

 Artikkel

Mediakaupungin viettelyn logiikka ja kairoottiset silmänräpäykset

Kehonfenomenologiaa tarttumapintoja teknologiseen tiedostamattomaan ja algoritmiseen valtaan

Viestintä- ja mediateknologian korostunut merkitys kaupunkiympäristön rakentumisessa on herättänyt tutkijat pohtimaan, miten automatisoidut ja toimintaa ennakoivat järjestelmät kytkevät ihmiset – niin kuluttajina kuin kansalaisina – yhä tiiviimmin osaksi mediakaupunkia. Tässä artikkelissa tarkastelen erityisesti, kuinka kehollisuus on kytkeytynyt liikkumisen ja kinaestesian kautta kaupungin sosiotekniseen järjestelmään. Hyödynnän kehonfenomenologiaa, James Gibsonin ekologista psykologiaa ja viime vuosien kaupunkitutkimusta valottaakseni fyysiseen kaupunkitilaan teknologiovälitteisesti upotettujen palveluiden ja mainonnan viettelyn logiikkaa, joka pyrkii imaisemaan tilassa liikkujat erilaisiin sosiaalisiin tai pelillisiin tapahtumiin. Saadakseni otteen ihmisten affektiivisista sidoksista erilaisiin tuotteisiin, elämäntapoihin tai tapoihin käyttää teknologiaa pohdin erityisesti teknologista tiedostamatonta ja algoritmista valtaa kaupunkia jäsentävän sosioteknisen järjestelmän taustalla. Korostan myös ajan kokemuksen tärkeyttä, sillä kaupunkitilassa tiivistyvät tapahtumat pyrkivät pysäyttämään ajan lineaarisen ja kronologisen kulun kuluttamisen kairoottisiksi silmänräpäyksiksi. Analyysini kautta nostan esiin kysymyksen, onko ihmisillä todellisia mahdollisuuksia vaikuttaa kaupunkitilan teknologisoitumiskehitykseen ja sen aiheuttamiin taloudellisiin, poliittisiin ja sosiaalisiin seurauksiin elämässään.

ASIASANAT: mediakaupunki, keho, fenomenologia, liikkuminen, teknologinen tiedostamaton, algoritmisen valta, kairoottinen aika

Kaupunkitutkimuksessa on viime vuosina yleistynyt näkökulma, jossa korostetaan viestintä- ja mediateknologian keskeistä roolia urbaanin ympäristön rakentumisessa. Kaupunkia tutkitaan enenevästi materiaalis-virtuaalisena tilana, jossa ihmiset ovat läsnä, viestivät ja liikkuvat teknologiovälitteisesti (mm. Borgmann 2003; de Souza e Silva 2006; McQuire 2008; Ridell 2009). On alettu puhua kaupungista mediana (Kittler 1996), mediakaupungista (McQuire 2008) tai medioituvasta kaupunkitilasta (Hodson & Marvin 2009). Näissä analyyseissa on toistaiseksi keski-

tytty lähinnä kaupungin fyysisiin, narratiivisiin, visuaalisiin tai auditiivisiin piirteisiin, ja vähemmälle huomiolle on jäänyt, millainen rooli aistimellisuudella ja kehollisuudella kokonaisuudessaan, mutta erityisesti liikkeellä, liikkumisella ja kinaestesiolla on asiakkaiden, kuluttajien ja kansalaisten suhteessa medioihin. Kaupunkiympäristöä on jo pitkään tutkittu kehollisuuden näkökulmasta, esimerkiksi miten ihmisten keholliset tapakulttuurit ovat muotoutuneet historiallisesti erilaisissa kaupunkiympäristöissä (mm. Sennett 1994), kuinka urbaani kehollinen identiteetti rakentuu ja miten kaupunkiympäristöissä siedetään erilaisia kehollisia identiteettejä (mm. Young 1999; Peng 2004) tai miten kehollisuudella rakennetaan yhteisöllistä toimintaa kaupungissa (mm. Goffman 1963). Myös kybernoitumisista on tarkasteltu kehollisuuden, subjektiviteetin rakentumisen ja ihmisten identiteetin kannalta jo varsin pitkään (mm. Haraway 1985, Munster 2006; Parviainen 2006; Kozeļ 2007), mutta toistaiseksi on vähän pohdittu sitä, miten infrastruktuuriin upottu teknologia ja kannettavat laitteet punovat eletyn kehon ja fyysisen ruumiin osaksi kaupunkiympäristöä.

Tässä artikkelissa tarkastelen, miten automatisoidut ja toimintaa ennakoivat teknologiset järjestelmät kytkevät ihmiset – niin kuluttajina kuin kansalaisina – yhä tiiviimmin osaksi mediakaupunkia erityisesti kehollisen liikkumisen ja kinaestesian avulla. Pohdin erityisesti, millä tavoin taloudelliset ja kuluttamiseen liittyvät intressit vaikuttavat siihen, miten liikkumista järjestetään tai koreografoidaan kaupunkitilassa, millaisiin vuorovaikutussuhteisiin halutaan kansalaisia ja kuluttajia saattaa sekä miten pyritään tiivistämään kaupunkitilassa liikkuvien ajallisuuden kokemuksia. Tarkasteluni kiinnittyy kokemuksellisen liikkeen, tilan ja paikan fenomenologiseen tutkimukseen (mm. Seamon & Mugerauer 1985), jossa on perinteisesti analysoitu ympäristöjen vaikutusta ihmisiin tai ihmisten olemisen muovautumista eri ympäristöissä. Tämän artikkelin fenomenologinen analyysi kohdistuu liikkuvaan kaupunkiin kinesteettisinä kenttinä (Parviainen 2010), jotka syntyvät monimutkaisten sosioteknisten systeemien tuloksena. Fyysisiä paikkoja kuten katuja ja rakennuksia ei tarkastella ensisijaisesti staattisina ympäristöinä, vaan miten teknologisoituneen kaupunkitilan erilaiset paikat ja tilat siirtävät, liikuttavat tai vetävät puoleensa ihmisiä.

Oletuksena on, että toimintaa ennakoivat teknologiset järjestelmät kaupunkitilassa rakentuvat yhä enemmän esityksellisyyden ja performatiivisuuden varaan. Kyse on eräänlaisesta ”viettelyn logiikasta” (Allen 2006) ja ”affordansseista” (Gibson 1977; Norman 1988; Greeno 1994), joilla ihmiset houkuteltaan mukaan kaupungin tapahtumallisuuteen. Saadakseni otteen ihmisten affektiivisista sidoksista erilaisiin tuotteisiin, elämäntapoihin tai tapoihin käyttää teknologiaa tarkastelen erityisesti teknologista tiedostamatonta ja algoritmista valtaa kaupunkia jäsentävän sosioteknisen järjestelmän taustalla. Ajan kokemuksen analysointi on erityisen tärkeää, sillä kaupunkitilassa tiivistyvät performatiiviset tapahtumat pyrkivät murtamaan lineaarisen ja kronologisen ajan kuluttamisen ”kairoottiseksi” ajan ja liikkeen kokemiseksi. Kairoottinen silmänräpäys, on kyseessä sitten järjestetty flash mob, auto-onnettomuus tai ryöstö, ikään kuin murtaa kaupunkitilaa rytmittävän lineaarisen ajan. Jotta kairoottisen ajan, liikkeen ja kinestesian ohjaava rooli teknologisoituneessa kaupunkiympäristössä konkretisoituisi, käytän analyysissäni esimerkkejä yritysten markki-

nointistrategioista ja poliittisen vaikuttamisen keinoista lähinnä suomalaisessa kaupunkikulttuurissa.

Artikkeli koostuu neljästä pääluvusta ja yhteenvedosta. Ensimmäinen luku johdattaa fenomenologiseen kaupunkitutkimukseen ja tarkentaa, miten viestintä- ja mediateknologian varaan rakentuvaa kaupunkiympäristöä voidaan analysoida liikkumisen ja kehonfenomenologian pohjalta. Toisessa luvussa tarkastelen kehonfenomenologian näkökulmasta teknologista tiedostamatonta ja algoritmista valtaa kaupunkia jäsentävän sosioteknisen järjestelmän taustalla. Kolmas luku hahmottaa kaupunkitapahtumien kytkeytymistä osaksi mediakaupungin viettelyn logiikkaa ja esikoreografoituja materiaalisia järjestyksiä. Neljännessä luvussa nostan esiin kairoittisen ajan merkityksen mediakaupungissa ja analysoin kaupunkimainonnan ajallista rytmittymistä kaupunkitilassa. Viimeisessä päätösluvussa pohdin kansalaisten ja kuluttajien vastarinnan mahdollisuuksia teknologian hallitsemassa mediakaupungissa.

Fenomenologinen kaupunkitutkimus

Fenomenologinen kaupunkitutkimus ei muodosta mitään yhtenäistä koulukuntaa, vaan se koostuu fragmentaarista joukosta kirjoituksia ja tutkimuksia, jotka liittyvät eri tavoin fenomenologian soveltamiseen kaupunkiympäristön analysoinnissa. Fenomenologiaa hyödyntävässä kaupunkitutkimuksessa (mm. Young 1999; Grosz 2001; Mendieta 2001; Kusenbach 2003; Moores 2006; McQuire 2008; Weiss 2008; Wasiak 2009) on korostunut kehollisen ja aistimellisen kokemuksen analysoinnin näkökulma. Maurice Merleau-Pontyn (1945) käsitys kehosta ja eletystä tilasta, Martin Heideggerin (1971) asumisen ja olemisen käsitteet ja teknologiakritiikki (Heidegger 1994 [1963]), Edmund Husserlin kirjoitukset elämismaailmasta (Husserl 1954) ja kinestesiasta (Husserl 1973) sekä Alfred Schütz (1967) fenomenologinen sosiologia ovat innoittaneet tutkimaan kaupunkitilan kokemuksellista luonnetta. Lisäksi fenomenologinen kaupunkitutkimus on ammentanut arkkitehtuurin (mm. Norberg-Schulz 1980), tilan, paikan (mm. Seamon 1984; 1993; 2000) ja ympäristön (mm. Relph 1976) fenomenologisesta tutkimuksesta sekä käynyt vuoropuhelua kulttuurimaantieteen (mm. Thrift 1996) kanssa. Sen sijaan fenomenologiaa hyödyntävää informaatio- ja mediateknologian merkitystä kaupunkitilassa koskevaa pohdintaa löytyy vielä varsin vähän (Virilio 1998 [1995]; Grosz 2001; McQuire 2008; Wasiak 2009). Suomessa fenomenologista näkökulmaa on kaupunkitilan tutkimuksen osalta sovellettu lähinnä arkkitehtuurin tutkimuksessa (mm. Passinmäki 1997) ja ympäristöestetiikassa (mm. von Bonsdorff 1998).

