

**FENOMENOLOGINEN SELVITYS TEKNOLOGIAN JA  
RUUMIIN SUHTEESTA:**

Ruumiin laajentaminen teknologian avulla

**Taneli Lilja**

**Pro gradu -tutkielma**

**Filosofia**

**Yhteiskuntatieteiden ja**

**filosofian laitos**

**Jyväskylän yliopisto**

**Syksy 2014**

# TIIVISTELMÄ

## FENOMENOLOGINEN SELVITYS TEKNOLOGIAN JA RUUMIIN SUHTEESTA

### Ruumiin laajentaminen teknologian avulla

Taneli Lilja

Filosofia

Pro gradu -tutkielma

Yhteiskuntatieteiden ja filosofian laitos

Jyväskylän yliopisto

Ohjaajat: Sara Heinämaa ja Mikko Yrjönsuuri

Syksy 2014

100 sivua

Tämä tutkielma käsittelee teknologiaa ja ruumista fenomenologisesta näkökulmasta. Tarkoitukseni on selvittää teknologian vaikutus ruumiillisuuteen ja ruumiillinen laajentaminen teknologian avulla. Lisäksi käsittelen yleisesti ruumiillisuutta ja teknologiaa fenomenologisesta viitekehyksestä ja molempien vaikutusta kokonaisvaltaiseen tapaan olla maailmassa.

Fenomenologisen viitekehyksen muodostan nojaamalla pääasiallisesti kolmen aihetta käsitelleen filosofin työhön. Ensimmäisenä ranskalaisfilosofi Maurice Merleau-Pontyn filosofia luo viitekehyksen ruumiillisuudelle, kun taas saksalaisfilosofi Martin Heidegger tarjoaa lähtökohdan teknologia-näkökulman käsittelylle. Näiden molempien filosofien ajatukset yhdistyvät amerikkalaisfilosofin Don Ihden filosofiassa. Ihden työ muodostaa synteetin ruumiillisuuden ja teknologian teemoista tuoden esille niiden rinnakkaiselon. Ihden filosofia antaa myös lähtökohdan virtuaalitekniikan analyysille.

Tutkielman rakenne muodostuu neljästä pääosasta. Ensimmäisessä osassa analysoin Merleau-Pontyn käsitystä ruumiista tuoden esille ruumiillisuuden monimuotoisuuden fenomenologisessa filosofiassa. Tässä osassa tuon ilmi ruumiin ominaisuuden liittä itseensä ihon ulkopuolisia esineitä. Toisessa osassa keskityn teknologiaan Heideggerin ja Ihden filosofisista lähtökohdista. Heidegger on työssään tuonut esille teknologian vaikutuksen ympäröivään maailmaan ja ihmiseen, mikä luo myös pohjan teknologian käsittelylle tässä tutkimuksessa. Ihde vuorostaan muodostaa Heideggeria eheämmän ja monipuolisemman käsityksen teknologiasta. Kolmannessa osassa Ihden filosofia toimii alustavana viitekehyksenä yhdistäessäni ruumiin ja teknologian toisiinsa. Viimeisessä osassa keskityn virtuaalitekniikkaan ja siihen miten ruumiillisuus näkyy virtuaalitekniikassa.

Tutkielman keskeisin johtopäätös on, että eri teknologiat ja ruumis muodostavat toisiinsa vaikuttavan kokonaisuuden. Voimme laajentaa ruumiillisuuttamme eri teknologioiden avulla, mutta näin tehdessä teknologia myös vaikuttaa tapamme olla maailmassa.

