

## Ihana, ristiriitainen utopiamme

Tämä kirjoitus on kunnianosoitus ystävällemme, joka kuoli syksyllä 1996. "Benkku ampui itsensä." Se on kova lause ja kajahtaa yhä päässäni kuin laukaus. Hän oli jättänyt pöydälleen paperin, jonka otsikko oli 'Desiderata', toivomuksia. Se oli kuvaus maailmasta, jollaisen hän olisi halunnut, maailmasta, jossa on lämpöä, toivoa, rakkautta, oikeudenmukaisuutta, hyvyttä. Kuilu sen välillä, mitä hän näki ympärillään ja mitä hän toivoi näkevänsä oli ilmeisesti liian iso ja kytkennät liian hatarat, että pimeästä olisi enää erottunut kylliksi valoa.

Kuolema on hyvin henkilökohtainen asia ja vaikka suru ei olisikaan musertavaa, kuolema elää horisonttina kaiken taustalla. Eräänä aamuna töihin mennessäni, bussissa halki eteläisen Espoon kauniiden lahdelmien, tunsin jälleen Benkun

aaltojen vaimeassa liikkeessä. Merellä oli hänelle tärkeä merkitys, paljon suurempi kuin minulle, mutta nyt vain minä ihailin sen voimaa ja vapautta. Tunsin syyllisyyttä siitä, että maisema oli niin kaunis. Tunsin syyllisyyttä siitä, että pidin työstäni, että tutkin verkkoa ja että se tuotti minulle huvia. Tunsin syyllisyyttä aiheestani, joka epäilemättä on elitistinen, sillä verkko on harvojen etuoikeus ja parempien ihmisten nautinto.

Tämän keskustelun olin tosin käynyt itseni kanssa jo aikaisemmin. Kaikki se mitä verkosta sanotaan on totta ja on totta myös, että virtuaalisten maailmojen tutkiminen sokeuttaa tutkijaa arki-  
maailman ristiriidoilta ja elämän karuudelta. Yhtä olennaista on kuitenkin ym-

Kuolema saa asiat näyttämään hiukan erilaisilta, niin myös tutkimuskohteen. Tuli tärkeäksi esittää verkolle kysymyksiä, jotka liittyvät huolenpitoon, politiikkaan ja parempaan maailmaan: voiko se auttaa meitä pitämään parempaa huolta toisistamme? Verkon vastaus ei ole suora eikä kovin konkreettinen ja kertoo enemmän siitä mitä siltä äärimuodossaan on odotettavissa. Virtuaalitodellisuudessa tulemme liikkumaan tuntemattomassa maailmassa, joka voi synnyttää mielen hajoamista mutta myös pyhän kokemuksiä. Kollektiivisesti olemme kenties synnyttämässä suurta yhteistä tajunnan tilaa, jossa yksilöllisyytemme vähenee ja riippuvuutemme toisistamme kasvaa. Verkolla on outoja ja pelottaviaakin piirteitä, mutta se voi myös opettaa meille jotakin uutta itsestämme, identiteetistämme ja maailmastamme pakottaessaan meidät tekemisiin maailmankuvamme perustan ja rajojen kanssa.

märtää, että verkko rakentuu kaiken aikaa ympärillämme nielaisten yhä useampia arjen toimintoja. Yksityisinä ihmisinä ja yhteisöjen jäseninä meitä pitäisi kiinnostaa se, minkälaiseksi verkko rakentuu ja miten se muuttaa meidän sosiaalisia käytäntöjämme. Myös me voimme haluta siltä jotakin: suurempaa julkisuutta olennaisissa politiikan kysymyksissä, paikallisen demokratian lisäämistä, ympäristömme ja asuinpaikkamme suunnittelua niin, että olemme itse osallisina. Toivomuslistaa ei kannata tehdä turhan vaatimattomaksi, sillä se joutuu joka tapauksessa kompromissien kohteeksi. Kaiken mitä voimme hyvältä eläältä odottaa, laittakaamme listalle – myös halumme säilyttää jonkinlainen riippumattomuutemme verkosta. Desiderata.

Moni huokaisee kyllästyneesti verkosta puhuttaessa: Internetillä, tietoyhteis-

kunnalla ja informaation valtateillä on mekastettu jo kyllästymiseen asti. Muutaman vuoden takaisen ihmettelyn ja ihastelun vastapainona lehdissä on julkaistu kriittisiä arvioita verkosta ja utopiakeskustelu on muuttunut pohdinnaksi käytännön ongelmista ja verkon heikkouksista. 'Informaation valtatie' on läntisen maailman johtajien positiivinen projekti, kilpailukyvyn nostattaja, jonka vastapainoksi julkisuuteen on syntynyt selvästi epäilevä virtaus, antiutopia-keskustelu. Se kuvastaa näkemysten heilahtelemista kahden ääripisteen välillä ja myös työlääntymistä teknologiahypeen. Kriittiset näkemykset ovat tarpeen ja pessimistisetkin hyvin perusteltavissa, mutta väsyminen keskusteluun on pahasta tässä vaiheessa, jolloin verkko on saamassa hahmoa ja muuttumassa massavälineeksi.

## Miten uutta on uusi

Tämän kirjoituksen teemat liittyvät Benkkuun, hänen kiinnostukseensa kuvaan ja kuvaamiseen, hänen sinnikkääseen pyrkimykseensä selvittää itselleen yhteiskunnan ja koko sivilisaatiomme kehitystä ja rakennetta. Etsin aluksi vastausta kysymykseen verkosta uutuutena: mikä on tämän uutuuden luonne ja mitkä ovat sen vaikutukset. Näistä päädyn lopulta politiikkaan ja sen ja verkon keskinäisyyteen. 70-lukulaisena Benkulla oli monimutkainen suhde politiikkaan, mutta hän ei myöskään koskaan lakannut pohtimasta kollektiivisen toiminnan mahdollisuuksia tai lakannut uskomasta sen tarpeellisuuteen.

Eroaako verkko radikaalisti aikaisemmista medioista? Jos verkolta kysytään, mitä se pisimmälle vietyinä on tai mitä se äärimuodossaan tuottaa, on selvää, että sitä on tutkittava virtuaalitodellisuutena ja kyberavaruutena. Niiden suhde voidaan nähdä pienemmän suhteena suurempaan: virtuaalitodellisuus on osa koko kyberavaruutta. Niitä voidaan erotella myös sen perusteella, että virtuaalitodellisuudessa tuotetaan pääasiassa yksilöllisiä kokemuksia, kun taas kyberavaruus on kollektiivisempi kommunikaation tila, joka voi synnyttää myös yhteisyyttä. Mitä on virtuaalitodellisuuden ja kyberavaruuden uusi? Vai ovatko ne vain jatkuvan kehityskulun eräitä ilmaisuja, pikemminkin mediamaisemaa täydentäviä kuin sitä mullistavia? Ja jos on kysymys uutuudesta, tuoko se meidän elämäämme jotakin sellaista hyvää ja positiivista, jota vailla me nykyisin olemme?