Yksi varhaisimmista, fenomenologiseksi luonnehdituista kaupunkitutkimuksista on Jane Jacobsin (1961) tutkimus *The death and life of great American cities* (ks. myös Seamon 2012). Siinä Jacobs korostaa, että kadut ovat elävän kaupungin sydän, jolle on ominaista erilaisista jalankulkijoista muodostuva moniarvoinen kaupunkikulttuurinen diversiteetti. Fenomenologisessa arkkitehtuurin, ympäristön ja tilan tutkimuksessa on kehitetty fenomenologisia avainkäsitteitä, joista keskeisimpiä ovat paikan

(*place*) (mm. Casey 1993; 1997; Relph 1976) ja paikattomuuden (*placelessness*), olemisen/asumisen (*dwelling*) (mm. Stefanovic 1992), kotona-olemisen (*at-homeness*) (mm. Barbey 1992) sekä maiseman (*landscape*) (mm. Chaffin 1989) käsitteet. Näitä avainkäsitteitä on sovellettu erilaisissa maantieteellisiä ja arkkitehtuurisia tiloja koskevissa empiirisissä tutkimuksissa. Toisinaan nämä fenomenologiset käsitteet ovat kuitenkin muodostuneet ongelmallisiksi kaupunkitilan tutkimuksessa. Tämä johtuu siitä, että niihin on usein latautunut vahva eettinen vaatimus ihmisen sidoksesta ympäristöön ja niitä sävyttää Heideggerin myöhäisfilosofian teknologiakriittinen ote, jossa on kaikuja maaseutuidyllien romantisoimisesta. Teknologia ja kaupungistuminen yhdistetään ihmisen vieraantumiseen omasta itsestä, paikattomuuteen (mm. Relph 1976), epäautenttisuuteen (Dovey 1985) ja mekaanisuuteen (Benjamin 1989 [1936]). Esimerkiksi Seamon (1979) toteaa, että teknologia ja joukkoviestintä tuhoavat paikkojen ainutlaatuisuuden. Teknologisoituneen kaupunkiympäristön erittelyn kannalta syntyykin helposti ongelmallinen lähtötilanne, jossa fenomenologiset avainkäsitteet vieroksuvat jo oletusta ihmisen mahdollisesti myönteisten kehollisten vuorovaikutussuhteiden syntyisestä teknologisoituneissa urbaaneissa ympäristöissä.

Fenomenologinen kaupunkitutkimus voidaan nähdä osana filosofista kaupunkitutkimusta (mm. Meagher 2008; Kingwell 2008), jolle varsinkin semiotiikka tarjosi yhden tärkeän tulkintahorisontin 1990-luvulle asti. Miten fenomenologinen ympäristötutkimus sitten poikkeaa semioottisesta kaupunkitutkimuksesta? Jälkimmäinen (mm. Barthes 1986; de Certeau 1984 [1980]) on suhtautunut kaupunkiympäristöön eräänlaisena pintana tai näyttämönä, joiden erilaisia tapahtumia ja toimintaa tulkitaan urbaaneina teksteinä. De Certeau'n strukturalistis-lingvistisen käsityksen mukaan myös käveleminen voidaan ymmärtää tekstiksi, jota kävelijät kirjoittavat kaupunkitilaan kehoillaan. Vaikka de Certeau'n (1984 [1980]) tulkinta ei ole puhtaasti semioottinen Barthesin (1986) tapaan, hän Morrisin (2004, 688) mukaan tulkitsee kävelyä perinteisessä semioottisessa kontekstissa. Kehonfenomenologia ei sitä vastoin asennoidu kävelemiseen tekstinä vaan lähestyy sitä taktis-kinesteettisenä tapahtumana, jossa kävelijä on erityisessä liikkuvassa suhteessa ympäristöön ja josta hänelle avautuu erilaisia toiminnallisia, kokemuksellisia ja tiedollisia perspektiivejä. Kävelemisen kinesteettinen luonne on yhteydessä kävelijän intentionaaliseen suhteeseen ympäristöön ja sen tapahtumiin: poliisien kävely virantoimituksessa poikkeaa ympärillä olevien turistien tai päiväkotiin lapsiaan hakemaan rientävien vanhempien kävelystä. Ehdotan tässä artikkelissa, että erityisesti kehonfenomenologia ja fenomenologinen liiketutkimus (mm. Sheets-Johnstone 1999; 2010) tarjoavat kiinnostavan lähestymistavan ymmärtää informaatio- ja mediateknologian roolia osana kaupunkiympäristön sosiaalisteknistä järjestelmää, varsinkin silloin kun vuorovaikutteisuus koskee kuluttajien ja kansalaisten taktis-kinesteettisiä elämyksiä. Relphin (1985) mukaan uppoudumme (*immersion*) väistämättä ympäristöön, jossa elämme ja liikumme. Siksi ympäristöllä on niin suuri vaikutus siihen, millaiseksi subjektiviteettimme muovautuu. Fenomenologian yhtenä tavoitteena on ollut ymmärtää tätä ympäristöön uppoutumisen kehollista ja aistimellista luonnetta.

Husserlin kinaesthesian käsitteen ja siitä johdetun kinesteettisen kentän soveltamismahdollisuuksia kaupunkitalan tutkimuksessa on jossain määrin pohdittu (ks. Parviainen 2010, 2011). Husserl ei näe ympäristöllä aktiivista roolia kinesteettisten systeemien synnyttäjinä tai tuottajina, vaan ympäristö on hänelle enemmänkin passiivinen tausta tai tila, jossa kinesteettiset systeemit syntyvät ensimmäisen persoonan havainnon ja liikkeen tuloksena. James Gibsonin (1977) ekologisessa psykologiassa ympäristöllä on huomattavasti aktiivisempi ja vuorovaikutteisempi rooli. Gibsonin (emt.) *affordance*-käsitteellä, joka usein suomennetaan ”toimintamahdollisuudeksi”, tarkoitetaan, että tietyt ympäristön esineet esimerkiksi tuolin näkeminen valmistaa meidät istumaan tai ovenkahva avaamaan. Erityisesti Normanin (1988) tulkinnan mukaan erilaiset materiaaliset esineet ”houkuttelevat” liikkujaa toimimaan tietyillä tavoilla. Gibsonin toimintamahdollisuus-käsitteen ohella käytän toista ympäristön aktiivisuutta korostavaa käsitettä, jossa ympäristö ymmärretään liikkumista stimuloivaksi, ei suinkaan passiivisen materiaaliseksi järjestelmäksi.

Ihmisen muokkaama ympäristö kuten luonnonympäristökin voidaan ymmärtää *esikoreografiana* (Parviainen 2011), joka sekä mahdollistaa että rajoittaa tiettyjä liikkumisen tapoja. Rakennusten arkkitehtuuri, tiet, polut, sillat, portaat, hissit ja tunnelit esikoreografoivat meille kulkemisen reitit, joita myötäilemällä tai vastustamalla luomme kollektiivisesti tai yksilöinä omaa koreografiaamme. Esikoreografia ei koske vain materiaalista ympäristöä, kuten käytäviä, ovia, tuoleja tai sänkyjä, vaan ympäristöömme on rakentunut sosiaalisen ja poliittisen toimimisen odotteita. Sosiaaliset käyttäytymisnormit yhtä hyvin kuin rakennusten materiaaliset ehdot esikoreografoivat toimintaamme tietyissä ympäristöissä.

Esikoreografoitu ympäristö ei ole staattinen vaan aina liikkumista ohjaava ja suuntaava. *Kinesteettisellä kentällä* tarkoitetaan jollekin ympäristölle historiallisista, sosiaalisista, kulttuurisista, maantieteellisistä, ilmastollisista, teknologisista, poliittisista tai vastaavista syistä johtuen luonteenomaista liikkeellistä tilannetta (Parviainen 2010, 320). Esimerkiksi vilkkaasti liikennöity kaupunkialue, leikkikenttä, rakennustyömaa, lentokenttä tai yliopistokampus muodostavat näille kullekin ympäristölle ominaisia kinesteettisiä kenttiä. Niiden kinesteettinen ”aktiivisuus” voi toki vaihdella vuorokaudenaikojen ja vuodenaikojen mukaan. Keskeisin ero Husserlin (1973) passiiviseen ympäristön käsitteeseen on se, että siirtyessämme tällaiselle kinesteettiselle kentälle, esimerkiksi astuessamme ulos kaupunkikerrostalon ovesta, asetumme samalla uudenlaiseen kinesteettiseen rytmiin: tahdistamme askeleemme kaupungin asettaman rytmin mukaan, kun puikkelehdimme muiden ihmisten välistä ehtiäksemme bussiin tai seisomme hermostuneesti kadun reunassa odottamassa vihreiden valojen vaihtumista jalankulkijoille. Vastaamme tai vastustamme oman kehon liikkeellämme erilaisten kinesteettisten kenttien rytmiä (Parviainen 2011). Näin ympäristö ei ole vain fyysinen tausta, jossa liikkeemme toteutuvat vaan eräänlainen ”elementti”, joka kie-too meidät sisään pakottamalla, suostuttelemalla, torjumalla tai houkuttelemalla. Kaupunkiympäristössä keskeistä osaa tämän kinesteettisen kentän liikkeen tahdistaa määräävät erilaiset tekniset laitteet kuten autot, liikennevalot, digitaaliset mainokset, aikataulunäytöt ja näiden laitteiden muodostama sosiotekninen järjestelmä. Tar-

kastelen seuraavaksi tarkemmin sitä, miten osittain automatisoituneet keholliset toiminnot – erityisesti sensomotoriset toiminnot kuten liikkuminen ja taktisuus – ovat kytkeytyneet osaksi kaupunkiympäristön kinesteettistä teknologista järjestelmää.

Kaupunkitila ja teknologinen tiedostamaton

Monet ihmisten kognitiivisista toiminnoista kaupunkiympäristössä ovat sidottuja automatisoituihin, standardoituihin ja toimintaa ennakoiviin teknisiin järjestelmiin. Esimerkiksi liikenteenohjaus liikennemerkkeineen ja -valoineen kytkeytyy tiestön rakenteisiin, autojen ohjausjärjestelmiin ja ihmisten kehollisiin ja kognitiivisiin kykyihin ohjata autoa. Tähän monimutkaiseen liikenteen sosiotekniseen järjestelmään vaikuttavat monet seikat, erityisesti liikenteen turvallisuusmääräykset, joita puolestaan määrittävät esimerkiksi empiirinen tutkimustieto ihmisen reaktionopeuksista.

Huomaamattomasti toimivan ja ympäristöön sulautuvan teknologian myötä sosiotekninen järjestelmä on muuttunut entistä monimutkaisemmaksi. On alettu puhua jokapaikan tietotekniikasta (*ubiquitous computing*), näkymättömästä tietotekniikasta (*invisible computer*) tai hajautetuista älykkäistä ympäristöistä (*distributed intelligent environments*). Vielä 1990-luvulla visioitiin kahdesta ontologisesti toisistaan erillisestä maailmasta: reaalisesta tai fyysisestä maailmasta ja itsenäisistä virtuaalisista ympäristöistä, joissa voitaisiin simuloida käyttäjälle puhtaasti kuvitteellisia aistikokemuksia. 2000-luvulla visiot pelkkien virtuaalisten tilojen kyvystä luoda käyttäjän kannalta kiinnostavia kokemuksia ovat huomattavasti maltillistuneet (ks. Kendall 2002, 8) ja nykyisessä suuntauksessa korostetaan virtuaalista tilaa pikemminkin yhtenä uutena kaupunkitilan kerroksena.