**Avainsanat:** Fenomenologia, teknologia, ruumis, Merleau-Ponty, Heidegger, Ihde

# Sisällys

1. JOHDANTO .....	4
2. MERLEAU-PONTYN NÄKEMYS VÄLINEIDEN RUUMIILLISUUDESTA.....	6
2.1 Fenomenologinen perintö .....	6
2.2 Maailmassa-oleminen .....	11
2.3 Ruumis.....	14
2.3.1 Ruumis taustana .....	15
2.3.2 Elävä ruumis .....	17
2.3.3 Ruumiillinen tilallisuus .....	18
2.4 Ruumis ja teknologia Merleau-Pontyn filosofiassa.....	20
2.5 Yhteenveto Merleau-Pontyn filosofiasta .....	25
3. TEKNOLOGIA.....	27
3.1 Heideggerin teknologiakäsitys .....	27
3.1.1 Heideggerin vasara .....	27
3.1.2 Varanto .....	30
3.1.3 Yhteenveto Heideggerin teknologiakäsityksestä .....	36
3.2 Ihden teknologian filosofia.....	38
3.2.1 Teknologian määritelmä.....	39
3.2.2 Teknologian historiallisuus .....	42
3.2.3 Teknologian kulttuurillisuus .....	51
3.2.4 Yhteenveto Ihden teknologiakäsityksestä .....	55
4. TEKNOLOGISOITUNUT ELÄMISMAAILMA .....	57
4.1 Teknologisesti paljas elämismaailma .....	57
4.2 Teknologian suhteet.....	62
4.2.1 Teknologian ruumiillistamissuhde .....	62
4.2.2 Teknologian hermeneuttinen suhde .....	65

4.2.3 Teknologian toiseuden suhde .....	69
4.2.4 Taustateknologia .....	73
4.2.5 Teknologian rajalla.....	74
4.3 Teknologian ruumiillisuus .....	76
5. VIRTUAALINEN RUUMIS .....	81
5.1 Virtuaalisuuden määritelmä.....	82
5.2 Virtuaalisen ruumiin laajentaminen.....	83
5.2.1 Elokuvat .....	86
5.2.2 Videopelit.....	88
5.3 Virtuaalisen ruumiin rajallisuus.....	93
6. YHTEENVETO .....	95
KIRJALLISUUS .....	99

# 1. JOHDANTO

Pro gradu -tutkielmassani keskityn käsittelemään ruumiillisuutta<sup>1</sup> ja teknologiaa sekä näiden kahden välistä suhdetta. Analysoin näitä kahta teemaa fenomenologisesta näkökulmasta. Fenomenologian historiassa on runsaasti käsitelty molempia teemoja, mutta harvinaisempaa on ollut niiden yhdistäminen yhdeksi kokonaisuudeksi. Molemmat näistä teemoista ovat ajankohtaisia; filosofia on yleisesti alkanut vapautumaan perinteisestä ruumiillisuuden väheksymisestä, ja teknologia on voimakkaammin läsnä ihmisten elämässä kuin koskaan aikaisemmin.

Fenomenologisen viitekehyksen muodostan nojaamalla kolmen aihetta käsitelleen filosofin työhön. Ensinnäkin ranskalaisfilosofi Maurice Merleau-Pontyn (1908–1961) filosofia luo viitekehyksen ruumiillisuudelle, kun taas saksalaisfilosofi Martin Heidegger (1889–1976) tarjoaa lähtökohdan teknologian käsittelylle. Näiden molempien filosofien ajatukset yhdistyvät amerikkalaisfilosofin, Don Ihden (1934–), filosofiassa. Ihden työ muodostaa erinomaisen synteetin ruumiillisuuden ja teknologian teemoista, ja samaan pyrin itsekin hänen oivalluksiinsa ja muotoiluihinsa nojaten.

Merleau-Pontyn ruumiinfilosofia toimii tämän pro gradu -tutkielman tärkeimpänä innoittajana. Ruumiinfilosofiassa yleisesti esitetään, että maailmassa-oleminen on ennen muuta ruumiillista ja ruumiillisesti välittyntä olemista. Maailma koetaan ruumiin muodostaman kehyksen ja jäsennyksen kautta: ruumiin ja maailman suhde on jatkuva ja aina jo edellytetty. Ruumis ei ole maailmassa vain ulkoisten vaikutusten passiivisena vastaanottajana, vaan maailma ja tila ovat ruumiillisesti jäsennettyjä. Ruumiillisuudesta voidaan käsitteellisesti erottaa muun muassa fyysinen, biologinen ruumis ja elävä, toiminnallinen ruumis. Ruumiillisuus ei rajoitu ihon pintaan, vaan toiminnallinen ruumis voi laajentua kattamaan ihon ulkopuolisia esineitä.