Jokainen uusikin ilmiö kantaa mukanaan piirteitä vanhasta. Bioccan mukaan (Biocca et al. 1995) virtuaalitodellisuus on osa ikivanhaa unelmaamme ja pyrkimystämme löytää lopullinen 'näyttöruutu', lopullinen esitys- tai kuvaustapa. Samaa kuvaajaista olemme ajaneet takaa viimeiset kaksi tuhatta vuotta ja sama haave on mukana jokaisessa uudessa ikonisessa kommunikaatiövälaineessä, niin maalauksessa, valokuvassa, elokuvassa kuin televisiossakin. Lopullisen näytön tavoit-

teluun sisältyy kaksi aspektia eli ensinnäkin pyrkimys tuottaa *olennainen jäljennös todellisuudesta* ja toiseksi *unelma fyysisten rajojen ylittämisestä*. Äärimmäisen tai lopullisen jäljennöksen tavoittelemisen tarkoittaa sellaisten keinojen löytämistä, joilla aisteja voidaan huijata, näyttöä joka tarjoaa täydellisen illuusion. Fyysisen maailman rajojen ylittämisessä on kyse ihmisen perusvanhasta halusta vapauttaa mieli ruumiin luomasta 'vankilasta'. Biocca ei kuitenkaan usko lopullisen näytön toteutumiseen, siitäkään huolimatta että virtuaalitodellisuus ilmaantuu sattuvasti juuri vuosituhatlupussa. Koko tavoite on etäännyvä ja me haluamme hartaasti yhä vakuuttavampia todellisuuden jäljennöksiä, yhä vaikuttavampia aistimuksia, yhä täydellisempää fyysisten rajojen ylittämistä.

Vaikka virtuaalitodellisuus ei Biocalle merkitse radikaalisti uutta näyttöruutua, siinä on silti kysymys joukosta käsitteellisiä katkoksia suhteessa olemassaoleviin medioihin, koska se antaa mahdollisuuden pohtia käsitteitä, jotka eivät ole todennettavissa fyysisessä maailmassa. Ei ole mitään syytä, miksi tietokoneella esitettyjen objektien pitäisi noudattaa fyysisen todellisuuden tavanomaisia sääntöjä. Biocca jakaa inhimillisen toiminnan kolmeen erilaiseen maailmaan, joista ensimmäinen on fyysisten objektien maailma, toinen mentaalisten tilojen maailma ja kolmas ajatussisältöjen eli ihmismielen maailma. Virtuaalitodellisuuden mukana viimeksi mainittu saavuttaa uuden kasvuvaiheen ja alkaa syrjäyttää fyysistä maailmaa. Kun ruumis virtuaalitodellisuudessa upotetaan täysin elektroniseen, matemaattiseen maailmaan, luonnollinen maailma vaienee ja aistit uppoavat mielen luomuksiin. Mikä vaikutus sillä on mielentiloihimme, tekeekö se meistä älykkäämpiä vai saattaako se meidät narsistiseen transsiin? Biocalla ei ole siihen vastausta, emme yksinkertaisesti vielä tiedä.

Sihvonen (1995) toteaa kauniisti, että tulella lähelle ihoa teknologia sallii ihmisen mennä ajatuksissaan kauas. Teknologiset mahdollisuudet ja mielikuvituksen rajattomuus voivat periaatteessa viedä ihmisen uuteen todellisuuteen, mutta virtuaalitodellisuuden on silti vielä osoitettava lupauksensa todeksi. Vaikka se on pääasiassa vasta visio, siinä voidaan kuitenkin erottaa uuden radikaalisti erilaisen kommunikaatiojärjestelmän piirteitä. Pesce (1994) pitää verkkoteknologiaa historiallisesti yhtä merkittävänä innovaationa kuin painokonetta, koska sillä on kyky muotoilla täydellisesti uudelleen kulttuurimme rakenne. Se on hyväksytty varsin laajasti ja spontaanisti samoin kuin aikoinaan kirjapaino ja kirjapainotaito. Tekstin vallankumous kaappasi vauhdilla mukaansa talonpoikaisväestöä lukuunottamatta koko Euroopan ja synnytti 1500-luvun alkuun mennessä muutamassa vuosikymmenessä kokonaan uuden, kirjallisen kulttuurin. Yhtä lyhyessä ajassa verkko on nyt levinnyt yli maapallon.

## Väline ympäristönä

Moni epäilemättä huokaisee McLuhanin nimen kuullessaan, mutta teos *Ihmisen uudet ulottuvuudet* (1964, suom. 1969) osoittaa hänen olleen täysin tietoinen teknologian huikeista ulottuvuuksista kauan ennen nykyisiä scifi-kirjailijoita. Vaikka McLuhania on usein kuvattu uuden uljaan maailman apostoliksi, hänen suhtautumisensa sähkökulttuurin tuomaan mullistukseen on pikemminkin hie-man huolestunut. Hän näkee muutoksen tapahtuvana tosiasiana ja haluaa saada ihmiset ymmärtämään välineiden luonteen, jotta emme olisi suojattomia niiden otteessa. McLuhanin tunnetuimpaan lauseeseen 'väline on viesti' liittyy ajatus, että jokainen teknologia luo asteittain kokonaan uuden inhimillisen ympäristön, joka ei ole pelkkä passiivinen kääre, vaan aktiivinen prosessi. Niin myös sähköä aikakausi on synnyttänyt uuden ympäristön, jonka 'sisältö' vielä pitkään on ollut teollisen aikakauden vanha mekaaninen ympäristö. Ongelma on McLuhanin mukaan se, että pyrimme suhtautumaan uuteen välineeseen vanhan välineen tuo-

man ajattelutavan avulla, ikään kuin emme huomaisi mitään muutosta tapahtuneen.

Välineiden henkilökohtaiset ja sosiaaliset seuraukset johtuvat uudesta asteikosta, jonka jokainen ihmisen laajentuma tai uusi teknologia tuottaa. Jokaisen välineen tai teknologian 'viesti' on se mittakaavan tai nopeuden tai kuvion muutos, jonka se tuo ihmisen toimiin. Niinpä rautatie ei McLuhanin mukaan tuonut liikettä tai kuljetusta yhteiskuntaan, mutta kylläkin kiihdytti ja suurensi ihmisen aikaisempien toimintojen mittakaavaa ja loi kokonaan uudenlaisia kaupunkeja ja uudenlaista työtä ja vapaa-aikaa. Lentokone puolestaan on taipuvainen kuljetuksen vauhtia kiihdyttämällä hajottamaan rautatien luomia kaupungin, politiikan ja yhteisön muotoja, täysin riippumatta siitä mihin lentokonetta käytetään. Sähkön aikakauden positiivinen tulos on se, että se synnyttää voimakasta ihmisten välistä yhteenkuuluvuutta, joka mekaanisen ja osittavan koneteknologian aikakaudella on pitkälti hävinnyt. Olemme sähkön välityksellä kaikki kosketuksissa toisiimme, halusimmepa sitä tai emme, ja maapallonlaajuisesti suhteessa vähäisimpiinkin jännitteisiin ja muutoksiin ihmisten ja asioiden välillä.