On alettu puhua lisätystä todellisuudesta (*augmented reality*, AR) (mm. Feiner ym. 1993; Ross 2010, Graham ym. 2012) tai sekoitetusta todellisuudesta (*mixed reality*) (mm. Ohta & Tamura 1999), jossa ympäristöön upotettu teknologia ja siihen kytkeytyvät mobiililaitteet luovat fyysiseen maailmaan uuden informatiivisen tai mahdollisesti fiktiivisen kerroksen, jota voidaan hyödyntää esimerkiksi liikkuen pelattavissa tietokonepeleissä. Näin voidaan istuttaa uusia virtuaaliympäristöjä kaupunkitilaan siten, että nämä ympäristöt tulevat koetuksi vain, jos käyttäjällä on olemassa siihen tarvittavat avaimet ja sovellukset. Esimerkiksi sopivan sovelluksen kännykkäänsä hankkinut turisti saa näytölle monentyyppistä informaatiota kaupungin historiasta ja nähtävyyksistä kaupunkiympäristöön upotettujen antureiden tai tunnistimien avulla. Käyttäjän kohdistaessa kännykkänsä oikeaan suuntaan kohti nähtävyyttä kännykkään ilmestyy kuvallista tai narratiivista informaatiota ja mainoksia kohteesta. Tämän tyyppisten, fyysiseen kaupunkitilaan upotettujen palveluiden vuorovaikutteisuuden ja immersivisyyden tavoitteena on imaista käyttäjä mukaan erilaisiin toiminnallisiin, sosiaalisiin tai pelillisiin tapahtumiin, ilman että hänen vieressään oleva ihminen välttämättä tietää käynnissä olevasta virtuaalisesta toiminnasta. Lontoossa vuoden 2010 kesällä pelattiin *Conspiracy for good* -peliä, jossa osallistujat liikkuvat fyysisessä ympäristössä seuraten eri puolille kaupunkia sijoitettuja vihjeitä Tim Kringin tekemän käsikirjoi-

tuksen pohjalta.¹ Vihjeistä syntyvä koreografia ja dramaturgia paljastuivat vain peliin osallistuneille, vaikka pelissä toimineiden näyttelijöiden esitykset olivat muidenkin nähtävillä.

Nämä kaupunkiympäristöjen uudet virtuaaliset kerrokset ovat Gibsonin ajatusta mukailleen toimintamahdollisuuksia, jotka houkuttelevat kuluttajia fyysisesti toimimaan ja liikkumaan suunnittelijoiden ehdottamalla tavoilla. Materiaalisten toimintamahdollisuuksien lisäksi ympäristöömme on näin rakentunut erilaisia teknologisia systeemejä, jotka ohjaavat meitä aivan tietynlaiseen toimintaan. Thrift (2004; 2005, 213) puhuu Patricia Cloughin² innoittamana ”teknologisesta tiedostamattomasta” (*technological unconscious*), jolla hän tarkoittaa ”kehojen taivuttamista ympäristöjen kanssa tietyksi esitystapojen joukoksi ilman niiden omaa kognitiivista panostusta”. Kyse on teknologia-avusteisesta logistiikasta tai vakioinneista, joiden mukaan kaupunkitilan toimintaa järjestetään. Thrift jopa katsoo, että olemme astumassa uuteen teknologisen tiedostamattoman vaiheeseen, jossa arkipäiväisten toimintojen kuten vaikkapa yksinkertaista kehon koordinaatiota vaativien kännykkäpelien taustalla vaikuttavat mutkikkaat ohjelmistot. Valitettavasti Thriftin huomio ”kehojen taivuttamisesta” osaksi teknologista järjestelmää jää vain lyhyeksi maininnaksi. Kehonfenomenologian ja hajautetun kognition näkökulma kuitenkin tarjoavat mahdollisuuden syventää ymmärrystä siitä, miten kehollisuus nivoutuu teknologiseen tiedostamattomaan.

Kehonfenomenologian näkökulmasta tiedostamaton voidaan ymmärtää tiedostetun taustalla vaikuttaviksi, usein liikkumiseen pohjautuviksi ja sensomotorisesti harjaantuneiksi kyvyiksi, taidoiksi tai tottumuksiksi, jollaisia ovat niin autolla ajamisen hallittu koordinaatio, istuma-asennot työtuolilla kuin kävelytyyliin vaihdokset erilaisilla pinnoilla. Merleau-Pontyyn (1945) viitaten voisi puhua motorisesta intentionaalisuudesta tai esikielellisyydestä, jossa tajunnallinen suhde ympäristöön toteutuu ensisijaisesti liikkeellisenä vuorovaikutuksena. Marcel Maussin (1979) mukaan tämän tyyppisessä liikkeellisessä vuorovaikutuksessa on kyse opituista tai omaksutuista kehontekniikoista, jotka ovat aina sosiaalisesti ja kulttuurisesti muotoutuneita kehon toimintatapoja. Sensomotoriset toiminnot voidaan erottaa automaattisista, tahattomista somaattisista prosesseista kuten ruoansulatuksesta, hengityksestä tai pystyasentoa ylläpitävästä tasapainosta. On kuitenkin syytä muistaa, että tahdonalaisen sensomotorisen ja tahattoman somaattisen välinen rajapinta esimerkiksi meditaatiotekniikoiden kuten hengityksen kontrollin tai tasapainoharjoittelun osalta on aina liukuva. Olennaista tämän artikkelin kysymyksenasettelun kannalta kuitenkin on, miten sekä sensomotoriset että somaattiset toiminnot kytkeytyvät osaksi teknologista järjestelmää.

Muotoilemani käsitys teknologisesta tiedostamattomasta perustuu oletukseen, että tietoisuus yhdessä tiedostamattoman kanssa ei sijaitse aivoissa tai edes ihmismielissä, vaan tietoisuus on hajautunut materiaaliseen ympäristöön toimintaamme ohjaavana rakenteena, joka kannattelee lähes kaikkea arkipäivän toimintaa ja vuorovaikutusta toisiin ihmisiin. Kaupunki mekaanisesti toimivana koneena (vrt. Amin & Thrift 2002, 16-19) on muuttumassa yhä hienovaraisemmassa teknologiseksi järjestelmäksi, joka houkuttelee meidät kytkeytymään omaan toiminnallisuuteensa yhä kokonaisvaltaisemmin erilaisten digitaalisten laitteiden käytön avulla. Kognitiotieteessä on kes-

kusteltu 1990-luvulta alkaen hajautuneesta kognitiosta (*distributed cognition*) (mm. Hutchins 1995), jolla tarkoitetaan kykyämme kytkeä kognitiivinen kapasiteettimme osaksi ulkoisia laitteita ja työkaluja siten, että kognitiivinen toimintakykymme laajenee (vrt. myös McLuhan 1969 [1964]). Monet näistä kognitiivisista taidoistamme muuttuvat hyödyttömiksi silloin, kun laitteita ei ole saatavilla kuten ajotaito ilman autoa tai googlaus ilman nettiä. Teknologista tiedostamatonta pitää näin yllä keskeytymätön takaisinkytkentä teknisten laitteiden ja automatisoituneiden kehollisten toimintatapojen välillä.

Laitteet itsessään myös ohjaavat tapoja, joilla käyttäjä niihin kehollisesti asettuu tai aistimellisesti orientoituu. Richardson (2010) puhuu ”teknosomaattisesta osallisuudesta” kuvatessaan ihmisten kehollista orientaatiota teknisiin laitteisiin. Hänen mukaansa ihmisten tavat orientoitua perinteisiin joukkoviestintävälineisiin kuten radioon ja televisioon poikkeavat tavoista, joilla ihmiset houkutellessaan käyttämään kannettavia medialaitteita. Televisiota ja radiota voimakkaammin tietokonepelit immersoivat käyttäjää taktis-kinesteettisesti. Television katselija ja radion kuuntelija saattavat suhtautua laitteeseen enemmänkin kumppanina, joka pitää katsojalle tai kuulijalle seuraa eivätkä suinkaan maailmana, johon he intensiivisesti uppoutuvat.

Jokapaikan tietotekniikan ja lisätyn todellisuuden sosiaalisia ja poliittisia seurauksia kaupunkiympäristössä on tutkittu toistaiseksi varsin vähän (mm. Cuff 2003). Grahamin ja hänen kollegoittensa (2012) mukaan teknologian viestintävalta koskee tapoja, joilla erilaiset navigaatio- ja paikannuslaitteet ohjaavat toimintaamme ja liikumistamme kaupunkiympäristössä. Lash (2007) puhuu ”jälkihegemonisesta vallasta”, joka viittaa tietokoneohjelmistojen algoritmien kykyyn muovata jokapäiväistä vuorovaikutustamme ympäristön ja ihmisten kanssa. Tämä *algoritminen valta* (Beer 2010) levittyy näkymättömänä kaikkialle ja on yhä enemmän vastuussa siitä, millaisiin vuorovaikutussuhteisiin meidät asetetaan fyysisen ympäristön ja toisten ihmisten kanssa.³ Kyse on monimutkaisesta, monilta osin automatisoidusta järjestelmästä, jota ohjaavat ja valvovat eri toimijat siten, että järjestelmän eri osat ovat toisiinsa enemmän tai vähemmän yhteen kytkettyjä. Esimerkiksi tavallisen kerrostalon ovien lukitusta valvoo tavallisesti huoltoyhtiö siten, että lukot on ohjelmoitu aukeamaan ja lukkiutumaan tiettyinä aikoina esimerkiksi taloyhtiön saunavuorojen mukaan. Sähköisten lukkojen järjestelmä on erillinen talon hissien toiminnasta, jonka ohjelmoinnista ja huollosta vastaa hissien valmistaja. Sähköiset lukot ja hissien toiminta ovat puolestaan erillisiä mahdollisesta langattomasta verkosta, joka toimii huoneistoihin taloyhtiön kellarista vedetyn valokuitukaapelin avulla. Samalla kun tämäntyyppinen algoritminen valta mahdollistaa esimerkkien hissien energiatehokkaamman käytön tai sähköiset lukot estävät varkaiden pääsyn taloon, se myös ohjelmoi fyysisen ympäristön toimimaan tavoilla, joita valvontaan ja ohjataan usein kaukana itse fyysisestä tilanteesta – joskus helpdesk sijaitsee eri mantereella. Vaikka algoritmit saattavat olla monimutkaisia ja sisältää toistoja ja haarautumia, niissä on aina ennalta määritellyt polut, joiden ohi toiminnot eivät voi tapahtua. Lukkoa on mahdotonta saada auki, jos on paikalla väärään aikaan tai langattomaan verkkoon ei ole pääsyä, jos ei tiedä verkon salasanaa. Voidaan puhua ”softan politiikasta” (Amin & Thrift 2002). Ohjelmistot

ovat eräänlaisia filttereitä, jotka yhä enenevässä määrin vähentävät valinnan mahdollisuuksiamme (Lessig 1999).

Algoritmisten järjestelmien toiminta fyysisten rakenteiden kautta synnyttää usein avuttomuuden tunteita, kun sähköinen ovi pysyy lukossa unohtuneen ovikoodin takia tai pankkiautomaatti nielaisee kortin väärän tunnusluvun vuoksi. Teknologisten algoritmisten järjestelmien yhä tiukkenevaa otetta arkipäivän elämässä perustellaan turvallisuussyillä, vaikka niiden kehittämistä ohjaavat pikemminkin taloudelliset intressit kuin kuluttajansuoja. Thrift (2005, 1) puhuu teknologisen tiedostamattoman ”pimeästä puolesta”, jolla hän viittaa esimerkiksi siihen, kuinka IT alan yritykset kuten Amazon keräävät käyttäjistä tietoa ja mainostavat heille algoritmien mukaan laskettuja uusia tuotteita ostettaviksi. Erityisesti Facebookin ja Googlen kaltaisten yritysten liiketoiminta perustuu oleellisesti siihen, että ne keräävät käyttäjistä tietoja algoritmien mukaan ja myyvät näitä tietoja mainostajien käyttöön.

