Gibsonin romaanin mukaan nimetyn Virtual Lightin – kyborgiseksi, virtuaalitodellisuuteen työnnettäväksi koodityöläiseksi. Tämä aktivoi ensimmäisestä elokuvasta tutun persoonallisuuden jakautumisen: kiltti ja lastenloruja toisteleva Jobe muuttuu kyberavaruudessa maailmanherruutta hakevaksi ja vihollisensa tuhoavaksi hirviöksi. Kuten mainittua, Sherry Turkle (1995/1997, 9–14) ja Sandy Stone (1996, 58–59) näkevät internetissä tehtävien identiteettien haastavan paitsi modernia yksilökäsitystä, myös ruumiillisuuden keskeisyyttä minän ymmärtämiselle. Näin arkisesta identiteetistä tulee vain yksi – eikä väistämättä itseymmärryksen kannalta keskeisin – vaihtoehto muiden joukossa. Tämä moninaisuus kuvitetaan *Ruohonleikkaajamiehen paluussa* eräänlaisena skitsofreniana, jossa "paha" virtuaaliminä ottaa "hyvän" arkiminän haltuunsa tuhoisin seurauksin. Turklen ja Stonen juhlimia virtuaalitulojen monipersoonaisuus näyttäytyy siis lähinnä tuhoisana häiriönä.

Toisaalta kyberavaruus lupaa elokuvassa myös täydempää minuutta. Joben mukaan: "Maailmani on täällä [kyberavaruudessa]. Ulkopuolella minut nähdään ihmisenpuolikkaana, mutta täällä minut nähdään sellaisena kuin haluan. Sellaisena kuin todella olen". Tämä mahdollisuus rakentaa toiveidensa mukainen virtuaali-identiteetti konkretisoituu Joben kultahaarniskaisessa virtuaalihahmossa, jolla – toisin kuin fyysisellä Jobella – on toimivat alaraajat. Ruumiin rajojen ylittäminen proteesimaisen teknologian avulla kuvittaa myös Stonen visioita kyberavaruuden mahdollisuuksista ja tuo yhteen koko joukon representaatioita utopistisista dystopistisiin: itsen täydentämisen ja uudelleen keksimisen rinnalla kyberavaruus merkitsee inhimillisyyden menettämistä; rajattoman liikkumisvapauden ohella sen uhkaa kivulla ja yksityisyyden menettämisellä; onpa äärimäisenä uhkana myös materiaalisen maailman korvaaminen virtuaalitodellisuudella.

Kyberavaruus näyttäytyy elokuvassa kolmiulotteisena grafiikkana, jossa voidaan liikkua ja tehdä valintoja. Toisaalta se saa toistuvasti hyvinkin konkreettisen ja tunnistettavan hahmon: se voi olla tietovinjettejä pursuava abstrakti tila, metsä, arkkitehtoninen rakennelma tai moottoritie. Virtuaalitodellisuuden avulla yliluonnollisen älyn saavuttanut Jobe asettautuu tämän kyberavaruuden messiaaksi. Hän haluaa tuhota eletyn maailman, jotta ihmiset siirtyisivät kyberavaruuteen elämään hänen herruudessaan. Materiaalisia elinedellytyksiä Jobe tuhoaa niinikään kyberavaruuden avulla, saattamalla (Stonen kyberavaruuden esi-

merkeiksi mainitsemat) tietopankit, tilitiedot ja pankkiautomaatit sekaannuksen tilaan. Tätä seuraavassa kaaoksessa Jobe ilmestyy televisioruuduille luvaten parempaa elämää:

Kaikki raskautetut, tulkaa luokseni. Minä vapautan teidät. (...) Enää ei tule olemaan esivaltaa joka alistaa teitä. Voimme itse olla esivalta. Kytkeydykää uuteen maailmanjärjestykseen. (...) Lopun aikoina materiaallinen maailma katoaa ja vain kyberavaruus jää jäljelle. Kyberavaruuden kohdussa on uuden alun mahdollisuus. Elämä Eedenissä. Ilman nälkää ja puutetta.