*”Tottuminen hattuun, autoon tai keppiin merkitsee, että ne siirretään, tai vastaavasti, sisällytetään omaan ruumiiseen. [...] On kirjaimellisesti totta, että subjekti, joka oppii*

---

<sup>1</sup> Sara Heinämaa on argumentoinut, että ruumis-termi on parempi suomennos saksan *Leib*-termille kuin keho, sillä perusteella, että ruumis-termi, toisin kuin keho-termi, sisältää kaksi elävyyden olennaista piirrettä: affektiivisuuden ja kuolevaisuuden.

*kirjoittamaan koneella, sisällyttää näppäimistön tilan omaan ruumiilliseen avaruuteensa.”*  
(Merleau-Ponty 1962, 166–167)<sup>1</sup>

Tämä tekstikohta on lähtöpisteeni teknologian ja ruumiin filosofiselle tarkastelulle. Kuten Merleau-Ponty tuo ilmi, voimme sisällyttää teknologiaa itseemme, toiminnalliseen ruumiiseemme. Merleau-Ponty käyttää yhtenä esimerkkinä sokean keppiä. Sokean keppi ei ole vain työkalu, jota sokea ihminen käyttää maailman hahmottamiseen, vaan kepeistä tulee osa sokean elävää ruumista (*Corps vécu, Leib*). Ilman keppiä sokea ihminen ei voi liikkua nopeasti eikä turvallisesti maailmassa, ja täten keppi muuttaa sokean ihmisen kokonaisvaltaisen tavan olla maailmassa. Sokean keppi on yksinkertainen mutta valaiseva esimerkki ruumiin ja teknologian suhteesta. Me kaikki – eivät pelkästään sokeat tai vammaiset – olemme teknologian vaikutuksen alaisia: muun muassa silmälasit, vaatteet, kengät, meikit, sähkövalot, kellot, autot ja tietokoneet vaikuttavat joka päivä perustavanlaatuisesti tapaamme olla maailmassa.

Heidegger ja Ihde tuovat filosofiassaan ilmi teknologian monimuotoisuuden. Tämän takia edellä lainattu tekstikohta Merleau-Pontyn teoksesta raapaisee vain sen ilmiökentän pintaa, jossa teknologia ja ruumiillisuus kietoutuvat toisiinsa. Kyseessä on huomattavasti monimutkaisempi suhde, koska teknologia ei ole yksi ilmiö vaan kattaa hyvinkin erilaisia ilmiötä ja suhteita. Teknologian käyttösuhteet poikkeavat toisistaan, ja teknisten välineiden ja olioiden suhde ihmisruumiiseen riippuu monesta eri tekijästä. Tässä pro gradu - tutkielmassa pyrin käsittelemään teknologian ja ruumiillisuuden suhdetta mahdollisimman monipuolisesti. Haluan selvittää ennen muuta, miten teknologian ruumiillistaminen tapahtuu, mitkä ovat ruumiillistamisen rajat ja ehdot ja miten eri tavoin teknologia ilmenee ihmisen ruumiillisuudessa.

Perehdyn ruumiillisuuden teemaan ensin Merleau-Pontyn filosofian avulla. Tämän perusselvityksen jälkeen käsittelen teknologiaa Heideggerin ja Ihden fenomenologioiden tarjoamien viitekehysten sisällä. Näiden perusselvitysten jälkeen yhdistän teknologiaa koskevat ja ruumiillisuutta koskevat tulokset. Työni lopuksi käsittelen virtuaalista teknologiaa, joka avaa uuden ulottuvuuden teknologian ja ruumiillisuuden suhteeseen.