Lisätty todellisuus ja sen virtuaaliset maailmat syventävät polarisaatiota niihin, joilla on varallisuutta ja tietoa hankkia ja käyttää uusia laitteita ja sovelluksia, ja niihin, joilla ei ole varaa hankkia laitteita, tietoa tai edes kiinnostusta käyttää laitteita. Fyysisesti nämä eri ryhmiin kuuluvat ihmiset saattavat kohdata kadulla, mutta vain osalle avautuu mahdollisuus tai vain osa heistä kutsutaan toimimaan mediakaupungin eri informaatiokerroksissa ja virtuaalisissa tiloissa. Näin digitaalisiin laitteisiin ja niiden sovelluksiin liittyvä kuluttaminen luo uusia hierarkioita ihmisten välillä (Brighenti 2012, 411). Michel Foucault’n mukaan regiimi valta hyödyntää tilaa ja arkkitehtuuria kontrolloidakseen ihmisten toimintaa ja ohjatakseen heidän käsityksiään asioista (Foucault 1980 [1975], 332–350; Rabinow 1989, 11). Myös uudet materiaaliseen maailmaan upotetut virtuaaliset maailmat rakentavat ja ohjaavat ihmisten käyttäytymistä luomalla uudenlaisia sosiaalisia luokkia. Paneudun seuraavaksi lähemmin siihen, miten teknologisen tiedostamattoman takaisinkytkentää pidetään yllä, ja millaisella viettelyn logiikalla kaupunkitilan teknologiaan sitoutunut kuluttaminen toimii. Oletukseni on, että teknologisen tiedostamattoman takaisinkytkentä kuluttajan ja laitteen välillä vaatii *affektiivista sidosta*, joka voi vaihdella kevyestä hipaisusta valtavan speaktaakelin puhutteluvoimaan.⁴

Viettelyn logiikka ja kaupungin esikoreografoidut järjestykset

Emootioiden ja tunteiden sijaan monet filosofit, kulttuurintutkijat ja yhteiskuntatieteilijät (mm. Clough 2000; Deleuze & Guattari 1987 [1980]; Hardt 1999; Massumi 2002; Sedgwick 2003; Ahmed 2004; Brennan 2004; Thrift 2009) ovat alkaneet puhua affekteista, joka käsitteenä kattaa yksilöpsykologisesti latautunutta emotionin käsitettä paremmin ympäristöön yhteydessä olevat keholliset tuntemukset ja mielentilat. Brennanin (2004, 6) mukaan affektit kuten nautinnon kokemus tai ahdistus ovat yhtä aikaa fyysisiä, tilallisia ja energeettisiä. Affektit voivat täytyä tai tyhjentyä, ne voivat hukuttaa meidät alleen, voimme kärvistellä tai leijua niissä tai ne voivat pudota kuin raskaat taakat selästämme. Keskeistä Brennanin (2004) affektikäsitetyksessä on se,

että affektit eivät palaudu yksilöpsykkestä kumpuaviksi tunteiksi, vaan luonteeltaan energieettisinä ne ovat jatkuvassa kierrossa ihmisten välillä tarttuen yksilöistä toisiin esimerkiksi jännittyneen ilmapiirin tai kehollisen kosketuksen kautta. Toisten kehojen välittämät affektit voivat voimistaa myönteisesti tai kielteisesti tietoisuuttamme omista haluistamme, ilostamme ja kivustamme. Affektiteoriat avaavat näin mahdollisuuden ymmärtää tietyissä tiloissa kehittyviä *ilmapiirejä* tai tiettyjen paikkojen ja tilanteiden *tunnelmia*, jotka ovat usein vaikeita käsitteellistää mutta ne koetaan vahvasti.

Mediakaupungin analyysin kannalta on tärkeää ymmärtää, miten kaupungissa järjestettävät erilaiset tapahtumat, tilaisuudet ja tempaukset pyrkivät vahvistamaan ihmisten affektiivisia sidoksia kuluttajina tai kansalaisina erilaisiin tuotteisiin, elämäntapoihin tai tapoihin käyttäen teknologiaa. Gibsonin affordanssin käsitettä hyödyntämällä kaupunkitila voidaan ymmärtää erilaisista houkuttelevista toimintamahdollisuuksista rakentuvana esimerkiksi silloin, kun ulkoilmakahvila houkuttelee ohikulkijaa istahtamaan tai kaupan alekori jalkakäytävällä houkuttelee penkomaan sisältöään. Affordanssi voidaankin tässä suomentaa *toimintahoukutukseksi* (vrt. Norman, 1988) pikemminkin kuin tarjoumaksi tai toimintamahdollisuudeksi. Kaupunkiympäristön kuluttajiin ja kansalaisiin rakentamat affektiiviset sidokset on puolestaan mahdollista ymmärtää toimintahoukutusten *silmäkkeiksi*, joihin kuluttajia vedetään sisään tai joihin he vajoavat lähes huomaamattaan. Kaupunkitilassa erityisesti mainonta ja markkinointi luovat kuluttajille tällaisia silmäkkeitä, joita tarkastelen lähemmin seuraavassa luvussa. Kaupunkiympäristön toimintahoukutuksiin voidaan sisällyttää myös esi-koreografisia järjestyksiä, joissa kuluttajia houkutellaan kulkemaan ehdotettuja reittejä ja polkuja kaupunkiympäristössä.

Nykykaupungin kaupallisesti esikoreografoidut järjestykset rakennetaan viihdyttäväksi tai kuluttamiseen houkuttaviksi esimerkiksi sijoittamalla peliautomaatteja vähittäiskauppojen kassojen läheisyyteen. Kassalla saadut vaihtokolikot asiakkaan on helppo työntää peliautomaattiin ja koettaa onneaan. Tällaisen kaupunkitilan viettelyn logiikassa (Allen 2006) olennaista on se, että toimintahoukutukset sisältävät performatiivisen aspektin. Toimintahoukutukset kätkevät sisäänsä esityksiä tai tapahtumallisuutta, joissa kuluttaja ei enää ole pelkästään markkinoinnin kohde vaan hänestä tehdään myös *tuotteiden markkinoija*. Esimerkiksi nettisivustojen tai sosiaalisen median kautta ihmisiä houkutellaan muiden turistien kertomien kokemusten, tarinoiden ja suositusten perusteella varaamaan huone tietystä hotellista, syömään keuhussa ravintolassa tai tekemään ostoksia suosikkiputiikeissa. Syöminen monien kehumassa ravintolassa muodostuu erityiseksi tapahtumaksi, jonka myönteisistä tai kielteisistä kokemuksista kerrotaan twiittaamalla, Facebook-statuksessa tai kommentoimalla aiheeseen liittyvällä sivustolla.

Kaupungin toimintahoukutuksiin sisältyvä performatiivisuus voi olla luonteeltaan yksittäisiin tapahtumiin ja tilanteisiin nojautuvaa tai vastaavasti lähes koko kaupunki voi muuttua hetkellisesti performatiiviseksi tapahtumaksi suurten kaupunkifestivaalien tai urheilutapahtumien myötä. Koolhaas (2007, 168) kutsuu ”pikapaikoiksi” (*junk place*) lyhytkestoisia tapahtumia kuten uuden kaupan avajaisia tai jonkin uuden tuotteen markkinointitilaisuutta, jossa jaetaan lapsille mainosilmapalloja, tunnettu artisti

laulaa muutaman suosituksen kappaleensa tai palkittu kirjailija jakaa nimikirjoituksia uusimpaan kirjaansa. Pikapaikan tarkoitus on luoda leppoisan viihdyttävä tunnelma, johon ohikulkijat voivat nopeasti pistäytyä, samalla tavalla kuin pikaruuan voi nopeasti hotkaista matkalla töistä kotiin. Pikapaikkojen luominen kuin tyhjästä on nykyään yhä helpompaa sosiaalisen median avulla. Kannettavien laitteiden avulla ihmiset voidaan kaapata lähes lennosta erilaisiin *ad hoc* -tapahtumiin.

Brändit kytkeytyvät pikapaikkojen houkuttelevuuteen tai käänteisesti, brändejä rakennetaan, uudistetaan ja tehdään kuluttajille eläviksi pikapaikoissa ja kulutukseen tarkoitetuissa siirtymätiloissa. Itse asiassa kaupunkitilan esityksellisyys ytimen muodostavat helposti katukuvassa tunnistettavat kauppojen brändit, joilla on omat logonsa, värinsä, tunnelmansa ja toimintakäytäntönsä. Brändillä en tarkoita tässä vain jonkin tuotteen tai globaalin yrityksen tunnettuutta, vaan kokonaisvaltaisempaa tyyliä ja elämäntapaa, jota se markkinoi asiakkailleen. Esimerkiksi Marimekko suomalaisbrändinä luo kuvaa tietynlaisesta elämäntavasta ja asenteesta asiakkaalle (vrt. Lury 2004), mikä edellyttää tarkkaan harkittua liikepaikan valintaa ja huolella suunniteltua kaupan sisustusta. Brändien teho perustuu siihen, millaisen statuksen uskomme niiden tuovan meille kantaessamme brändättyjä tuotteita. Tämä ei typisty siihen, että Louis Vuittonin laukulla olisi kantajalleen pelkästään visuaalis-symbolista statusarvoa. Materiaalisena esineenä tällainen tuote voimistaa kantajansa laukkuun tuntemaa taktis-kinesteettistä houkuttelevuutta. Usein uskomme näiden esineiden tuntuvan meistä paremmilta brändinsä takia. Affordanssit eivät ole irrallisia esineiden kulttuurisista ja sosiaalisista merkityksistä, jotka puolestaan eivät palaudu suoraan niiden fyysiseen tai visuaaliseen rakenteeseen kuten Gibson oletti, vaan kiinnittyvät myös niiden arvoon sosiaalisessa todellisuudessa.

Performatiivisten pikapaikkojen ohella koko kaupunki tai jokin sen keskeinen alue voidaan muuttaa hetkellisesti tapahtumaksi. Lisäksi monet nykyisistä suosituista kaupunkitapahtumista ovat suunniteltuja siten, että ihmiset voivat asettua itse tapahtuman päättäjiksi. Tositelevision arkistumisen ja kännykkäkameroiden yleistymisen myötä ihmiset ovat tulleet aikaisempaa tietoisemmiksi omasta esiintymisestäään. Esimerkiksi monissa massaliikuntatapahtumissa kuten kaupunkimaratonilla tavalliset juoksuharrastajat asetetaan pääesiintyjiksi, joille myös yleisö, itsekkin esiintyjä, huraa ja kannustaa katujen varsilta. Tapahtumien tarkoitus on olla kollektiivisesti kohottavia, joten mainostajat sekä muut yritys- ja yhteistyökumppanit saavat myönteistä näkyvyyttä tavallisten ihmisten performatiivisuuden ja karnevalistisen toiminnan kautta. Tätä performatiivisuutta voimistetaan sosiaalisen median alustoilla twiittamalla tai päivittämällä Facebook-statusta tapahtumista kuvatuilla videoilla ja valokuvilla. Varsinkin isot urheilutapahtumat jättävät kaupunkiin usein pysyviä jälkiä, koska tapahtumia varten rakennetaan uusia rakennuksia ja tehdään isoja muutoksia infrastruktuuriin raivaamalla tilaa teknologisten sovellusten käyttöönotolle uusilla alueilla.