John Perry Barlowin julistama, omalakinen ja ruumiiton, politiikasta ja vallasta vapaa kyberavaruus kääntyy dystopiaksi, sillä Joben puhetta kuvitetaan Los Angelesin kaduilla vallitsevalla kaaoksella, tulipaloilla ja kauppoja ryöstävillä ihmisjoukoilla. Kyberavaruuden materiaaliton lupaus taas merkitsee alistumista "väärän messiaan" valtaan, joten virtuaalikaupungin tuhoaminen on edellytyksenä onnelliselle loppusulkeumalle. Tästä julistuksestaan huolimatta elokuva nojaa ruumiitonta virtuaalitodellisuutta kohtaan tunnettuun innostukseen, "kyberavaruuden viettelyksiin" (Hayles 1993) ja rinnakkaismaailmaan astumisen jännitykseen, joille se antaa hahmoa.

Ruohonleikkaajamiehen paluussa kyberavaruuteen astuminen kuvataan metallisia tunteita, kaapelikimppuja ja graafisesti mallinnettuja datapintoja pitkin liukumisena, jota säestää humiseva, ikään kuin sisäänsä imaiseva äänimaailma. Käyttäjät, jotka istuvat päätteiden takana datasilmikot- ja kypärät päässä, nähdään myös lentämässä kohti kyberavaruutta kädet levällään ja ilosta nauraen. Kyberavaruuden ruumiiton tila on täynnä ruumiita, jotka ovat vaateustaan (ja Joben tapauksessa jalkoja) lukuun ottamatta identtisiä materiaalisten vastineittensa kanssa. Tämä kyberavaruudessa lentäminen voi vaikuttaa oudolta representaatoratkaisulta, mutta lähemmin tarkasteltuna se toistaa painottomuuden, liikkuvuuden, transsendenssin ja vapauden välillä nähtyä yhtäläisyyttä (Russo 1994/1995, 26). Ruumiittomuuden fantasia on kuvatun kyberavaruuden kohdalla sangen paradoksaalinen, sillä jotta painottomuuden voisi tuntea, täytyy ruumiin olla jollain tavalla läsnä.

Lentäminen on myös ratkaisu ongelmaan, miten kuvata siirtymää tietokone-ruudun ääreltä kyberavaruuden vaihtoehtoiseen todellisuuteen. Internetin kuvaaminen datamerenä, johon käyttäjä imeytyy näytön välityksellä ja jossa tietoa kuvataan graafisesti arkisempien valikoiden ja ikonien sijaan, rakentaa tietoverkkojen käytöstä visuaalisesti jännittävämpää ja auttaa katsojia seuraamaan käyttäjän toimia tiedostojen parissa. Näppäimistön ääressä askarteleva ja näyttöä tuijottava, tuolillaan melko liikkumattomana istuva käyttäjä ei ole draaman kannalta kiinnostavimpia mahdollisia hahmoja – etenkin jos tietoverkko edustaa fiktiossa vaaraa, seikkailua ja mahdollisuuksia. Representaatiovaihtoehtoja on kuitenkin lukuisia.

Tasapainottelua tekstitasoilla

Siinä missä *Ruohonleikkaajamiehen paluussa* kyberavaruuteen imeydytään, elokuvassa *Hakkerit* (*Hackers*, USA 1995) näyttöpäätteen ääressä istuva käyttäjä saa pääsyn kolmiulotteiseen, katseen kautta haltuun otettavaan ja hiiren avulla navigoitavaan data-avaruuteen. Kyberavaruuteen astutaan modeemiyhteydellä, jonka solmiminen kuvataan liikkeenä "tietokoneen sisäisessä" datapintojen päällystämässä tunnelissa, syöksymisenä katuliikenteessä, metrotunnelissa ja rakennuksen käytävillä kohti kohdekoneen edustamaa kolmiulotteista, kaupunki-

maista tilaa. Tässä mielessä kuvattu kyberavaruus näyttäisi olevan jossain materiaalisesti olemassa, yhdistyyhän se kameramatkan kohteena olevaan, tietokoneet sisältävään tilaan. Kohteina ovat Gibson-nimiset koneet ovat läpikuultavia rakenteita, joiden välillä voidaan liukua ja liidellä ja joiden tiedostovirrat esitetään valojuovien virtauksena. Kertomuksen kannalta keskeiset tiedostot ylittävät kyberavaruuden ja hakkerin työtilan välisen juovan heijastamalla tämän kasvoille psykedeelisinä muotoina ja väreinä ja ilmassa liitelevinä matemaattisina merkkeinä.