---

<sup>1</sup> Nojaan tekstissäni Merleau-Pontyn englanninkielisiin käännöksiin alkuteosten huonon saatavuuden takia: *”To get a used to a hat, a car or a stick is to be transplanted into them, or conversely, to incorporate them in to the bulk of our own body. [...] It is literally true that subject who learn to type incorporates the key-board space into his bodily space.”*

## 2. MERLEAU-PONTYN NÄKEMYS VÄLINEIDEN RUUMIILLISUUDESTA

Maurice Merleau-Ponty (1908–1961) oli 1900-luvun merkittävimpiä ranskalaisia filosofejia. Merleau-Pontyn ajattelussa yhdistyvät ranskalaisen vitalismin ja kartesiolaisuuden perintö sekä saksalainen fenomenologia, etenkin Edmund Husserlin (1859–1938) ja myös osittain Martin Heideggerin (1889–1976) ajattelu. Merleau-Ponty oli laaja-alainen filosofi, joka käsitteli tuotannossaan havaintoon ja ruumiillisuuteen liittyvien kysymysten ohella mm. kieltä, historiaa, taidetta ja politiikkaa. Tulen tässä esittelyssä tutkimaan Merleau-Pontya ennen kaikkea ruumiinfilosofina ja selvittämään, miten hänen ruumiinfilosofiansa voidaan yhdistää teknologian teoriaan.

### 2.1 Fenomenologinen perintö

*Phénoménologie de la perception* -teoksen esipuheessa<sup>1</sup> Merleau-Ponty selvittää suhteensa fenomenologian perintöön ja valottaa samalla käsitystensä fenomenologiasta yleisesti. Hahmotan tässä kappaleessa lyhyesti Merleau-Pontyn suhdetta fenomenologisen filosofian perinteeseen, sitä ennen avaan Merleau-Pontyn fenomenologian käsitystä muutamalla Husserlilta perittyjen avainkäsitteiden avulla.

Husserlin vaikutus Merleau-Pontyn filosofiaan on huomattava ja se näkyy myös *Phénoménologie de la perception* -teoksen esipuheessa. Kyseisessä esipuheessa Merleau-Ponty käsittelee Husserlilta perittyjä käsitteitä kuten *epoche* ja *fenomenologinen reduktio*, jotka voimakkaasti liittyvät yhteen. Epoche-käsite tarkoittaa pidättäytymistä todellisuuden hahmottamisesta sekä siihen kuuluvista ennako-oletuksista ja arvostelmista. Epoche Husserlin mukaan paljastaa tietoisuuden ja ilmiöt: se on ikään kuin filosofinen ajattelutavan muutos. Epoche on vaatimus fenomenologiselle reduktiolle, joka vuorostaan tarkoittaa subjektin ja maailman välistä korrelaatiota. Fenomenologisessa reduktiossa palataan tutkimaan asioita sinänsä. (Zahavi 2003, 45–47) Fenomenologista reduktiota ei tule kuitenkaan sekoittaa Husserlin *eideettiseen reduktioon*. Eideettisellä reduktiolla

---

<sup>1</sup> Sara Heinämaa on suomentanut kyseisen esipuheen, joten viitataan ensisijaisesti Heinämaan suomennettuun artikkeliin: Heinämaa, Sara 2000: *Mitä on fenomenologia? : johdatus Phénoménologie de la perception -teoksen esipuheeseen*. Tiede & Edistys 25, 165-169.

tarkoitetaan ajattelutapaa, jota käyttäen pyritään löytämään objektista sen määrittävä tai määrittävät ominaisuudet. Kyseisessä käsitteellisessä analyysissä valittu objekti pyritään riisumaan kaikista sen ominaisuuksista, kuten esimerkiksi painosta tai väristä, niin että lopulta päädytään objektin perustaviin ominaisuuksiin, joita ei voi riisua, ilman että objekti menettää merkityksensä kyseisenä objektina. Eideettistä reduktiota käyttäen päästään tietoiseksi todellisuuden olemuksellisista rakennuspiirteistä, joita fenomenologiassa tutkitaan. (Zahavi 2003, 38–39) Nämä kolme Husserlin käsitettä tulevat esille *Phénoménologie de la perception* -teoksen esipuheessa, jonka kautta esittelen Merleau-Pontyn yleistä käsitystä fenomenologiasta.