Performatiivisuutta voidaan tarkastella myös puhtaasti kaupunkitilan materiaalisen arkkitehtuurin ja infrastruktuurin kannalta. Kiinnostavan tulokulman tähän avaa Luzin (2006) muotoilema ”jyhkeä-huokoinen dialektiikka” (*solid-void dialectic*). *Jyhkeillä paikoilla* tarkoitetaan kaupunkien kiintopisteitä kuten suojeltuja kohteita tai

muistomerkkejä, jotka edustavat kaupungin historiallista menneisyyttä tai pyrkivät brändäämään kaupungille pysyvää imagoa kuten uudet taidemuseot, konserttitalit, urheiluareenat tai puistoalueet. Jyhkeät paikat ovat myös kaupungin lineaarisen historiallisen ajan kiintopisteitä: ne viitoittavat kaupungin kehitystä ja edistymistä kohti menestystä ja vaurautta.

Huokoiset paikat ovat puolestaan kaupungin sykliseen aikaan, sen päivittäin toistuviin toimintoihin, tarkoitettuja läpikulkupaikkoja. Ne ovat alttiita jatkuvalle muutostyölle kulloisenkin käyttötärpeen mukaan. Esimerkiksi kaupunkirakennusten sisä- ja ulkotiloja uudistetaan yritystoiminnan ja sen markkinoinnin samoin kuin teknologian ehdoilla yhä kiihtyvään tahtiin. Näillä rakennuksilla ei ole pysyvää identiteettiä, vaan niihin heijastetaan aina uuden tarpeen myötä uusi imago, brändi tai tyyli. Näin rakennusten ajallis-fyysiset kerrokset eivät enää kerrostu päällekkäin kuten aikaisemmin, vaan ne pyyhitään remontoimalla kokonaan pois uusien yritysten käyttötärpeiden ja uusien teknologioiden myötä. Tilojen ”epäkäytännöllisyys” on yksi motivoiva tekijä, jolla näitä muutostarpeita perustellaan. Tilat eivät voi olla koskaan liian toimivia, vaan juuri päättyneen remontin ja uudistustyön jälkeen ne jäävät odottamaan uutta muokkausta, uusiin tarpeisiin. Materiaaliset ympäristöt eivät ole kiinteitä muiden kuin historiallisten monumenttien tai ”suojeltujen” kohteiden osalta, joten jatkuvan muutokset kourissa ne tarjoavat vain läpikulun itse itseään uudistavan taloudellisen toiminnan tarpeisiin.

Kaupunkitilan paikkojen pysyvyys tai huokoisuus liittyy kiinteästi siihen, miten tehokkaasti ne pystyvät siirtämään, liikuttamaan tai vetämään puoleensa ihmisiä. Paikat saavat merkityksensä kaupunkitilassa ”siirtymäkykynsä” (*transit*) ansiosta. Eriytyisen huokoisilla siirtymätiloilla tarkoitan hyljättyjä takapihoja, tyhjiä varastorakennuksia, nurmikaistaleita moottoriteiden varsilla ja tyhjiä paikkoja siltojen alla. Nämä ovat siirtymätiloja, jotka ovat jääneet yli ja jotka odottavat kaavapäätöksiä tai jatkokäyttöä tai ovat muulla tavoin *liminaalisia tiloja* käytännöllisten tilojen turva- tai huoltopuskureina. Liminaalisina paikkoina ne myös houkuttelevat puoleensa monia eri alakulttuureja ja erilaisia sosiaalisia ryhmiä kuten graffitimaalareita, nuorisoryhmiä, laittomia siirtolaisia tai asunnottomia. Toiseksi siirtymätilat voivat olla muusta ympäristöstä eristettyjä paikkoja niin hygieenisistä, turvallisuuteen liittyvistä kuin poliittisista syistä. Tällaisia ovat esimerkiksi sairaaloiden eristys huoneet, lentokentät tai pakolaisleirit, joissa ihmiset saattavat elää vuosikausia odottaen päätöstä pysyvistä kotipaikastaan. Kolmanneksi siirtymätilat voivat olla viiheeseen ja kulutukseen suunnattuja tiloja kuten huvipuistoja, bordelleja, kasinoja tai ostoskeskuksia. Näissä siirtymätiloissa kuluttajat siirtyvät uusien tuotteiden omistajiksi tai hankkivat itselleen uusia elämyksiä. Ne ovat usein myös uudenlaisten teknologioiden kokeilu- ja markkinointialustoja. Siirtymätiloissa siirtymän odottelu synnyttää aina erityisen affektiivisen ilmapiirin, joka voi olla luonteeltaan uhkaava, jännittynyt, lamaantunut tai hurmoksellinen.

Isot kauppakeskukset julkisina siirtymätiloina ovat näennäisen avoimia kaikille, mutta yleensä ne valvovat tiiviisti keitä niiden katetuilla julkisilla ostoskaduilla liikkuu. Tässä mielessä ne ovat osin suljettuja siirtymätiloja. Jotta köyhät, kodittomat

ja likaiset eivät valtaisi kaupan ja kulttuurin kaikille avoimia keskuksia (Michalowska 2009, 202), vartiointiliikkeet valvovat näiden paikkojen kehopolitiikkaa. Vartijoiden toiminnassa oikeastaan ruumiillistuu se, miten kauppakeskusten leppoisaa affektiivista tunnelmaa pidetään yllä. He poistavat tarpeen tullen epämääräiset kulkijat kuten kerjäläiset, joiden läsnäolo ostoskeskusten käyvillä aiheuttaisi shoppailevissa asiakkaissa epämukavia tunteita. Ostoskeskuksissa *flâneuraavat* (vrt. Benjamin 2002 [1982]) asiakkaat luovat ja ylläpitävät omalla toiminnallaan oikeanlaista kuluttamisen performatiivisuutta ja luovat yritysten brändien kannalta sopivan affektiivisen ilmapiirin. Vartijoiden kehollisesta läsnäolosta affektiivisesti huokuva torjunta poikkeaa täysin sekä asiakkaiden että ostokeskusten myyjien ylläpitämästä palvelukulttuurista. Vartijat harvoin hymyilevät asiakkaille, vaan ottavat näihin katsekontaktia yleensä suoraa ja ilmeettömästi. Kävellessään tai seisoessaan he ottavat tilan itselleen osoittaen näin paikan järjestyksen olevan heidän hallussaan.

Kaupunkiympäristön performatiivisten toimintahoukutusten luominen etenkin erilaisten kaupunkitapahtumien avulla vaatii yhä paremman teknologisen infrastruktuurin rakentamista. Itse asiassa teknologisen infrastruktuurin rakentamisen tarpeita usein perustellaan kaupunkifestivaalien tai isojen urheilutapahtumien järjestämisellä. Näin edellä kuvattu algoritmien valta kytkeytyy likeisesti kaupungin performatiiviseen tapahtumallisuuteen, jolla meitä ohjataan vuorovaikutukseen kaupunkiympäristössä erilaisten hyödykkeiden ja toisten ihmisten kanssa. Toimintahoukutusten kannalta tärkeää ei ole vain se, miten kaupunkiympäristö fyysisesti tai teknologisesti on rakentunut esikoreografiana houkutellessaan kuluttajia tai kansalaisia. Yhtä tärkeitä toimintahoukutuksen ja viettelyn logiikan kannalta ovat oikea ajoitus ja tapahtuman oikeanlainen rytmittäminen kaupungin kinesteettiseen kenttään. Tarkastelen seuraavaksi ajallisuutta osana mediakaupungin kinesteettistä rytmiä ja sitä miten teknologisoituvan mediakaupungin viettelyn logiikka on ajallisesti kohdennettua kaupunkimainonnassa.

Ajan tiivistyminen ja kaupunkimainonnan silmäkkeet

Lefebvren (1974) käsite ”kaupunkirythmi” viittaa kaupunkitilan erilaisten toimijoiden liikkeiden normalisoituun arkirythmiin, johon kuuluu ihmisten ja liikenteen virta erilaisten toimijoiden muodostamana liikkuvana rytmisenä kompositiona ja kinesteettisinä kenttinä. Kaupunkirythmi vaihtelee vuorokaudenaikojen ja kauppojen aukiolojen sekä ihmisten työmatkoista syntyvien ruuhkauippujen mukaan välillä kiihtyen nopea-tempoiseksi sykkeeksi, välillä laantuen verkkaisesti toistuviksi tapahtumiksi. Teknologisoituvan kaupunkitilan näkökulmasta myös kaupunkitilan ajallisuutta säätelee tietty algoritmien valta. Tarkoitan tällä esimerkiksi sitä, miten liikennevalojen vaihtumisen pituus on määritelty tai millaisella nopeudella digitaalisten mainostaulujen kuvat vaihtuvat. Kaupungin liikettä säätelevät erilaiset ajalliset jaksotukset aikatauluineen ja rytmisine signaaleineen, jotka kertovat, mitä asioita voi tai pitää tehdä tiettyinä aikoina, millaisella voimalla ja millä tempolla. Tästä ajallisuudesta voisi käyttää Antiikin kreikkalaisten käsitettä ”kronos”.

Kronoksella kreikkalaiset tarkoittivat syklistä tai lineaarista aikaa, jota voidaan jakottaa ja mitata ajallisina jatkumoina. Kaupungin performatiivinen luonne vaatii kuitenkin myös toisenlaista ajan käsitettä. Käsitteellä ”kairos” (καιρός) kreikkalaiset kutsuivat aikaa, joka viittaa ajan laadullisuuteen, sen tiivistymiseen kokemukselliseksi hetkiksi (White 1987, 13). Kairos tarkoittaa oikeutta tai mahdollisuutta ajoittaa tilanteita, joissa tapahtuu jotain erityistä tai joissa jokin lyhyt hetki eletään intensiivisesti. Kaupungin *kairoottinen aika* (vrt. Heidegger 2000 [1927]; Kupiainen 1997, 92; Monni 2004, 127-128) kiteyttää mitattavan ajan kokemukselliseksi, enemmän tai vähemmän kollektiivisesti eletyiksi hetkiksi. Tällaisia kairoottisia hetkiä kaupungissa voivat olla ryöstöt, terroristi-iskut tai liikenneonnettomuudet yhtä hyvin kuin kaupunkilaiset yllättävät performanssit, mielenosoitukset tai flash mob-tapahtumat.

Mikäli suljetaan ulkopuolelle luonnonkatastrofit ja onnettomuudet, kairoottisten hetkien performatiivinen luonne kaupunkitilassa kytkeytyy usein joko mainontaan ja markkinointiin tai poliittiseen kampanjoihin, johon tarvitaan kansalaisten tukea ja kannatusta. Kairoottisen hetken luominen satunnaisille kaupungissa kulkijoille esimerkiksi *flash* (välähdys) *mob* (väkijoukko) -tapahtumissa voi syntyä, kun jonkin ryhmän jäsenet ovat keskenään sopineet yhtäkkisen käyttäytymisen muutoksen jossakin sovitussa paikassa. Satunnainen kulkija hämmästy, kun hetki sitten normaalisti käyttäytyneet kanssaihmiset alkavat yhtäkkiä laulaa, tanssia, taputtaa tai kontata samaan aikaan. Flash mobien tavoitteet voivat olla tuotteiden markkinointiin liittyviä, puhtaasti pilailuun ja huumoriin perustuvia (kuten TV-viihteen piilokameraperinne) tai ne voivat olla luonteeltaan esimerkiksi ympäristöpoliittisia kannanottoja. Yhteistä niille on yllättää paikallaolijat ja saada heidät affektiivisesti, yleensä myönteisellä tavalla liikuteuiksi ja havahdutetuiksi. Tavallaan ohikulkijat pakotetaan tai vietellään tahtomattaan mukaan tempauksen osallistujiksi ja samalla he usein huomaamattaan edistävät asian sosiaalista markkinointia. Yllättävä kairoottinen hetki palautuu mieleen yhä edelleen, houkuttaen kertomaan tapahtumasta perheenjäsenille, ystäville, työkavereille ja muille tutuille.