Tietokoneen hallinta, joka konkretisoituu reaktionopeutena ja näppäimistön käyttötaitona, rinnastuu *Hakkereissa* musiikki-instrumentin soittamiseen ja virtuoosimaisuuteen. Samoin kuin elokuvassa *Salasana Swordfish* (*Swordfish*, USA 2001), nuoret hakkerit "soittavat" näppäimistöjään ja kommentoivat toistensa taitoja – joskin *Swordfishissä* esityksen vaikuttavuutta on lisätty useilla näppäimistöillä ja näytöillä, joiden välissä kireästi istuviin farkkuihin sonnustautunut sankarihakkeri Stanley Jobson (Hugh Jackman) liikkuu rytmisesti elehtien. *Hakkereissa* esityksen vetoavuutta korostetaan niin taustamusiikilla, pyörivällä kameraliikkeellä kuin myös ristikuvisa käyttäjien kasvoille heijastuvilla datamuodostelmilla. Hakkeriperformanssit erotetaan sekä nörttistereotyyppioista että ruumiittomuuden fantasiasta kuvaamalla hakkerit lihaksikkaina, puoleensavetävinä, seksuaalisesti aktiivisina, sosiaalisina ja virtuoosimaisuudessaan sankarillisina hahmoina. Niinpä myös heidän toimintaympäristönään olevat kyberavaruudet rakentuvat seikkailun tiloiksi, joissa uhkana on akuutti kiinnijäämisen vaara ja nautintona mahdollisuuksien rajattomuus.

Elokuvalliset kyberavaruuden esitykset osallistuvat uuden median diskursiiviseen tuottamiseen. Television historiaa tutkineen Cecelia Tichin (1991) mukaan media saa muodon – ja tavallaan siis tulee olemaan – merkityksenannossa, jossa mainostajat, asiantuntijat, toimittajat, kirjailijat, taitelijat ja sekalaiset kommentaattorit tuottavat kuvauksia median olemuksesta, merkityksestä ja mahdollisuuksista. Nämä kuvaukset ovat usein ristiriitaisia ja pyrkivät kiistämään toisensa, mutta ovat silti olemassa rinnakkain ja rakentuvat dialogisesti toistensa varaan. Fiktioita voidaan siis lukea kybertutkimuksen tapaan uuteen mediaan liittyvien mielikuvien ja sanastojen tuottamisen ja kierrätyksen tiloina, jotka liittyyvät tutkimuksessa tuotettuihin internet-visioihin.

Lukemani elokuvalliset kyberavaruudet ovat joko silmän kautta haltuun otettavia esityksiä tai ruumiillisesti koettavia aistiympäristöjä. Kiinnostavaa kyllä, tutkimuksessa internetin suureksi mahdollisuudeksi nostettu vaihtoehtoisten identiteettien tekeminen ja eläminen on esimerkeissä täysin marginaalisessa asemassa: ainoastaan Jobe elää virtuaali-identiteettiään, mutta tämä minuuden jakautuminen kuvataan koko ihmiskuntaan kohdistuvana uhkana ja häikäilemättömänä suuruudenhulluutena pikemmin kuin moninaisuuksien leikkinä. Sherry Turklen ja Sandy Stonen ajatuksia mukaillen voitaisiin tietenkin väittää, että nämä elokuvat ankkuroituvat kyberavaruustematiikastaan huolimatta moderneihin ymmärryksiin ruumiista ja identiteeteistä, eivätkä siten voi auttaa avaamaan internet-kokemusten kumouksellisuutta. *Ruohonleikkaajamiehen paluun* viimeiset kuvat viittaavat osaltaan tähän suuntaan: niissä data-avaruudet ovat jääneet taa ja päähenkilöt ihailevat auringonlaskua. Mukana on myös pyörätuolissa istuva, jälleen lapsekkaan yksinkertainen ja onnellinen, teknologisista proteeseistaan irrotettu Jobe. Luonnollisen ruumiin, luontokokemuksen ja harmonian yhdistelmä osoittaa voimakkaasti modernin ruumisymmärryksen suuntaan.

Mutta kuten olen edellä pyrkinyt osoittamaan, internetin lukeminen post-modernien liukuvien identiteettien tilana on ongelmallista. En näe suinkaan ongelmana jälkistrukturalistisen teorian soveltamista uuden median tutkimukseen,

vaan uuden median lukemisen teorian havainnollistuksena tai "inkarnaationa". Edelleen ongelmaksi nousee taipumus sekoittaa eri kirjoittamisen tasot, kontekstit ja käsitteistöt, mikä johtaa tutkittavana olevan median hämärtämiseen metaforisoimisen tai totalisoimisen kautta. Nähdäkseni internetin luennat, sellaisina kuin ne näyttävät Turklen ja Stonen internet-tutkimuksen klassikoiksi muodostuneissa teoksissa, yhtäältä yksinkertaistavat jälkistrukturalistista identiteetin teoretisointia¹ ja toisaalta konstruoivat internetistä samanaikaisesti metaforista ja yhtenäistä kyberavaruutta.