Myös Biocalle mediat ovat ympäristöjä, mutta virtuaalitetodellisuus on siitä poikkeuksellinen ympäristö, että se ympäröi aistit. Hän näkee virtuaalitetodellisuuden lopullisena tavoitteena ihmisen aistien täydellisen upottamisen tietokoneen tuottamaan eloisaan kokemukseen. Ideaalissa järjestelmässä ruumis kiedotaan kommunikaatioon ja se sykkii informaation tahdissa. Virilio (1995) puolestaan korostaa kyberavaruuden luomaa uudenlaista perspektiiviä, joka ei ole yhtäpitävä meidän tuntemamme audiovisuaalisen perspektiivin kanssa. Se on taktiilinen, tuntoon perustuva ulottuvuus. Jos etäisyyden päästä kuuleminen ja näkeminen on audiovisuaalisen ulottuvuuden olemus, merkitsee etäisyyden päästä tunteminen ja tavoittaminen näkökulman siirtämistä uudelle alueelle. Tele-kontakti synnyttää selvästä puutteellisuudesta tai vajavuudesta huolimatta hämmentävän todellisia aistikokemuksia.

## Patologiset tilat

Jos usko, kuten olen taipuvainen tekemään, että verkkoteknologiasta rakentuu uusi kommunikaatiojärjestelmä ja että virtuaalitetodellisuus luo aikaisemmasta poikkeavia aistikokemuksia, on sen vaikutusten suuntaa ja laajuutta kysyttävä tarkemmin. Pescen (1994) mukaan oleellinen kysymys ei koske sitä, mikä vielä on mahdollista, vaan sitä mikä on turvallista. McLuhanin tavoin hän tarkastelee teknologioita aistien jatkeina eli siis synteettisten havainto- ja aistikokemusten tuottajina. Virtuaalitetodellisuus kuuluu holosteettiseen, moniin aisteihin yhtäaikaaisesti vetoavaan teknologiaan, koska sen päätavoite on tuottaa havaintosijassa havainto tapahtumasta ikään kuin se olisi tapahtunut fyysisessä maailmassa. Virtuaalitetodellisuudella on eräs aikaisemmille teknologioille tuntematon ominaisuus: se tuottaa keinotekoisesti välitetyn minäkokemuksen.

Pesce osoittaa, että virtuaalitetodellisuus kykenee synnyttämään patologisia vaikutuksia, skitsofrenisia tai psykoottisia mielentiloja, koska se mahdollistaa tietoisuuden manipuloinnin. Mieli on haavoittuva ja avoin teknologialle, joka vetoaa kaikkiin tai ainakin useimpiin aisteihin samanaikaisesti. Virtuaalitetodellisuudessa voidaan kokea ruumiista irtautumisen ilmiö, mikä useimmissa muissa yhteyksissä tulkittaisiin patogeeneiseksi. Se on eräs muoto elektronisesti välitettyä skitsofreniaa, jossa itse laajennustensa välityksellä irtoaa itsestään. Kuitenkin ruumiista irtautuminen on myös kokemus, jota mystikot erityisesti tavoittelevat. Teknologia voi siis saada aikaan sekä patologisen että mystisen kokemuksen, mikä väistämättä johtaa keskustelun maailmankuvaan, josta kokemuksen tulkinta viime kädessä on kiinni. Holosteettinen teknologia voi puhutella sitä ihmisen osaa, joka hyväk-

syy murtumat rationaliteetissa ja kausaliteetissa, joka ylläpitää maailmankuvaa ja uskoo tuonpuoleiseen. Virtuaalitodellisuus vastaa itse asiassa hyvin ideaa lopullisesta näytöstä, sillä se huijaa perusteellisesti aistejamme ja irrottaa meidät perinteisistä fyysisistä aistiankkureistamme. Kyberavaruuksessa, jossa holosteettinen teknologia yhdistetään kommunikaatioteknologiaan, voidaan yksilöllisten aistikokemusten lisäksi tuottaa yhteisesti koettuja synteettisiä aistitiloja.

Miten meidän pitäisi varautua näihin mielentiloihin ja aistikokemuksiin? Jotta kyberavaruus ei tuottaisi skitsofrenisia tai psykoottisia tiloja, siellä liikkumista varten tarvitaan erilaisia kognitiivisia kädensijoja tai todellisuuden tarkistuspisteitä. Castanedaa mukaillen Pesce ehdottaa kyberavaruuden jakamista kolmeen osa-alueeseen: 'tunnettuun', 'tuntemattomaan/tunnettavissa olevaan', ja 'tuntemattomaan/ei-tunnettavissa olevaan'. Tunnetun alueelta löytyvät objektit ovat meille tuttuja: tämä on kyberavaruuden 'todellinen maailma'. Tuntemattoman, mutta tunnettavissa olevan alueella yksilön on mahdollista kehittää ymmärtämisen ja navigoinnin viitekehys eli käyttää mainittuja apuvälineitä. Viimeisellä alueella avaruuden rakenne on sellainen, että se itse uhmaa sekä järkeä että myyttiä. Sellaisella alueella ei voida oppia mitään ja kartalla niihin pitäisi liittää merkintä 'väältä!'.

Mutta eihän meidän ole pakko tunkeutua kyberavaruuteen, sanoisi epäilijä. Ihmiset pyrkivät kuitenkin Pescen mukaan selviytymään informaatioavaruuden aiheuttamasta stressistä sijoittamalla itsensä täysin sen sisään, upottaen siihen kaikki aistitoimintansa. Tämä antaa ihmisille valtaa mukauttaa informaatioavaruuden vaikutuksia. Informaatiota käytetään tarjoamaan suojaa informaatiota vastaan, mikä johtaa positiivisen palautteen kehään ja kyvyttömyyteen elää ilman kyberavaruutta. Ongelmallista on, että uppoutuminen on muuttamista virtuaaliin tilaan, joka on hierarkkinen ja sisältää valtarakenteita, vaikka emme niitä huomaakaan. Täysin kyberavaruuden viettelemänä oleminen merkitsee sitä, että unohdamme olevamme vietteltyjä, että meillä on kuviteltu elämä virtuaalitalan sisällä (McBeath & Webb 1995). Kyberavaruuden lumo ja vaikuttavin voima paradoksaalisesti kenties on kasvavan nopeuden aiheuttamien stressien helpottaminen.

## Noosfääri – kollektiivisen tietoisuuden kerrostuma

Emme ehkä helposti tule ajatelleeksi, että uudet kytkentämme ovat täysin yllättäviä ja että todella olemme synnyttäneet uutuuden. Verkko on 'suuri kollektiivinen projekti', joka yhä rakentuu ja leviää ja joka syvästi muuttaa jokaista sen kanssa kosketuksiin joutuvaa instituutiota. Kuitenkin koko tämä kehitys tapahtuu ilman tunnettua keskusta eikä verkolla näytä olevan mitään yhtenäistä ja kommunikoitavissa olevaa 'tarkoitusta'. Kiinnostavaa kyllä, verkon arkkityyppi on levinnyt vielä nopeammin kuin se todellisuudessa on rakentunut ja sitä käytetään laajasti esimerkiksi mainonnassa. Kysymys on Pescen (1996) mukaan noosfääriin eli yhteisen tietoisuuden tai tajunnan kerrostuman synnystä, joka ei vielä ole kasvanut niin laajaksi, että sen luonne ylyksilöllisenä metarakenteena tulisi selvästi näkyville.