Erityisesti flash mobeissa havainnollistuu, miten markkinoinnin ja protestoinnin keinot ovat lähentyneet toisiaan. Samalla kun yritykset hyödyntävät mainonnassaan poliittisten järjestöjen käyttämiä, kaupunkilaiset yllättäviä provokatiivisia tempauksia, poliittiset järjestöt tarvitsevat yhä enemmän myönteisiä tunteita herättävää markkinointia omasta yhteiskunnallisesta toiminnastaan. Perinteisesti poliittinen protestointi kaupunkien keskustuissa on tarkoittanut mielenosoituskulkueita, joissa tavoitteena on ollut häiritä tai rikkoa joukkovoimalla kaupungin arkista rytmiä. Ihmisjoukon liikkeestä syntyvällä fyysisellä voimalla on ollut pelotevaikutus erilaisten yhteiskunnallisten tavoitteiden ajamisessa eteenpäin. Suomessa työväenliikkeen vappumarssit sodan jälkeen 1970-luvulle asti ovat olleet tällaisia voiman osoituksia. Protestointi on muuttanut muotoaan, ja esimerkiksi Greenpeace monien poliittisten järjestöjen tavoin tarvitsee myönteistä julkisuutta, siksi monet sen tempauksista pyrkivät myös huvittamaan ihmisiä saattamalla esimerkiksi valtionjohto ja kansainväliset yritykset naurunalaisiksi.

Kaupungin performatiivisuus ei liity vain kairoottiseen aikaan, vaan se tukeutuu myös kronologiseen aikaan ja algoritmiseen valtaan. Cronin (2006) on tutkinut eng-

lantilaisten kaupunkien ulkomainontaa ja havainnut, että esimerkiksi mainoskampanjoiden sijoittaminen mainospilareihin, bussipysäkkikatoksiin, suurtauluihin, roskakorijulisteisiin, pylvästauluihin, liikennevälineisiin tai maantiejättitauluihin on rytmitetty tavalla, joka pyrkii vetoamaan kuluttajien erilaisiin affektiivisiin mielentiloihin heidän päivittäin toistuvissa matkoissa kaupunkitilassa. Mainonnalla on kaupunkitilassa affektiivisuutta ohjaava rooli samassa mielessä kuin rakennukset, kadut tai liikennejärjestelyt ohjaavat ja esikoreografoivat toiminnan tapojamme. Ulkomainonnan katutilaa vuokraava JCDecaux (2012) yritys, joka hallinnoi Clear Channelin ohella lähes kaikkea Suomessa vuorattavaa ulkomainostilaa, toteaa osuvasti omilla verkkosivuillaan:

Ulkomainontaa ei kuluteta vaan sille altistutaan – kaupungilla, joukkoliikennevälineissä, ostoskeskuksissa, hypermarketeissa ja työ- ja koulumatkoilla. Keskimääräisenä arkipäivänä vietetään aikaa kodin ulkopuolella 6 tuntia 44 minuuttia. Päivittäin noin 308 miljoonaa kuluttajaa kulkee JCDecaux’n mainosvälineiden ohi eri puolilla maailmaa.

Valitessaan strategisesti parhaat paikat kaupunkitilassa, mainostilaa myyvä pyrkii altistamaan ihmiset mainonnan silmäkkeille siten, että he joutuvat väistämättä kasvotusten mainostaulujen kanssa. Bussissa istuva katsoo edessä olevan tuolin takaosaan sijoitettua mainosta tai kääntää katseensa ikkunasta ulos vain nähdäkseen katetun bussipysäkin mainostaulun. JCDecaux ja Clear Channel ovat valloittaneet Suomessa itselleen ulkomainostilat erityisesti bussi- ja raitiovaunukatoksissa tai niiden välittömässä läheisyydessä. Mainonnan teho perustuu toistoon, ja kaupunkitilassa toisto tapahtuu sijoittamalla sama mainos sopivien etäisyyksien päähän toisistaan tietyille reiteille. Yritysten brändien rakentamisessa on olennaista, että sama mainos toistuu kaupunkitilassa rytmisesti sopivin väliajoin. Ulkotilamainonnan merkitys brändien tunnettuuden rakentamisessa on tullut tärkeämmäksi, koska on yhä vaikeampaa saavuttaa laajoja yleisöjä TV:n tai printtimedian avulla (Cronin 2006, 619).

Croninin (emt., 620) mukaan ulkomainontaa tarjoavat yritykset luovat kompleksisia karttoja selvittääkseen työmatkalaisten käyttämiä ajoreittejä ja kulutettua aikaa liikennehuuhkissa tavoittaakseen mainonnalleen juuri oikeat kuluttajaryhmät, juuri oikeaan aikaan ja oikeassa affektiivisessä tilassa. Mainosten rytmittämät reitit luovat Croninin käsittein eräänlaisia ”hyödykerytmejä” (*commodity rhythms*). Urbaani rytmi rakentuu hyödykerytmien varaan, ihmisten arkipäivän siirtymisistä kaupunkitilassa työ-, huvittelu- tai ostosmatkoineen. Esimerkiksi Clear Channel tarjoaa Croninin (emt.) mukaan Lontoon alueella yrityksille strategista mainontakarttaa kotiaitien ajoreiteistä supermarkettien läheisyydessä tai 14-17-vuotiaiden nuorten reiteistä ja kokoontumispaikoista pikaruokapaikkojen ja vaatelikkeiden liepeillä. Tällaiset demografiset kartat eivät ole kuitenkaan ainoita tapoja rakentaa strategista mainontaa. JCDecaux’n uusi markkinoinnin aluevaltaus on maksuttomien kaupunkipyörien tarjonta, joka tällä hetkellä toimii ainakin Pariisissa, Wienissä, Lyonissa, Córdobaassa ja Göteborgissa. Rekisteröitymällä luottokorttien avulla järjestelmään kaupunkilaiset

ja turistit saavat sähköisesti pyörätelineeseen lukitut pyörät käyttöönsä. Sen lisäksi että kaikilla pyöräasemilla on mainoksia, myös pyörät itsessään luovat uutta liikkuvaa mainospintaa. Oman markkinointinsa kannalta JCDecaux rakentaa kaupunkipyöräilyyn siivellä itselleen myönteistä ekologista brändiä.

Cronin (emt., 618) väittää, että mainonnalla on yksittäisten mainosten visuaalisen tai narratiivisen tulkinnan sijasta paljon suurempi somaattinen merkitys. Mainosten lyhyitäkin tekstejä harvoin luetaan, vaan niiden merkitykset ja viestit rekisteröidään materiaalisina muotoina, väreinä, kuvina ja liikkeinä. Mainonnan järjestävä luonne ei liity pelkästään mainostajien ja mainontatilaa myyvien strategiisiin karttoihin, vaan yksinkertaisesti herättämään ohikulkijoissa miellyttäväksi tarkoitettuja aistimellisiä ja affektiivisia kokemuksia. Esimerkiksi ison liikuntakeskuksen viereen sijoitetun mainostaulun kuvassa kivennäisvettä mainostava kupliva kirkas vesi herättää kuntosalin käyttäjissä janon sammuttamisen halun.

Tunnistavatko kaupunkilaiset itse oman kaupunkinsa ulkomainonnan viettelyn logiikan ja hyödykerytmit, joiden varaan mainontaa suunnitellaan ja ennen kaikkea, missä määrin he voivat itse vaikuttaa siihen, millaisiin paikkoihin mainospintaa saa rakentaa? Millaiset toimijat pääsevät sanelemaan sen, millaisten affektiivisten viestien ja toimintahoukutusten varaan julkista kaupunkitilaa rakennetaan? On ilmeistä, että ulkomainostilaa myyvät yritykset haluavat vaikuttaa myös siihen, millaisia sisältöjä heidän alustoillaan on, koska sisällöillä on vaikutusta siihen, miten houkuttelevana muut yritykset pitävät ulkomainostilan vuokrausta omalle liiketoiminnalleen. Kyse on ulkomainostilan maineenhallinnasta. Esimerkiksi poliittisten järjestöjen on ollut vaikea toteuttaa ulkomainostilassa omia kampanjoitaan tai yksittäisten taiteilijoiden on ollut vaikea ostaa ulkomainostilaa esimerkiksi oman taiteensa esittämisen foorumeiksi. Eläinsuojeluliitto Animalian ulkomainokset poistettiin vuonna 2005 alle vuorokaudessa mainostelineistä JCDecaux'n saaman asiakaspalutteen takia. Sen sijaan vuonna 2007 H&M:n alusvaatemainosten naisten alastomuutta kohtaan esitetty kritiikki ei johtanut mainosten poistamiseen. Animalian kampanjassa broileri-kiusaukseksi nimetyssä kuvassa ihminen kantoi kanoja pitäen kiinni niiden jaloista. Säästöpossu-mainoksessa oli puolestaan sikoja ahtaassa tilassa. Mainonnan eettisen neuvoston mukaan eläinsuojeluliitto Animalian ulkomainokset eivät olleet mainonnan kansainvälisten perussääntöjen vastaisia, joten JCDecaux'n oli sallittava mainosten julkaiseminen uudestaan.

Julkisen tilan myyminen pelkästään suuryritysten mainosviestinnän tarpeiden toteuttamiseen on alkanut herättää vastarintaa Suomessa. Yhtenä esimerkkinä voi mainita taideopiskelija Elissa Erikssonin alullepaneman Haluan nähdä muutakin -tempauksen. Facebookissa järjestetyn kansalaisheräyksen turvin vuonna 2011 yksi bus-sipysäkki "vapautettiin" mainoksista Helsingin keskustassa. Mainoksen tilalle tulleeeseen julisteeseen painettiin teksti "Haluan nähdä muutakin", joka oli kustannettu 1458 ihmisen lahjoituksen turvin viikoksi. Lisäksi julisteeseen painettiin 1311 viestiä, joissa tempauksen toteuttamiseen osallistuneet ihmiset kertoivat, mitä muuta he haluaisivat nähdä kaupunkitilassa. Vaikka tällaiset yksittäiset protestit saavat usein runsaasti medianäkyvyyttä ja monien kaupunkilaisten tuen, niiden kyky vastustaa

markkinoinnin hyödykerytmien strategista suunnittelua tai kaupunkitilan yhä tiukemmin haltuunsa ottavaa algoritmista valtaa jää usein hetkelliseksi ja heikoksi.