Merleau-Ponty aloittaa esipuheensa kysymällä: Mitä fenomenologia oikeastaan on? Miksi kysymykseen ei ole annettu suoraa vastausta? Hän korjaa tämän puutteen heti seuraavassa virkkeessä määrittelemällä fenomenologian olemusten tutkimiseksi, tarkemmin sanottuna tietoisuuden olemuksellisten piirteiden tutkimiseksi, esimerkiksi havaitsemisen, arvostelemisen ja tuntemisen olemusten tutkimiseksi. Mutta ennen kaikkea fenomenologian piirissä pyritään kytkemään olemukset olemassaoloon, ja pyritään siten ymmärtämään ihmistä ja maailmaa ennen muuta kokemuksen lähtöpisteestä käsin. Tämä määritelmä on kuitenkin vasta raapaisu fenomenologian pinnasta, sillä fenomenologit käsittävät olemukset erityisellä tavalla, kuten myös olemuksia tavoittavan intuitiivisen tietoisuuden. (Heinämaa 2000)

Merleau-Ponty jatkaa toteamalla, että fenomenologiassa oletetaan maailman olemassaolo taustaksi ennen kuin filosofinen reflektio aloitetaan. Merleau-Ponty painottaa uskollisena Husserlille, että “paluu asioihin itseensä” ei ole idealistinen käänös tietoisuuteen vaan paluu maailmaan sellaisena kuin se ilmenee meille ennen selityksiä ja analyyssejä. Kaikissa tapauksissa fenomenologin ensimmäisenä tehtävänä on “herättää uudelleen” kokemus – ikään kuin kaivaa kokemus esiin sitä koskevien teorioiden alta. Kun tutkimus koskee havaintoa, on palattava näkemään, kuulemaan ja tuntemaan. Tämän jälkeen tehtävänä on kuvata kokemus ja sen kohde: näkeminen ja nähty, kuuleminen ja kuultu, tunteminen ja tunnettu. Kuvauksen tulee olla vapaa teoreettisista sitoumuksista, ja analyysi voi tapahtua vasta kuvauksen jälkeen, sen ehdoilla. (Heinämaa 2000)

Merleau-Ponty kirjoittaa:



*”Kaikki tietoni maailmasta, jopa tieteellinen tietoni, on saatu minun omasta ainutlaatuisesta näkökulmastani tai jostain kokemuksestani maailmasta, jota ilman tieteen symbolit olisivat mielettömiä.”* (Merleau-Ponty 1962, IX)<sup>1</sup>

Fenomenologiassa käsitetään että tiedon lähtökohta on tilallisuudessa ja tilannesidonnaisuudessa. Todellisuuden ilmeneminen on näin suhteessa kokijaan. Merleau-Ponty kyseenalaistaa naiivin ja tieteellisen realismin tällä muotoilullaan. Merleau-Ponty ei tietenkään kiellä tieteen saavutuksia eikä heikon objektiivisuuden saavuttamisen mahdollisuutta, mutta hän haluaa muistuttaa, että kaikki tieteelliset faktat, niin biologiset kuin psykologiset, muodostuvat aikaisemman tiedon päälle ja nojaavat aikaisempaan kokemukseen. (Heinämaa 2000)

*”Palatakseni asioihin sinänsä, on palattava siihen maailmaan, joka edeltää tietoa [...]”* (Merleau-Ponty 1962, IX–X)<sup>2</sup>