McLuhan (1969, 80) viittasi tähän tietoisuuden kerrostumaan jo aikoinaan teamalla, miten meitä sähkön aikakaudella muunnetaan yhä enemmän informaation muotoon, miten tajuntaamme laajennetaan teknologisesti. McLuhan oivalsi, että sähköiset teknologiat jatkavat ja laajentavat nimenomaan keskushermostoamme, jonka 'ulkopuolistaminen' synnyttää uudenlaisia verkostoja, keskushermoston enemmän tai vähemmän uskollisia jäljitelmiä. Keskushermostomme sähköisen jatkamisen jälkeen on tajuntamme siirtäminen tietokoneiden maailmaan McLuhanin mukaan pelkkä lisäaskel. Nyt planeettamme pinnan alle, päälle

ja yläpuolelle ollaan luomassa vuorovaikutteisista ja integroituvista viestintäteknologioista muodostuvaa materiaalista verkkoa, yhtenäistä sähköistä kenttää.

Tietoisuuden uuden tason syntyminen taustalla on inhimillisen kokemuksen digitalisointi, joka supistaa orgaanisen ja mentaalisen kokemuksemme yhdeksi ainoaksi koodatuksi informaatiojaksoksi, paljolti samaan tapaan kuin aakkoset aikanaan supistivat aistikokemuksemme merkitysjonoiksi (Kerckhove 1995a). Tietokoneet ovat luoneet uudenlaisen tiedollisen välitilan, jatkuvan vuorovaikutuksen sillan tai läpäisevän ihon ulkomaailman ja sisäisen maailmamme väliin. Tämän mieleemme ja ruumiimme ulkopuolella olevan keinotekoisien tietoisuuden hämmentävin ominaisuus on se, että voimme jakaa sen jonkun toisen kanssa. Koko kyberavaruutta ei pitäisikään siksi ymmärtää pelkästään sovinnaisin sosioekonomisin tai kulttuurisin käsittein, vaan sille pitäisi ainakin kokeeksi antaa jonkinlaisen itsellisen toimijan status.

Noosfäärin tutkimisessa joudumme vastakkain sen epistemologisen kysymyksen kanssa, että sitä koskevat väitteet ovat olennaisesti todentamattomia. Jos noosfäärin voidaan sanoa olevan olemassa, sen täytyy olla sekä meidän yläpuolellamme että sisältää meidät. Vaikka väitteiden todentamattomuus asettaa rajan meidän pohdinnollemme, voimme Pescen mukaan silti tarkkailla ilmiöitä ja yrittää rakentaa mallia, joka vahvistaa havaintomme. Edellytyksenä on mallien perustavan epätäydellisyyden hyväksyminen, joka Pescelle toisaalta on toivottava tilanne, sillä systeemiä jota ei täysin tunneta, ei voida täysin kontrolloidakaan. Tietoisuuden kerrostuman syntyminen vie meidät samalla maailmaan, jossa individualistisen toiminnan merkitys vähenee ja kollektiivisen puolestaan korostuu. Emme enää ole aivan niin yksilöllisen vapaita kuin ajattelimme olevamme ennen tätä hetkeä. Noosfääri johtaa meidät siksi pohtimaan tajunnan manipuloinnin ongelmaa ja etsimään keinoja pakottamisen ja kontrollin välttämiseen. Pescen näkemys on, että meidän on opittava tuntemaan noosfääri ja löydettävä elementtejä, jotka kertovat sen olemuksesta.

## Sisäisen ja ulkoisen nurinkääntyminen

Pesce nostaa virtuaalisuuden olennaisimmaksi piirteeksi sisäisen muuttumisen ulkoiseksi ja ulkoisen muuttumisen sisäiseksi. Tärkeä ominaisuus se on siksi, että juuri sisäisen kääntyminen ulkoiseksi tarjoaa mahdollisuuksia manipulointiin. Pesce tutkii nurinpäinkääntymisen ilmiötä käyttämällä esimerkkinä joitakin sellaisia taideteoksia, joissa teknologian luomaa uutta ympäristöämme on pyritty havainnoimaan. Yksi näistä kartoituksista on kanadalaisen Char Daviesin OSMOSE (kts. myös Tikka 1996). Taiteilija on luonut kolmikierroksisen hierarkkisen maailman, jonka alin kerros koostuu pylväinä esitetystä ohjelmointikoodista, keskikerroksena on metsämaisema ja stratosfäärissä on pilviin kirjoitettuja ajatelmia. Osanottaja on yhdistetty teoksen laitteisiin elektronisen vyön avulla ja liikkuu maailmassa ylös ja alas oman hengityksensä tahdissa eli toisin sanoen automaattisesti, tahattomasti. Hengitykseen ja liikkeeseen sisältyvä luonnollinen viettely saa osanottajan uppoamaan täydellisesti taideteokseen – vastustaminen on hankalaa, koska se merkitsisi hengityksen lopettamista. Seurauksena on se, että tiettyssä pisteessä raja itsen ja teoksen välillä muuttuu häilyväksi ja ego hajautuu. Mekanismeilla on kyky kääntää olemisen sisäinen ja ulkoinen puoli nurinpäin ja vieläpä niin että ihmiset nauttivat siitä.

Jos käyttöliittymän kytkennät saavat aikaan ajatusten ja tunteiden sisäisen maailman ulkoistumisen sillä tavalla, että sitä voidaan manipuloida, entä jos tämä mekanismi toimii vallan luonnollisen toimintatavan mukaan rajoittavasti, pakottavasti? Pesce toteaa, että OSMOSEn pimeä puoli on immerstiivinen helveti, joka voi luhistaa itsetunnon ja hallinnan kyvyn ja saattaa egon säyseäksi ja taipuisaksi.

Sisäisen ulkoiseksi kääntymisen tilassa tällainen vaikutus on huomattavan helppo saada aikaan ellei tietoisesti rakenneta mekanismeja sen välttämiseksi.

Jos OSMOSE on täysin minäsuuntautunut, edustaa berliiniläisen ART+COM -ryhmän T-VISION osallistumista niin laajaan kokonaisuuteen, että itse käy merkityksettömäksi. Taideteos simuloi maapalloa nähtynä miljoonan kilometrin etäisyydeltä, minkä synnyttää realistisen vaikutelman maapallon yläpuolella lentämisestä. Simulaatio on dynaaminen ja tosiaikainen, sillä maailma esitetään sellaisena kuin se juuri nyt on. Kun etäinen havainto tuodaan ulkovaruudesta maan pinnalle, on seurauksena tilan kokemuksen muuttuminen. Läheisyys ja etäisyys muuttuvat toisikseen, kun läheiseksi koettu on sekä virtuaalista että etäistä. Aikaisemmin vain astronauteilla on ollut kokemuksia egon sulautumisesta maapalloon ja heidän kokemuksensa on ollut syvästi henkinen. Vaikutukset kohdistuvat siis jälleen egon lähirajojen hajoamiseen ja positiiviseen uudelleenmuotoutumiseen, mutta myös T-VISION voisi toimia äärimmäisenä panoptisena mekanismina.