Näiden luentojen vastineeksi väitän ensinnäkin, ettei identiteettiä tule samastaa käsikirjoitettuun rooliin, joka voidaan omaksua tai riisua yksilön tahdon mukaisesti. Toiseksi väitän, ruumis ei ole vain metafora, vaan identiteetin kokemisen edellytys ja sija, joka voidaan ymmärtää normien ja kategorioiden jatkuvana materialisoitumisena (Butler 1993, 9). Kolmanneksi väitän – Daniel Millerin ja Don Slaterin (2000, 1) tavoin – ettei internet ole aineeton tai monoliittinen kyberavaruus, jollaisena se usein tutkimuksessa näyttää. Pikemminkin näen internetin erilaisten sovellusten, käyttöjen, kuvausten ja puhetaiposten epävakaina, jatkuvasti tekeillä olevana koosteena. Jos internetiä "on", on se lähinnä taktinen yleiskäsite. Ja jos internet on tila, on se ennen kaikkea retorinen tila. Niinpä internetiä tutkiessa on keskeistä määritellä, mitä kyberavaruuden käsite merkitsee ja mikä käsitteen mahdollinen analyyttinen voima voi olla.

Margaret Morse (1998) määrittelee kyberavaruuden sähköisen median tuottamana läsnäolon ja kommunikaation kokemuksena, jonka piiriin kuuluvat tietoverkkojen lisäksi niin televisio, pelit kuin mediataideinstallaatiotkin. Morselle kyberavaruus on termi virtuaalisten, eli toisaalla tai ei olemassa olevien, mutta vaikutustensa kautta konkreettisten, mediaesitysten kuvaamiseksi hyvin erilaisissa välineissä ja käyttökonteksteissa. Myyttisen ja ruumiittoman avaruuden sijaan Morse siis tarkoittaa termillä mediakokemusta. Nähdäkseni tällaiset kyberavaruuden vaihtoehtoiset määritelmät eivät kuitenkaan riitä rikkomaan sen voimakkaita intertekstuaalisia siteitä ja assosiaatioketjuja, jotka linkittävät yhteen Gibsonin lihattomuudesta unelmoivat konsoli-cowboyt, virtuaali-identiteettien haaveet ja uusliberaalit muotoilut yksilön rajattomista mahdollisuuksista – tai jopa kybernetiikan ruumiskäsitykset, kyborgikokeilut ja matkakertomusten lumon (Paasonen 2002). Nämä assosiaatioketjut ovat muodostuneet sinnikkään toiston kautta paitsi kyberavaruuden käsitteen keskeisiksi elementeiksi, myös internetiin liittyviksi oletuksiksi ja käytön viitekehyyksiksi.

Mediatutkimus ja kyberavaruuden ongelma

Mediatutkimuksen näkökulmasta kyberavaruuden, ruumiittomuuden ja vapauden yhdistävissä muotoiluissa on useita lähtökohtaisia rajoituksia. Ensinnäkään nämä paljolti virtuaaliyhteisötutkimuksen ja suppeiden haastattelutosten varassa tehdyt tulokset eivät auta ymmärtämään monia netin arkisia ja suosittuja käyttäjiä, kuten ei-anonyymiä sähköpostia, verkko-ostosten tekemistä, tietokantahakua, www-sivujen selailua tai kotisivujen rakentamista. Toiseksi kyberavaruuskuvasto ja -käsitteistö sivuuttavat median käyttökotekstin (koti, työpaikka, kirjasto jne.), jolla ei nähdä olevan erityisempää merkitystä. Kolmanneksi sivuutetaan myös internetiin pääsyn ehdot ja rajoitukset: talous, politiikka, alueellisuus ja taidot. Neljäs ongelmakimppu koskee oletuksia identiteetin ruumiittomuudesta ja itsen tekemisen vapaudesta ja niiden pohjalla olevia sangen voluntaristisia identiteettikäsitteitä.