Mediakaupungin sylissä ja vastarinnan mahdollisuudet

Tällä mediakaupungin tarkastelullani olen halunnut osoittaa, että urbaaniin ympäristöön upotetun ja mobiilisen teknologian mahdollistama vuorovaikutus perustuu yhä enemmän kehon aistimellisuuteen kokonaisuudessaan ja erityisesti kinestesiasaan ja sensomotoriikkaan. Tässä asetelmassa media – välittäjänä, keinona, viestintäkanavana tai viestin välittäjinä – ei ole kaupunkiympäristöstä noin vain irrotettava osa, jota voitaisiin tulkita semioottisena tekstinä, vaan kyse on monimutkaisesti, materiaaliseen ja virtuaaliseen kaupunkitilaan rakentuneesta kentästä, joka pysyy kasassa affektiivisten suhteiden voimasta. McLuhanilaisittain ymmärrettynä kaupunkitilan medioiden sisällöt (kuten mainostekstit tai kuvat) eivät ole kovinkaan merkittäviä verrattuna itse välineen (mainostaulujen hyödykerytmi) vaikutuksiin. Muotoillessaan jakoa mediaan informatiivisena sisältönä ja välineenä, McLuhan (1969 [1964]) korosti, että jälkimmäisen, välineen, omaa ”viestisisältöä” ei koskaan ymmärretä riittävän hyvin. McLuhan käytti esimerkkinä sähkölamppua, jolla ei ole informatiivista sisältöä, mutta joka välineenä on ollut vallankumouksellinen mahdollistaen monenlaisen inhimillisen toiminnan myös öiseen aikaan. Valtavasti sähkölamppua monimutkaisempaa ”välineenä” teknologisoitunut mediakaupunki luo ennen näkemättömiä mahdollisuuksia ja uusia rajoitteita ihmisten toimintaan.

Erityisesti olen halunnut kiinnittää huomiota teknologian fyysistä ympäristöä ohjauvaan algoritmiseen valtaan ja siihen, miten kaupunkiympäristöön upotetut uudet virtuaaliympäristöt jakavat ihmisryhmiä varallisuuden ja koulutuksen sekä jopa yhteiskuntaluokan, identiteetin, sukupuolen ja iän mukaan niihin, joilla on pääsy tähän uuteen virtuaalisen kaupunkitasoon ja niihin, joille se jää saavuttamatta. Kaupunkitila on entisestään eriarvoistumassa sekä materiaalisesti että virtuaalisesti. Mediakaupunki ei käsitykseni mukaan toimi ”koneena” eli puhtaasti joidenkin teknis-rationaalisten periaatteiden varassa. Tarvitaan affektiivista viettelyn logiikkaa mainontana ja performatiivisia massatapahtumia, joissa kaupunkilaiset voivat toimia sekä esiintyjinä että yleisönä. Tärkeää tässä mediakaupungin analyysissa on ollut ymmärtää kaupungin ajallisuuden luonne, millaisella ajoituksella, rytmillä ja sykkeellä se toimii. Yhtäältä mainonta kaupunkitilassa on ajastettu tehoamaan ihmisten somaattisiin toimintoihin vetoamalla nälän tai janon tuntemusten herättämiseen, toisaalta kyse on siitä, miten erilaiset poliittiset toimijat hyödyntävät kairoottista ajankäsitystä rikkomalla kaupungin tutun, turvallisen ja arkipäiväisen kinesteettisen rytmin.

Thriftiin (2004, 188) viitaten voi kysyä, pitäisikö meidän miettiä tarkemmin tapoja, joilla vastustamme tai kannatamme kaupunkitilan teknologisoitumista koskevia muutoksia ja niiden monimutkaisia taloudellisia ja sosiaalisia seurauksia elämäämme? Missä määrin meiltä puuttuu analyysivälineitä ymmärtää esimerkiksi markkinoinnin tai poliittisen toiminnan somatiikkaa (Protovi 2009)? Jos tietomme ja käsityksemme

teknologisten järjestelmien luonteesta kaupunkitilassa ovat vähintäänkin pinnallisia, olettavasti myöskään kaupunkisuunnittelussa ei ole vielä pystytty huomioimaan teknologisten systeemien sosiaalisia seurauksia. Perinteisesti kehollisen vastarinnan mahdollisuudet kaupunkitilassa on nähty toteutuvan mielenosoituksina, joilla on haluttu viestittää joistakin yhteiskunnallisista epäkohdista tai poliittisesta tahtotilasta. Markkinoinnin ja poliittisen vaikuttamisen performatiivisten keinojen lähenytyessä toisiaan viime vuosina perinteiset keholliset vastarinnan muodot kuten esimerkiksi käveleminen poliittisena tekona (vrt. de Certeau 1984 [1980]; Morris 2004) joukkomielenosoituksessa on menettänyt merkitystään. Yksittäiset performatiiviset tapahtumat voivat nostaa hetkittäin jonkin epäkohdan tai ongelman esille, mutta kaupunkisuunnittelussa voimia harvoin riittää sen pohtimiseen, miten neutraalina pidetty algoritminen vallankäyttö vahvistaa joidenkin taloudellisten ja poliittisten käytäntöjen kehittymistä kaupunkiympäristössä. Tämä ei silti tarkoita, että kairoottista aikaa hyödyntävät performatiiviset aktit kaupunkitilassa olisivat kokonaan menettämässä merkitystään. Niillä, joilla on kyky hallita kairoottista aikaa kaupunkitilassa, on kyky myös jättää kuluttajiin ja kansalaisiin pysyviä kokemuksellisia ja kollektiivisia muistijälkiä tapahtumasta ja näin ohjata kansalaisten ja kuluttajien käsityksiä asioista.

Viitteet

- 1 <http://www.conspiracyforgood.com>
- 2 Patricia Cloughin (2000, 9) marxismista ja feministisestä teoriasta vaikutteita ammentaneen psykoanalyttisen käsityksen mukaan tiedostamattoman muisti saa voimansa yhä enemmän teknisistä kasvualustoista kuten televisioista. Cloughin käsitys teknologisesta tiedostamattomasta on kuitenkin varsin toisenlainen kuin tässä artikkelissa esitetty, koska Cloughin käsityksessä keholla ja liikkeellä ei ole mitään sijaa.
- 3 Algoritmillä tarkoitetaan tässä ohjelmaa, jossa joukko syötteitä ohjaa toiminnan suuntaa ja päämäärää. Esimerkiksi keittokirjaa voidaan pitää joukkona algoritmeja, joita seuraamalla kokki saa ruuat valmistettua. Reseptistä poikkeamisesta ei kuitenkaan seuraa välttämättä sitä, että ruuanlaitto keskeytyisi tai ruoka epäonnistuisi. Tässä mielessä ruokaresepteillä ei ole (algoritmista) valtaa ohjata ruuanlaittajaa. Algoritmisella vallalla tarkoitetaan sellaisia ohjelmoituja syötteitä, jotka ehkäisevät poikkeamisen polulta. Koko toiminta tyrehtyy väärään komentoon.
- 4 Affektiivinen sidos takaisinkytkentänä voidaan systeemiteoreettisesta näkökulmasta ymmärtää eräänlaisena "termostaattina". Affektiivista sidosta säädellään siten, että aistimellinen stimulantti ei kasva liian häiritseväksi ja toisaalta laannu liian heikoksi, jolloin kuluttajat ja kansalaiset irtoaisivat kaupungin teknologisesta otteesta.

Kirjallisuus

- Ahmed, Sara (2004). *Cultural politics of emotion*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Allen, John (2006). Ambient power: Berlin's Potsdamer Plaz and the seductive logic of public places. *Urban studies* 43: 2, 441–455.
- Amin, Ash & Thrift, Nigel (2002). *Cities reimagining the urban*. Cambridge: Polity.
- Barbey, Gilles (1989). Introduction: Towards a phenomenology of home. *Architecture and behavior* 5: 1–10.
- Barthes, Roland (1986). Semiology and the urban. Teoksessa: Gottdiener, Mark & Lagopoulos, Alexandros (toim.). *The city and sign: An introduction to urban semiotics*. New York: Columbia University Press, 86–99.

- Beer, David (2010). Mobile music, coded objects and everyday spaces. *Mobilities* 5: 4, 469–484.
- Benjamin, Walter (1989 [1936]). Taideteos teknisen uusinnettavuutensa aikakaudella. Teoksessa: Koski, Markku Rahkonen, Keijo & Sironen, Esa (toim.), Sironen, Raija (suom.). *Messiaanisen sirpaleita: Kirjoituksia kielestä, historiasta ja pelastuksesta*. Helsinki: Tutkijaliitto, 139–173.
- Benjamin, Walter (2002 [1982]). *The arcades project*. New York: Belknap Press.
- Borgmann, Albert (2003). Information and reality at the turn of the century. Teoksessa: Scharff, Robert & Dusek, Val (toim.) *Philosophy of technology: The technological condition*. Malden: Blackwell Publishing, 571–577.
- Brennan, Teresa (2004). *The transmission of affect*. Ithaca, London: Cornell University Press.
- Brighenti, Andrea Mubi (2012). New media and urban mobilities: A territorial logic point of view. *Urban studies* 49: 2, 399–414.
- Casey, Edward S. (1993). *Getting back into place*. Bloomington: Indiana University Press.
- Casey, Edward S. (1997). *The fate of place: A philosophical history*. Berkeley: University of California Press.
- Chaffin, V. Frank (1989). Dwelling and rhythm: The Isle Brevelle as a landscape of home. *Landscape journal* 7: 96–106.
- Clough, Patricia T. (2001). *Auto affection: Unconscious thought in the age of technology*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Cronin, Anne M. (2006). Advertising and the metabolism of the city: Urban space, commodity rhythms. *Environment and planning D: Society and space* 24: 615–632.
- Cuff, Dana (2003). Immanent domain: Pervasive computing and the public realm. *Journal of architectural education* 57: 1, 43–49.
- de Certeau, Michel (1984 [1980]). *The practice of the everyday life*. Berkeley, CA: University of California Press.
- de Souza e Silva, Adriana (2006). From cyber to hybrid: Mobile technologies as interfaces of hybrid spaces. *Space and culture* 9: 3, 261–278.
- Deleuze, Gilles & Guattari, Felix (1987 [1980]). *A thousand plateaus: Capitalism and schizophrenia*. Käänt. Brian Massumi. Minneapolis and London: University of Minnesota Press.
- Dovey, Kimberley (1985). The quest for authenticity and the replication of environmental meaning. Teoksessa Seamon, David & Mugerauer, Robert (toim.). *Dwelling, place and environment: Towards a phenomenology of person and world*. Dordrecht, Boston, Lancaster: Martinus Nijhoff, 33–49.
- Feiner, Steven; Macintyre, Blair & Seligmann, Dorée (1993). Knowledge-based augmented reality. *Communications of the ACM - Special issue on computer augmented environments: Back to the real world* 36(7): 53–62.
- Foucault, Michel (1980 [1975]). *Tarkkailla ja rangaista*. Suom. Jukka Kemppinen. Helsinki: Otava.
- Gibson, James (1977). The theory of affordances. Teoksessa: Shaw, Robert & Bransford, John (toim.). *Perceiving, acting and knowing: Toward an ecological psychology*. Hillsdale, NJ: Erlbaum, 67–82.
- Goffman, Erving (1963). *Behavior in public places: Notes on the social organization of gatherings*. New York: The Free Press.
- Graham, Mark; Zook, Matthew & Boulton Andrew (2012). Augmented reality in urban places: Contested content and the duplicity of code. *Transactions of the institute of British geographers* 30: 1, 83–97.
- Greeno, James G. (1994). Gibson's affordances. *Psychological review* 101: 2, 336–342.
- Grosz, Elizabeth (2001). *Architecture from the outside: Essays on virtual and real space*. London, Cambridge: MIT Press.
- Haraway, Donna (1985). A manifesto for cyborgs. *Socialist review* 80: 65–107.
- Hardt, Michael (1999). Affective labour. *Boundary* 26: 2, 89–100.
- Heidegger, Martin (1971). Building, dwelling, thinking. Teoksessa: *Poetry, language, and thought*, käänt. Albert Hofstadter. New York: Harper & Row, 143–161.
- Heidegger, Martin (1994 [1962]). Tekniikan kysyminen. Suom. Vesa Jaaksi. *Niin & näin* 1: 2, 31–40.
- Heidegger, Martin (2000 [1927]). *Oleminen ja aika*. Suom. Reijo Kupiainen. Tampere: Vastapaino.
- Hodson, Mike & Marvin, Simon (2009). Cities mediating technological transitions: Understanding visions, intermediation and consequences. *Technology analysis & strategic management* 21: 4, 515–534.
- Husserl, Edmund (1954). *Die Krisis der europäischen Wissenschaften und die transzendente Phänomenologie: Eine Einleitung in die phänomenologische Philosophie*. Gesammelte Schriften 8. Hamburg: Felix Meiner Verlag.