Miten negatiiviset käyttötavat voitaisiin välttää? Pescen mukaan kyberavaruuden kytkentäkartta tarjoaa siitä vihjeen: siellä missä valta on keskittynyt, vallitsee yksisuuntaisen kommunikaation tilanne, joka lähes väistämättä päättyy patologian syntyyn. Vastaavasti monisuuntaisen kommunikaation tilanteella on paljon vähäisempi todennäköisyys synnyttää patologiaa. Lisäksi taide voi toimia tutkana, joka varoittaa uhkaavista tilanteista.

## Todellisen ja virtuaalisen suhde

Minkälaiseksi ylipäänsä muodostuu meidän suhteemme todellisuuteen? Mikä on digitaalisesti tuotetun todellisuuden ja fyysisen todellisuuden suhde? Sihvonen (1995) pohtii virtuaalitodellisuuden tapaa uusintaa vanha teknologiautopia, jonka ydinajatus on, että vasta teknologian ansiosta meidän on mahdollista oivaltaa millainen itse todellisuus koko moninaisuudessaan on. Jaron Lanierin näkemys kuuluu juuri tähän utopialuokkaan. Hän toivoo, että mahdollisuus käyttää virtuaalitodellisuutta johtaisi entistä suurempaan aistiherkkyyteen suhteessa maailmaan, että se olisi havaintokyvyn stimulantti, todellinen silmien aukaisija (Heilbrun ja Stacks 1995). Hän uskoo, että virtuaalitodellisuuden keinoitekoisuus voi korostaa subjektiivista kokemusta, tehdä sen näkyvämmäksi ja siten herkistää ihmiset juuri elämän kokemusperäisille piirteille. Lanier haluaa auttaa ihmisiä myös huomaamaan, miten ihmeellinen ja mystinen asia on kyky kommunikoida toisten kanssa. Tällä tavalla virtuaalitodellisuuden tehtävä on paradoksaalisesti palauttaa kokemukselle sen luonnollinen ominaisuus. Paradoksaalisesti siksi, että palautus on mahdollista vasta teknologian avulla.

Entä jos ihmisten käsityksellä omasta historiallisesta tilanteestaan ei olisikaan kokemuksellista yhteyttä todellisuuteen? Sihvosen mukaan scifi-kirjallisuus on kautta koko perinteensä ollut kiinnostunut rajamaasta sisäisen todellisuuden ja ulkoisen todellisuuden välillä. Cyberpunk kuvaa teknologian astumista ihmisen arkipäivään, kotiin ja lopulta ihoon kiinni, teknologian sisäistymistä. Erityisesti William Gibsonin tuotannossa (suom. *Neurovelho*) sisäisen ja ulkoisen todellisuuden välinen raja-alue näyttää tyystin kadonneen, mikä vihjaa kyberavaruuden voimaan nielaista kaikki se, mikä kerran oli todellisuus. Gibsonin kyberavaruus on eräänlainen yhteinen hallusinaatio, maailmanlaajuinen 'kyberneettinen eetteri', joka elää omaa elämäänsä välittömästi todellisuudesta riippumatta. Kokemuksensa hankkimisessa ja esittämisessä Gibsonin maailman asukkaat ovat täysin riippuvaisia teknologiasta, mutta matriisissa vaeltaja ei koe ajasta ja paikasta irronutta olemassaoloaan välillisenä, vaan aitona ja todellisena.

Virtuaalitodellisuutta voidaan pitää sekä kokemuksen simulaationa että sen stimulaationa myös kriittisemmässä mielessä kuin mitä Lanier tekee. Gibsonin ter-

mi *simstim* viittaa Sihvosen mukaan tällaiseen mahdollisuuteen: tulevaisuuden yhteiskunta on luonut uuden tajuntateollisuuden muodon, joka tuottaa sekä laitteistot, ohjelmistot että käyttäjät simuloituja stimulaatioita varten, hieman samaan tapaan kuin alkeismuodossaan nykypäivän mediaviihde. Kritiikin mahdollisuus avautuu, kun erilaiset virtuaalitodellisuuden mallit nähdään tuotantoprosessin kautta, keskittyneen viihdeteollisuuden tuotteina. Samassa mielessä voidaan myös korostaa taiteilijoiden merkitystä, jos taiteen tavoitteena nähdään tajuntaa avartavien mahdollisuuksien etsiminen ja sitä rajoittavien ja sulkevien mahdollisuuksien torjuminen.

Miten vahva uhka teknologia on todellisuudelle? Voisiko todellisuus liueta teknologisesti tuotettuun 'yhteiseen hallusinaatioon', kun muutkaan mediat eivät sitä ole saaneet aikaan, Sihvonen kysyy. Jos todellisuus itsessään jo on tekstuaalinen ja riippuvainen kontekstista, on virtuaalitodellisuus kenties vain uudenlainen tekstuaalinen järjestelmä. Virtuaalitodellisuuden vetovoima on joka tapauksessa suuri sillä se ilmeisesti auttaa sopeutumaan rajusti muuttuvaan yhteiskuntaan ja samalla tarjoaa helpotusta muutokseen sisältyviin jännitteisiin. McLuhan (1969, 262-274) tarkastelee pelejä juuri tästä näkökulmasta: ne ovat yhtäaikaaisesti kulttuurin tarkkoja malleja ja kollektiivisia, sosiaalisia vastareaktioita sen hallitseviin suuntauksiin. Toimiessaan sekä vastaärsykkeinä että stressiin sopeutumisen välineinä, yhdistäessään toiminnan ja vastatoiminnan virtuaalimediat kuten pelitkin sopeuttavat yksilöä yhteiskuntaan.

Jos virtuaalimediat eivät nieläisekään todellisuutta, ne varmasti muuttavat suhtautumistamme todellisuuden ilmiöihin ja myös niitä koskevia puhetapojamme. Meillä on kuitenkin paha tapa käpertyä aikaisempaan mielikuvaan itsestämme ja maailmastamme silloin, kun joudumme kohtaamaan omat uudet luomuksemme ja sopeutumaan niiden tuomiin seurauksiin. Kun nyt voimme kuljeksia avaruudessa, vaikkakin virtuaalisesti, meidän olisi Kerckhoven (1995b) mielestä oivallettava, että niin yksityinen kuin kollektiivinen tietoisuutemme on yhtäkkiä venynyt aurinkokuntamme mittasuhteisiin. Hän haluaa meidän kasvavan psykologisesti teknologisten ulottuvuuksiemme mittaisiksi ja sulauttavan itseymmärrykseemme uusien maailmojemme monimutkaiset ongelmakentät. Virtuaalimediat ovat valtavasti laajentaneet yksilöllisiä näkökenttiämme ja venyttäneet todellisuutemme rajoja, eivätkä nämä murtumat ilmeisesti koskaan palaudu ennalleen.