Kyberavaruuden luennat eivät kaiken kaikkiaan kerro välttämättä paljoakaan internetistä. Sen sijaan kyberavaruutta ja kyberkulttuuria tarkasteleva tutkimus saattaa tarjota tärkeitä näkökulmia niin identiteetin kuin ihmisyydenkin määrittelyjen purkamiseen ja uudelleenmäärittelyyn (Braidotti 2002). Näiden pohdintojen äärellä on kuitenkin äärimmäisen keskeistä huomioida niiden paikantuneisuus, mahdollinen yhteismitattomuus sekä oma vastuunsa tekstin soveltajana ja tuottajana ja tutkimansa median määrittelijänä. Filosofiset pohdinnat teknologiasta, ruumiista ja identiteetistä muodostuvat nähdäkseni ongelmallisiksi vain, mikäli tällainen herkkyys tekstien ja käsitteiden erilaisille sijainnille katoaa. Mikäli kyberavaruus nähdään retorisena tilana, jossa voidaan risteyttää erilaisia ajattelu- ja kirjoitustapoja tai havainnollistaa teoreettisia käsitteitä, on sen suora yhdistäminen internetiin ja sen käyttöihin kyseenalaista.

Kyberavaruus on houkutteleva käsite ja tutkimuskohde, sillä se on lähtökohdallisen metaforinen ja hahmottamaton. Mutta jos kyberavaruus samastetaan internetiin, tutkittava media metaforisoituu. Ja koska kyberavaruuden kuvaukset ovat juhlineet ruumiittomuuden ja vapauden mahdollisuuksia toista vuosikymmentä, määrittänyt mediakäyttö tässä viitekehityksessä kyberavaruuteen sijoittuvaksi ja ruumiittomaksi. Ruumiin metaforisointi ja irrottaminen kokemuksellisuudesta taas johtaa materiaalisuuden ja paikantuneisuuden sivuuttamiseen (Sobchack 2000). Edelleen, kokemuksellisuuden unohtaminen kyberavaruuskokemusten teoretisoinnissa merkitsee tutkimuksen pohjaamista ruumiittomuuden ohella spekulatiivisuudelle (Mäkelä 2000). Yllä lukemani kyberavaruuskokemuksen elokuvalliset representaatiot havainnollistavat osaltaan sekä internetin futuristisen lisäarvon rakentamista että ruumiittoman (käyttö)kokemuksen perustavanlaatuisuutta ongelmaa: Kenen kokemuksesta tässä on kyse? Millainen aistikokemus olisi mahdollinen ilman ruumista?

Viite

- 1 Sekä Turkle että Stone puhuvat performatiivisuudesta, leikistä ja näyttelemisestä viitaten Judith Butlerin (1990) teoretisoimaan sukupuolen esityksellisyyteen (Turkle 1995/1997, 313n; Stone 1996, 40–41). Performatiivinen sukupuolen teoria kääntyy heidän tulkinnassaan kuitenkin intentionaaliseksi, teatterimaiseksi tekemiseksi samoin kuin 1990-luvun alun Butler-luennoissa, joissa identiteetti nähtiin roolina ja esityksellisyyden tietoisena tekemisenä ja valintoina: näin identiteettejä voitaisiin keksiä, vaihtaa, muokata ja hylätä vaatetukseen tavoin. Butler (1993, x) kuitenkin korostaa, ettei subjekti voi ”päättää” sukupuoltaan vaan sukupuoli ”päättää” subjektin ja tekee tästä ymmärrettävän. Sukupuolen esityksellisyys merkitsee kulttuurista ymmärrettävyyttä säätelevien normien rituaalinomaista ja pakonomaista toistoa, eivätkä mahdollisuudet näiden normien ”toisin toistamiseen” suinkaan ole rajattomia. Päinvastoin, ”vapaa leikki” ja ”valinta” näyttävät tässä kontekstissa ”ei vain vieraina vaan ei ajateltavissa olevina ja joskus jopa julmina” (Butler 1993, 93). Näen Turklen ja Stonen performatiivisuuden luennat oireellisina kyberavaruustutkimuksen tavalle sivuuttaa vallan ja normien kysymykset yksilöllisen valinnanvapauden tieltä.

Kirjallisuus

- Ahmed, Sara (2000)
Strange Encounters: Embodied Others in Post-Coloniality. London: Routledge.
- Balsamo, Anne (1996)
Technologies of the Gendered Body: Reading Cyborg Women. Durham and London: Duke University Press.
- Barlow, John Perry (1996)
A Declaration of the Independence of Cyberspace. <http://www.eff.org/~barlow/Declaration-Final.html>.
- Bell, David & Barbara M. Kennedy (toim.) (2000)
Cybercultures Reader. London: Routledge.