- Husserl, Edmund (1973). *Ding und Raum: Vorlesungen 1907*. Husserliana 16. U. Toim. Claesges. The Hague: M. Nijhoff.
- Hutchins, Edwin (1995). *Cognition in the wild*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Jacobs, Jane (1961). *The death and life of great American cities*. New York: Random House.
- JCDecaux (2012). Yrityksen kotisivut. Saatavilla: <http://www.jcdecaux.fi/fi> (Luettu 22.9.2012)
- Kendall, Lori (2002). *Hanging out in the virtual pub: Masculinities and relationships online*. Berkeley and Los Angeles CA: University of California Press.
- Kingwell, Mark (2008). *Concrete reveries: Consciousness of the city*. Toronto: Viking Canada.
- Kittler, Friedrich (1996). The city is a medium. *New literacy history* 27: 4, 717–729.
- Koolhaas, Rem (2007). *Junk-space - Logan airport: A world-class upgrade for the 21st century (Late 20th century billboard)*. Köln: Könemann.
- Kozel, Susan (2007). *Closer*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Kupiainen, Reijo (1997). *Heideggerin ja Nietzschen taidekäsitusten jäljillä*. Helsinki: Gaudeamus.
- Kusenbach, Margarethe (2003). Street phenomenology: The go-along as ethnographic research tool. *Ethnography* 4: 3, 455-485.
- Lash, Scott (2007). Power after hegemony: Cultural studies in mutation. *Theory, culture & society* 24: 3, 55–78.
- Lefebvre, Henri (1974). *La production de l'espace*. Paris: Éditions Anthropos.
- Lessig, Lawrence (1999). *Code and other laws of cyberspace*. NY: Basic Books.
- Lury, Celia (2004). *Brands: The logos of the global economy*. London: Routledge.
- Luz, Ana (2006). Places in-between: The transit(ional) locations of nomadic narratives; place and location. *Studies in environmental aesthetics and semiotics* V, 143–165. Saatavilla: http://www.eki.ee/km/place/pdf/kp5_11_luz.pdf (Luettu 15.1.2013)
- Massumi, Brian (2002). *Parables for the virtual: Movement, affect, sensation*. Durham, NC: Duke University Press.
- Mauss, Marcel (1979). *Sociology and psychology: Essays*. Käänt. Ben Brewster. London, Boston, Henley: Routledge & Kegan Paul.
- McLuhan, Marshall (1969 [1964]). *Ihmisen uudet ulottuvuudet*. Suom. Kirsi Kunnas & Panu Pekkanen. Helsinki: WSOY.
- McQuire, Scott (2008). *The media city: Media, architecture and urban space*. Los Angeles: Saga Publications.
- Meagher, Sharon M. (2008). *Philosophy and the city: Classic to contemporary writings*. Albany: State University of New York Press.
- Mendieta, Eduardo (2001). Invisible cities: A phenomenology of globalization from below. *City: Analysis of urban trends, culture, theory, policy, action* 5: 1, 7–26.
- Merleau-Ponty, Maurice (1945). *Phénoménologie de la perception*. Paris: Gallimard.
- Michalowska, Marianna (2009). Kaupunkitekstiä kaivertamassa: Taide interventiona julkisen muistin merkityskerroksiin. Teoksessa: Ridell, Seija; Kymäläinen, Päivi & Nyssönen, Timo (toim.). *Julkisen tilan poetiikkaa ja politiikkaa*. Tampere: TUP, 175–209.
- Monni, Kirsi (2004). *Olemisen poeettinen liike - Tanssin uuden paradigman taidefilosofisia tulkintoja Martin Heideggerin ajattelun valossa sekä taiteellinen työ vuosilta 1996-1999*. Helsinki: Teatterikorkeakoulun julkaisusarja.
- Moore, Shaun (2004). The doubling of place: Electronic media, time-space arrangements and social relationships. Teoksessa: Couldry, Nick & McCarthy, Anna (toim.) *MediaSpace: Place, scale and culture in a media age*. London: Routledge, 21–37.
- Moore, Shaun (2006). Media uses and everyday environmental experiences: A positive critique of phenomenological geography. *Particip@tions*, 3: 2. Saatavissa: <http://www.participations.org/index.htm> (luettu 15.1.2013).
- Morris, Brian (2004). What we talk about when we talk about walking in the city. *Cultural studies* 18: 5, 675–697.
- Munster, Anna (2006). *Materializing new media: Embodiment in information aesthetics*. Lebanon: The University Press of New England.
- Norberg-Schulz, Christian (1969). Meaning in architecture. Teoksessa: Jencks, Charles & Baird, George (toim.). *Meaning in architecture*. London: the Cresset Press.
- Norman, Donald (1988). *The design of everyday things*. New York: Basic Books.

- Ohta, Yuichi & Tamura, Hideyuki (toim.) (1999). *Mixed reality: Merging real and virtual worlds*. New York: Springer.
- Parviainen, Jaana (2006). *Meduusan liike: Mobiiliajan tiedonmuodostuksen filosofiaa*. Helsinki: Gaudeamus.
- Parviainen, Jaana (2009). Tilan kuvallinen simulaatio. Teoksessa: Haaparanta, Leila; Klemola, Timo; Kotkavirta, Jussi & Philström, Sami (toim.) *Kuva*. Acta Philosophica Tamperensia vol 5, 79-92.
- Parviainen, Jaana (2010). Choreographing resistances: Kinaesthetic intelligence and bodily knowledge as political tools in activist work. *Mobilities* 5: 3, 311-330.
- Parviainen, Jaana (2011). Kinesteettiset kentät ja sosiaalinen koreografia: Husserlin kinestesia käsitteen ja Batesonin kybernetiikan soveltuvuudesta liikkeen tutkimuksen menetelmiksi 2000-luvun ubiikkisessa ympäristössä. *Tiede ja edistys* 23: 2, 109-122.
- Parviainen, Jaana (2012). Vallan ja resistanssin koreografioita kaupunkitilassa. *Tieteessä tapahtuu* 30: 1, 13-16.
- Passinmäki, Pekka (1997). *Arkkitehtuurin unohtunut eetos*. Tampere: Taju.
- Peng, Yen-Wen (2004). Zoning for difference: Rethinking Iris' ideal for city life; The case of prostitution. *Forum* 6: 1, 46-51.
- Protevi, John (2009). *Political affect: Connecting the social and the somatic*. Minneapolis, London: University of Minnesota Press.
- Rabinow, Paul (1989). Kaupunkitilan säätely. Julkaisussa *Kaupunki, tila, valta*. Yhdyskuntasuunnittelun laitos 16, Tampere.
- Relph, Edward (1976). *Place and placelessness*. London: Pion.
- Relph, Edward (1985). Geographical experiences and being-in-the-world: The phenomenological origins of geography. Teoksessa: Seamon, David & Mugerauer, Robert (toim.). *Dwelling, place and environment: Towards a phenomenology of person and world*. Dordrecht, Boston, Lancaster: Martinus Nijhoff, 15-32.
- Richardson, Ingrid (2010). Ludic mobilities: The corporealities of mobile gaming. *Mobilities* 5: 4, 431-447.
- Ridell, Seija (2009). Julkista elämää digitaalisen verkkopussin solmukohdassa. Teoksessa: Ridell, Seija; Kymäläinen, Päivi & Nyssönen, Timo (toim.) *Julkisen tilan poetiikkaa ja politiikkaa*. Tampere: TUP, 293-322.
- Ross, Christine (2010). Spatial poetics: The (non)destinations of augmented reality art. *Afterimage* 38: 2, 19-24.
- Schütz, Alfred (1967). *The phenomenology of the social world*. Evanston, IL: Northwestern University Press.
- Seamon, David (1979). *A geography of the lifeworld: Movement, rest and encounter*. New York: St Martin's Press.
- Seamon, David (1984). Phenomenology of lifeworld and place. *Phenomenology and pedagogy* 2: 2, 130-135.
- Seamon, David (toim.) (1993). *Dwelling, seeing and designing: Toward a phenomenological ecology*. Albany, New York: SUNY Press.
- Seamon, David (2000). *Phenomenology, place, environment and architecture: Environmental and architectural phenomenology*. Newsletter Kansas State University.
- Seamon, David (2012). A jumping, joyous urban jumble: Jane Jacobs's 'Death and Life of Great American Cities' as a phenomenology of urban place. *Journal of space syntax* 3: 1, 139-149.
- Seamon, David & Mugerauer, Robert (toim.) (1985). *Dwelling, place and environment: Towards a phenomenology of person and world*. Dordrecht, Boston, Lancaster: Martinus Nijhoff.
- Sedgwick, Eve (2003). *Touching feeling: Affect, performativity, pedagogy*. Durham, N. C.: Duke University Press.
- Sennett, Richard (1994). *Flesh and stone: The body and the city in Western civilisation*. London and Boston: Faber and Faber.
- Sheets-Johnstone, Maxine (1999). *The primacy of movement*. Amsterdam, Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- Sheets-Johnstone, Maxine (2010). Kinesthetic experience: Understanding movement inside and out. *Body, movement and dance in psychotherapy* 5: 2, 111-127.
- Stefanovic, Ingrid Leman (1992). The experience of place: Housing quality from a phenomenological perspective. *Canadian journal of urban research* 1: 145-161.
- Thrift, Nigel (1996). *Spatial formations*. London: Sage.
- Thrift, Nigel (2004). Remembering the technological unconscious by foregrounding knowledge of position. *Environment of society and space planning* D 22: 175-190.

- Thrift, Nigel (2005). *Knowing capitalism*. Thousand Oaks: Sage.
- Thrift, Nigel (2009). Understanding the affective spaces of political performance. Teoksessa: Smith, Mick; Davidson, Joyce & Cameron, Laura (toim.). *Emotion, place and culture*. Farnham: Ashgate Publishing Company, 79–95.
- Virilio, Paul (1998 [1995]). *Pakonopeus*. Suom. Mika Määttänen. Helsinki: Gaudeamus.
- von Bonsdorff, Pauline (1998). *The human habitat: Aesthetic and axiological perspectives*. International Institute of Applied Aesthetics Series Vol. 5, Lahti.
- Wasiak, Jason (2009). Being-in-the-city: A phenomenological approach to technological experience. *Culture unbound* 1: 349–366.
- Weiss, Gail (2008). Urban Flesh: The fragility of dwelling. Teoksessa Meagher, Sharon M. (toim.). *Philosophy and the city: Classic to contemporary writings*. Albany: SUNY Press, 225–230.
- White, E. C. (1987). *Kaironomia: On the will to invent*. Ithaca and London: Cornell University Press.
- Young, Iris Marion (1999). City life as a normative ideal. *Plurimondo* 1: 1, 277–284.