## Virtuaaliset identiteetit

Mitä verkko merkitsee subjektiviteetin eli subjektina olemisen mahdollisten tapojen kannalta? Miten virtuaalitodellisuus vaikuttaa subjektina olemisen ehtoihin? Utopiadiskurssi korostaa kyberavaruuden kykyä rakentaa uudenlaista subjektia, mahdollisuutta identiteeteillä leikkimiseen ja sukupuolimäärittäistä vapautumiseen sekä vallitsevien hierarkioiden ja positioden horjuttamiseen. Rheingold (1993) osallistuu tähän keskusteluun toteamalla, että osallistujilla on laaja, vaikkakaan ei täydellinen kontrolli niihin identiteetteihin, joita he luovat virtuaalisissa yhteisöissään. Materiaalisen ruumiin tunnusmerkit eivät hänen mukaansa enää ole yksilöllisen identiteetin välttämättömiä aspekteja, koska vuorovaikutus on ruumiista vapautettua.

Kyberpunk-alakulttuuria tutkineen Balsamon (1995) mukaan utopiadiskurssiin kuuluva subjektinäkemys on vahvasti esillä kyberpunkin jäsenten minäkuvassa. Oman käsityksensä mukaan he ovat kanssakäymisessään sukupuoli- ja värisokeita, koska he kommunikoivat yhteisöissään pääasiassa tekstin välityksellä. Sen edellytyksenä olisi kuitenkin se, että kieli itsessään on vapaata sukupuolen, statuksen, iän tai etnisten määritysten muodoista. On helppo päätellä, että muun viestinnän



tavoin tietokoneviestintä on niille alisteista ja myös Balsamo osoittaa, miten sukupuoli seuraa mukana online-yhteisöihin ja rakenteistaa vuorovaikutusta. Virtuaalista identiteettiä eivät silti niinkään merkitse rotuun ja biologiseen sukupuoleen liittyvät tunnistimet kuin herkemmat sukupuolistettujen kommunikatiomallien ja -tapojen jättämät jäljet. Identiteetin rakentamismekanismit eivät ole rajattomia, historiattomia ja ulkopuolella politiikan, mikä näkyy kyberpunk-kulttuurin tavassa uusintaa hallitsevia sukupuolistereotyyppioita. Lisäksi se on vain yksi monista ristiriitaisuuksista, joita vastarintakulttuuriksi itsensä mieltävän yhteisön identiteetin rakentamisessa paljastuu.

Visuaalisemmassa virtuaalitodellisuudessa ruumis on sinänsä mukana kokemuksessa, vaikkakin oudolla, ei-lihallisella tavalla. Kun ruumiin fyysiset, aikaan ja paikkaan kiinnittyneet rajat eivät enää sido, kun ne voidaan ylittää kokemuksellisesti, muuttuu myös se, mitä ymmärrämme ruumiilla. Ruumiillisuuden muuttuminen muuttaa Sihvosen mukaan myös niitä rajoituksia, joiden puitteissa subjektiveetit saavat hahmonsä. Hän haluaa tuoda utopiadiskurssin korostamien subjektin uusien kokemisen muotojen rinnalle kriittisemmän näkemyksen, jonka mukaan teknologia ei luo vain uusia sovellutuksia, vaan myös subjektiveitin uudet perustat. Kyberavaruuden tarkasteluun tarvitaan itse asiassa kaksoisnäkökulma: samalla kun todetaan, että aistimellinen kokemusmaailma ja maailmankuvan perustat voivat virtuaalitallassa kokea perusteellisia järkytyksiä, otetaan huomioon myös se, että subjektit kantavat mukanaan kulttuurinsa vanhoja hierarkioita ja sisäistettyjä oletuksia. Myös nämä voivat järkyä ja siten muuttua, mutta automaattisesti ne eivät jää kyberavaruuden kynnyksen ulkopuolelle.

Uudet, määrittelemättömät virtuaaliset todellisuudet ovat eksistentiaalisesti vaativia ja henkistä tasapainoaamme uhkaavia. Heim (1995) mukaan me toimimme todellisessa maailmassa sisäistettyjen rajoitusten avulla, jotka luovat meille merkityksenmuodostuksen horisontin, ja koska kaikki maailmat tarvitsevat puitteita ja rakenteita, virtuaalitodellisuus tarvitsee niitä myös. Todellisen maailman rajoituksia ovat ensinnäkin kuolema, joka rajaa olemassaolomme, toiseksi ajallisuus, joka tarjoaa meille muistin ja historian, sekä kolmanneksi elämän hauraus ja epävarmuus, jotka tuovat huolen ja huolehtimisen tarpeen. Fyysisen kärsimyksen mahdollisuus on aina läsnä elämässämme ja yhdessä kuoleman kanssa se ankkuroi ja juurruttaa meidät todellisuuteen. Koska me olemme hauraita, me välitämme ja kannamme huolta.

Heim kysyy, eikö myös virtuaalisten maailmojen pitäisi sisältää kuolemaa, kipua ja piinaavia huolenaiheita, sillä näiden rajoitusten poistaminen voisi viedä virtuaalisuudelta suhteen todellisuuteen ylipäänsä. Toisto tuottaisi kuitenkin vain tyhjän peilikuvan maailmasta ja kyberavaruuden tulisi hänen mukaansa kyetä parempaan: sen tulisi kiehtoa mielikuvitustamme ja tuottaa filosofiaa ja luoda vaihtoehtoisten maailmojen malleja. Virtuaalitodellisuus sisältää kuitenkin vahvan pyrkimyksen todellisen maailman rajojen ja rajoitusten ylittämiseen, sillä jos Bioccaa uskomme, juuri se oli sen syntymotiiveja. Itse asiassa meidän olisi syytä säilyttää olemassaolon ankkurimme myös virtuaalitodellisuudessa, mutta miksi emme tutkisi niitä uusista näkökulmista ja samalla hakisi helpotusta niiden tuomaan ahdistukseen. Epävarmuuden ja haurauden kokemukset ovat hyvä horisontti, sillä niistä irtautuminen tuottaa kenties vain välinpitämättömyyttä.

## **Hauraat kytkennät**

Nämä pohdinnat saattavat tuntua epäuskottavilta ja jotkut näkemykset liian äärimmäisiltä. Niiden takana on kuitenkin joukko kokeiluja hyvin yksinkertaisilla virtuaalitodellisuuden laitteilla – se juuri tekee kokemuksista niin hätkähdyttäviä. Ylläolevaa tekstiä voi tietysti silti pitää hypenä ja niiden alkuperäisiä lähteitä epäi-

lyttävinä ja epäortodokseina. Jos on jotakuinkin vakuuttunut verkon ja virtuaalitodellisuuden uutuudesta ja vaikutusten mittavuudesta, joutuu kuitenkin välttämättä avaamaan näkökulmiaan. Tutkijan on hyvä hakea lisävälineitä odottamatomilta suunnilta, erityisesti taiteesta, sillä taiteilija voi helpommin tutkia aistikokemuksia ja tulevaisuutta, siinä missä tutkija on taipuvaisempi jäljittämään käsitteitä ja tulkitsemaan menneisyyttä.