- Benedikt, Michael (1991/1993)
Introduction. Teoksessa Michael Benedikt (toim.) *Cyberspace: The First Steps*. Cambridge: MIT Press, 1–25.
- Braidotti, Rosi (1996)
Signs of Wonder and Traces of Doubt: On Teratology and Embodied Differences. Teoksessa Nina Lykke & Rosi Braidotti (toim.) *Between Monsters, Goddesses and Cyborgs: Feminist Confrontations with Science, Medicine and Cyberspace*. London: Zed Books, 135–152.
- Braidotti, Rosi (2002)
Metamorphoses: Towards a Materialist Theory of Becoming. Cambridge: Polity.
- Buick, Joanna & Zoran Jevtic (1996)
Kyberavaruus vasta-alkaville ja edistyville (alk. *Cyberspace for Beginners* 1995, suom. Petri Teittinen). Helsinki: Jalava.
- Butler, Judith (1993)
Bodies that Matter: On the Discursive Limits of "Sex". London and New York: Routledge.
- Eisenstein, Zillah (1998)
Global Obscenities: Patriarchy, Capitalism, and the Lure of Cyberfantasy. New York and London: New York University Press.
- Flanagan, Mary & Austin Booth (toim.) (2002)
Reload: Rethinking Women and Cyberculture. Cambridge: The MIT Press.
- Hayles, N. Katherine (1993)
The Seductions of Cyberspace. Teoksessa Verena Andermatt Conley (toim.) *Rethinking Technologies*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 173–190.
- Holeton, Richard (toim.) (1998)
Composing Cyberspace: Identity, Community and Knowledge in the Electronic Age. Boston: McGraw Hill.
- Järvinen, Aki (1999)
Hyperteoria: Lähtökohtia digitaalisen kulttuurin tutkimukselle. Jyväskylä: Jyväskylän yliopiston nykykulttuurin tutkimusyksikön julkaisuja 60.
- Miller, Daniel & Slater, Don (2000)
The Internet: An Ethnographical Approach. Oxford: Berg.
- Morse, Margaret (1998)
Virtualities: Television, Media Art, and Cyberculture. Bloomington: Indiana University Press.
- Mäkelä, Tapio (2000)
Virtuaalidollisuus uuden median populaarikulttuurina. Teoksessa Anu Koivunen, Susanna Paasonen ja Mari Pajala (toim.) *Populaarin lumo – mediat ja arki*. Turku: Turun yliopiston taiteiden tutkimuksen laitoksen julkaisuja A:46, 147–169.
- Nakamura, Lisa (2000)
Race in/for Cyberspace: Identity Tourism and Racial Passing on the Internet (1995). Teoksessa David Bell & Barbara M. Kennedy (toim.) *The Cybercultures Reader*. London: Routledge, 712–720.
- Paasonen, Susanna (2002)
Figures of Fantasy: Women, Cyberdiscourse and the Popular Internet. Turku: *Annales Universitatis Turkuensis* B:251.
- Parikka, Jussi (2002)
Ihmissen ja koneen tuolla puolen: 1980-luvun kyberpunk-kirjallisuuden tarjoamat mallit kyborgiselle identiteetille. *Kulttuurintutkimus* 19:1, 7–15.
- Plant, Sadie (1997)
Zeros + Ones: Digital Women and the New Technoculture. London: Fourth Estate.
- Russo, Mary (1994/1995)
The Female Grotesque: Risk, Excess and Modernity. New York: Routledge.
- Sandoval, Chela (2000)
Methodology of the Oppressed. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Shields, Rob (2000)
Cyberspace. Teoksessa Thomas Swiss (toim.) *Unspun: Key Concepts for Understanding the World Wide Web*. New York: New York University Press, 66–72.
- Sobchack, Vivian (2000)
Lihan voittaminen/tekstistä selviäminen, eli miten päästä tältä vuosisadalta elossa. (Suom. Susanna Paasonen.) *Lähikuva* 2/2000, 7–15.
- Springer, Claudia (1996)
Electronic Eros: Bodies and Desire in the Postindustrial Age. Austin: University of Texas Press.
- Stone, Allucquère Rosanne (1996)
The War of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age. Cambridge: MIT Press.
- Tichi, Cecelia (1991)
Electronic Hearth: Creating an American Television Culture. Oxford: Oxford University Press.
- Turkle, Sherry (1995/1997)
Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet. New York: Simon and Schuster.