Benkkua olisi huvittanut keskustelu epäortodoksisuudesta, sillä juuri sovinnaisuuteen hän ei halunnut taipua. Sopeutumisesta Benkku olisi epäilemättä ollut yhtä mieltä McLuhanin kanssa, joka piti suurta osaa läntisen individualistisen ihmisen yhteiskuntaan 'sopeutumisesta' henkilökohtaisena alistumisena kollektiivisiin vaatimuksiin. Sopeutumattomuudesta saa tosin aina maksaa, usein esimerkiksi identiteettiritiriitoina. Onko virtuaalitodellisuudesta lopulta apua jännitteiden purkamiseen ja erisuuntaisten psyykkisten pyrkimysten tasapainottamiseen? Tarjoamalla tilaa leikille, kokeiluille ja erilaisten vaihtoehtojen testaamiselle siitä kenties tulee hyvä vastustaja sovinnaisuudelle, mutta moninkertaisten subjektiviteettien lisäksi tarvitsemme myös jonkinasteista minän eheyttä, integraatiota. Oletus virtuaalitodellisuuden täysin vapaista identiteettivalinnoista on saanut liian vahvan aseman, sillä se on nyt yhtä harhainen ja voluntaristinen kuin se on ollut muissakin konteksteissa. Liberalistisen identiteettikeskustelun vastadiskurssissa pitäisi ottaa huomioon minän kokonaisuus ja pohtia niitä voimia, jotka virtuaalitodellisuudessa vaikuttavat hajottamisen suuntaisesti tai vastaavasti eheyttävästi.

Virtuaalitodellisuus on kaikesta päättään kokemuksena filosofinen, ylevä tai kunnioitusta herättävä, mutta myös pelottava, koska se niin selvästi osoittaa omien havaintojemme rajallisuuden. Kiinnostavimmat sitä koskevat teesit liittyvät ymmärtääkseni maailmankuvan merkitykseen keinomaailmojen rakentamisessa ja oletukseen kollektiivisen tietoisuuden sfäärin synnystä. Olemme tekemisissä olemassaolomme perustojen ja esioletusten kanssa maailmoissa, jotka ovat meille outoja ja voivat yhtä yksinkertaisesti synnyttää kauhistuttavaa mielen väärinkäyttöä kuin tuottaa valaistuksen kokemuksia. Yhteys näistä teemoista jutun viimeiseen osaan on olemassa, vaikka kenties hauraana. Virtuaalitodellisuus, samoin kuin verkko kokonaisuudessaan, on vakiintumattomassa ja kehittyvässä vaiheessa, mikä jättää tilaa meidän toiminnallemme. Kulttuurin muutosprosesseihin liittyy aina tulevaan kohdistuvaa epätietoisuutta, epävarmuutta ja uhkakuvia, jotka helposti rajoittavat muutosten poliittista kontekstia, mahdollisten valintojen skaalaa. Virtuaalitodellisuuden, vastakulttuurin ja politiikan mahdollisuudet voidaan nähdä osa laajempaa kysymystä, joka koskee representaation, edustuksen toteutumista ja oikeutusta. Mistä tulevat ne kulttuuriset merkitykset, jotka kyberavaruudessa asettuvat etusijalle ja miten ne tämän asemansa hankkivat? Sama kysymys voidaan esittää myös niille identiteetin rakentamisen elementeille, joita virtuaalitodellisuus meille tarjoaa: kenen kokemuksia me oikeastaan sulautamme itseemme ja kenen maailmankuvaa koemme?

## Politiikka ei ole kuollut

Haastattelin äskettäin tutkimustani varten Amsterdamissa Geert Lovinkia (kts. esim. Lovink 1996), monissa kansalaisjärjestöissä toimivaa verkkoaktivistia ja ehkä kuuluisimman hollantilaisen verkkoprojektin, Digital Cityn perustajajäsentä. Hän on luontevalla tavalla eurooppalainen, historiallisen ja monikulttuurisen yhteisön puolustaja, itseensä sulkeutuvan Euroopan vastustaja. Hän ei ole utopisti, jos sillä tarkoitetaan haaveilevaa maailmanparantajaa, vaan enemmänkin realisti, joka varoittaa naivismista. Keskustelu hänen kanssaan virittää kuitenkin optimistista uskoa siihen, että emme ole politiikan ja verkon suhteen voimattomia, että akti-

visteja yhä on. Geertin käsitys on, että verkkokritiikin on perustuttava poliittiseen taloustieteeseen ja pyrkimykseen selvittää sisältö- ja infrastruktuuriteollisuuden suurten yritysryppäiden synty ja globalisoituminen. Verkkoa ja verkottunutta kapitalismia on arvosteltava sisältäkäsien ja sillä tavalla, että kritiikistä on konkreettista apua ihmisille. Hän hylkää kalifornialaisen verkkoideologian uusliberalismin (kts. Barbrook & Cameron 1995), mutta hyväksyy vanhan hakkeri-etiikan perusajatukset 'access for all', 'access to all', jotka tähtäävät kaikkien vapaaseen pääsyyn verkkoon ja lisäksi kaiken informaation julkisuuteen verkossa. Me emme voi paljoakaan sille, minkälaiseksi verkon teknologia rakentuu emmekä sille, mitä tapahtuu ohjelmistokehityksessä, sen sijaan me voimme luoda käsitteellisiä malleja verkosta julkisuuden alueena ja vaikuttaa sillä tavalla verkon toteutumisen tapaan.

Tiedän että Benkku olisi nauttinut Geertin suorasukaisesta toimintatavasta. Emme ratkaise massatyöttömyyttä verkon avulla ja voimme saada aikaan vain säron viihdeteollisuuden visioihin, mutta miksi ihmeessä emme tekisi sitä? Se vie aikaa, se on totta, mutta entä sitten? Amsterdamilaisten aktivistien ajattelussa ja toiminnassa tarkentuu jälleen kuva siitä, mitä avantgarde voisi merkitä. Benkulle se oli tärkeä, mutta kompleksinen teema, koska etujoukon ajatus on historiallisesti sisältänyt sekä parhaat että pahimmat pyrkimyksemme. Geertin ja hänen ystäviensä projektit ovat vetovoimaisia tässä ajassa, koska ne ovat realistisia, konkreettisia ja demokraattisia. Yllättävää kyllä, juuri keskustelu postmodernista näyttäisi johtavan meidät takaisin eräisiin modernin keskeisiin teemoihin eli demokratiaan, kansalaisuuteen ja julkisuuteen. Näkökulma niihin on kuitenkin tuon keskustelun seurauksena peruuttamattomasti muuttunut.

Kiinnostavaa nykytilanteessa on se, miten me selviämme ristiriitaisten ja hajottavien kokemustemme kanssa. Suostummeko tunnustamaan, että elämme jatkuvassa kosketuksessa ihmiskunnan laajempaan kokonaisuuteen? Suostummeko luopumaan itsekkäistä tarpeistamme huomattessamme, että selviydymme joko kaikki yhdessä tai emme selviydy ollenkaan. Tietoisuuden äkkiä laajentuessa ja erillisen olemassaolon vastaavasti kutistuessa tärkeä kysymys koskee paikkaamme yksilöinä ja vastuutamme maailman harmoniasta. Dignity on sana, jolle ei ole täysin hyvää suomalaista vastinetta, mutta se voidaan kääntää arvokkuudeksi. Se ei tarkoita ylpeyttä tai juhlallisuutta, vaan pikemminkin oman arvonsa luonnollista tunnistamista. Se syntyy yhteisöön kuulumisen ja rakastetuksi tulemisen kokemuksesta, tarpeellisuuden tunteesta eikä sen kasvupohja meillä ole enää yhtä itsestäänselvä. Meillä ei ole traditionaalisia yhteisöllisiä riittejä, jotka auttaisivat purkamaan ahdistustamme, vaan me joudumme turvautumaan mediaan, joka helpotuksen lisäksi tuo meille uusia pelkoja. Meillä on oikeastaan vain yksi hyvä tapa huojentaa olemassaolon epävarmuutta ja se on kommunikaatio. Meidän on voitava puhua vaikeista asioista kuten syvimmistä peloistamme ja maailmankatosuksemme perustavimmista oletuksista. Koska verkko on syntynyt juuri kommunikoinnin tarpeesta ja juuri siinä on sen perusolemus, miksi emme käyttäisi sitä dialogiin, kun sitä meille niin auliisti tarjotaan.

Avantgardea voi olla vain se, joka oivaltaa jotakin tulevasta. Vaikka Benkun henkilökohtainen elämä päättyi umpisolmuun, hänen viestinsä meille on kirkas: pitäkää yllä pyrkimystä parempaan maailmaan. Me olemme tulleet tilanteeseen, joka on tutumpi 'primitiivisissä' yhteiskunnissa: auta toista ihmistä, koska et tiedä milloin itse olet autettavana. 70-luvun poliittisina vuosina emme juuri kiinnittäneet huomiota yksilön ongelmiin, vaan yritimme ratkaista rakenteellisia vääryyksiä. Toisaalta 70-luvun syväanalyysi on vielä tekemättä: kuvittelen, että suurin osa tuolloisista radikaaleista yhä arvostaa oikeudenmukaisuutta ja solidaarisuutta. Maailma on vain nyrjähtänyt 70-luvusta paljon hankalammaksi, vaikka joiltakin osin myös avoimemmaksi ja pluralistisemmaksi.

Taiteilijan ainoa etiikka on kaipaus oikeudenmukaisuuteen ja parempaan

maailmaan ja toivon antaminen ihmisille on hänen tärkein tehtävänsä, totesi Kai Chydenius eräässä radio-ohjelmassa. Toivon ylläpitäminen ei ole kuulunut tutkijan ensisijaisiin tehtäviin, mutta voisimme siinä lähentyä taiteilijoita. Voisimme yrittää tarjota perusteltuja näkemyksiä uusista teistä, kulttuurisesta ja yhteiskunnallisesta toivosta ja auttaa ihmisiä löytämään vielä hämärästi erottuvia poliittisen ja yhteisöllisen toiminnan mahdollisuuksia. Voisimme tukea ihmisten koke-  
mista omasta arvokkuudestaan ja voisimme estää valonsädettä murskautumasta liian raskaana riippuviin pilviin. Tätä keskustelua en koskaan käynyt Benkun kanssa enkä tiedä olisiko sillä ollut vaikutusta. Viimeisen ratkaisun ehdottomuus pakottaa meidät kuitenkin ajattelemaan asioita uudelleen ja auttaa meitä kenties pitämään parempaa huolta toisistamme.

Muistamme sinua, Benkku.

## Kirjallisuus

- Balsamo, Anne (1995) Signal to Noise: On the Meaning of Cyberpunk Subculture. Teoksessa: Biocca, Frank & Levy, Mark R. (toim.) Communication in the Age of Virtual Reality. Hillsdale, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates. ss. 347-368.
- Barbrook, Richard & Cameron, Andy (1996) The Californian ideology. Paper presented at the 9th Colloquium on Communication and Culture, Piran, Slovenia. <http://www.wmin.ac.uk/media/HRC/ci/calif6.html>
- Biocca, Frank & Kim, Taeyong & Levy, Mark, R. (1995) The Vision of Virtual Reality. Teoksessa: Biocca, Frank & Levy, Mark, R. (toim.) Communication in the Age of Virtual Reality. Hillsdale, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates. ss. 3-14.
- Heilbrun, Adam & Stacks, Barbara (1995) Virtuaalitodellisuus vm 1989. Teoksessa: Huhtamo, Erkki (toim.) Virtuaalitodellisuuden arkeologia. Virtuaalimatkaillijan uusi käsikirja. Rovaniemi: Lapin yliopisto. ss. 246-259.
- Heim, Michael (1995) Virtuaalitodellisuuden metafysiikkaa. Teoksessa: Huhtamo, Erkki (toim.) Virtuaalitodellisuuden arkeologia. Virtuaalimatkaillijan uusi käsikirja. Rovaniemi: Lapin yliopisto. ss. 246-259.
- de Kerckhove, Derrick (1995a) Kybermedia - näkökulmasta olokuulmaan. Teoksessa: Huhtamo, Erkki (toim.) Virtuaalitodellisuuden arkeologia. Virtuaalimatkaillijan uusi käsikirja. Rovaniemi: Lapin yliopisto. ss. 314-327.
- de Kerckhove, Derrick (1995b) The Skin of Culture. Investigating the New Electronic Reality. Toronto: Somerville House Publishing.
- Lovink, Geert (1996) Organized Innocence and War in the New Europe. On Electronic Solitude and Independent Media. <http://www.desk.nl/~nettime>
- McBeath, Graham B. & Webb, Stephen A. (1995) Cities, Subjectivity and Cyberspace. <http://www.lrz-muenchen.de/MLM/telepolis/deutsch/thinktank/macb.htm>
- McLuhan, Marshall (1969, 1964) Ihmisen uudet ulottuvuudet. Helsinki: WSOY.
- Pesce, Mark, D. (1994) Final Amputation: Pathogenic Ontology in Cyberspace. Originally presented at the Third International Conference on Cyberspace, University of Texas at Austin, May 1993. <http://www.hyperreal.com/~mpesce>
- Pesce, Mark, D. (1996) Proximal and Distal Unity. mpesce@netcom.com. Paper presented at the Fifth International Conference on Cyberspace, Madrid, Spain. <http://www.hyperreal.com/~mpesce>
- Rheingold, Howard (1993) Virtual communities. New York: Addison-Wesley.
- Sihvonen, Jukka (1995) VT ja sen täydellisen kokemisen unelmat. Teoksessa: Huhtamo, Erkki (toim.) Virtuaalitodellisuuden arkeologia. Virtuaalimatkaillijan uusi käsikirja. Rovaniemi: Lapin yliopisto. ss. 260-287.
- Tikka, Heidi (1996) Käyttöliittymäteknologia ja sukupuoli. Teoksessa: Tarkka, Minna & Hintikka, Kari & Mäkelä, Asko (toim.) Johdatus uuteen mediaan. Helsinki: Edita. ss. 156-165.
- Virilio, Paul (1995) Speed and Information: Cyberspace Alarm! CTHEORY Vol. 18, No 3. <http://www.ctheory.com>