Kyse on palaamisesta asioiden tutkimiseen sellaisina kuin ne ilmenevät meille; fenomenologian avulla pyritään palamaan takaisin lähtöpisteeseen, ennen kuin tieto on muokannut käsityksemme maailmasta. Merleau-Pontyn mukaan fenomenologiassa on kyse yrityksestä tutkia maailmaa mahdollisimman ”puhtaana”: ennen oletuksia tutkitusta kohteesta. Pyrkimyksenä on päästä eroon kaikista kohdetta koskevista oletuksista, ja viime kädessä myös kohdetta sekä maailmaa – eli kohteen horisonttia – koskevista olemassaolo-oletuksista. Jokainen tieteellinen väite on suhteessa moniin muihin tieteellisiin ja arkikokemuksen sisältämiin oletuksiin, joita ilman väitettä ei voisi ymmärtää, aivan niin kuin maantieto on suhteessa luontohavaintoihin, joissa olemme oppineet, mitä metsät, joet ja vuoret ovat. Maantieto edellyttää toisin sanoen ymmärrystä vuorista ja fyysisen ympäristön muista osista, eläintiede edellyttää ymmärrystä elollisuudesta ja ihmistieteet ymmärrystä ihmisyydestä. (Heinämaa 2000)

Merleau-Ponty varoittaa, ettei fenomenologiaa tule sekoittaa idealismiin. Asettaessaan subjektin kaiken tiedon lähteeksi, Descartes ja Kant samastivat subjektin ihmisolentoon ja samalla irrottivat ihmissubjektin ajattelu-prosessit maailmasta. Descartesin epäilevä minä todisti ja varmisti maailman olemassaolon puhtaasti oman ajattelunsa kautta. Tämä tarkoitti, että maailma oli ihmissubjektin ajatusprosessin kautta olemassa: maailma olisi näin alisteinen ihmissubjektille. Merleau-Ponty vuorostaan näkee ihmisen toiminnallisena

---

<sup>1</sup> *“All my knowledge of world, even my scientific knowledge, is gained from my own particular point of view, or from some experience of the world without which the symbols of science would be meaningless.”*

<sup>2</sup> *“To return to things themselves is to return to that world which precedes knowledge [...]”*

olentona maailmassa, ja tähän keskusteluun tulen palaamaan tutkielmassani tuonnempana. (Heinämaa 2000)

Merleau-Ponty jatkaa idealismin vastaista kritiikkiään. Hän hylkää näkemyksen, jonka mukaan voisimme analyyttistä reflektiota käyttäen löytää tietoisuudesta kokemusta edeltävän minän: koskemattoman subjektiivisuuden, johon aika ja tila eivät ole jättäneet jälkiänsä. (Heinämaa 2000)

Merleau-Ponty kirjoittaa:

*”Totuus ei vain ’asuta’ ’kokemusta edeltävää minuutta’, tai tarkemmin, ei ole olemassa kokemusta edeltävää minuutta; ihminen on maailmassa, ja vain maailmassa hän tietää itsensä.”* (Merleau-Ponty 1962, XII)<sup>1</sup>

Maailman ja kokijan välisestä suhteesta muodostuva kokemus on kaiken tiedon perusta. Kuvitteellinen puhdas minuus rakentuu aina maailmallisen kokemuksen varaan.

Analyyttinen reflektio kuvaa ja jäsentää ennen kaikkea kokemusta, jonka olemme saaneet olemalla maailmassa. Kaikki käsitteelliset päätelmämme asioista irrallaan kokemuksesta ovat spekulatiota ja edellyttävät kokemusta vahvistuakseen. Emme voi koskaan päästä koettavan ulkopuolelle emmekä tavoittaa minkäänlaista jumalan näkökulmaa. (Heinämaa 2000)

Merleau-Ponty kirjoittaa:

*”Kaikista tärkein opetus, jonka reduktio opettaa meille, on täydellisen reduktion mahdottomuus.”* (Merleau-Ponty 1962, XV)<sup>2</sup>

Merleau-Ponty ei esipuheessaan kiellä reduktion tarpeellisuutta vaan päinvastoin esittää, että reduktio on välttämätön kun tutkitaan, miten maailma näyttäytyy. Tästä huolimatta hän pitää kokonaisvaltaista kääntymistä maailma-kokemuksesta riippumattomaan tietoisuuteen mahdottomana. Hän kuvaa reduktion fokus-muutokseksi, jossa normaali maailmasidonnainen tarkastelu korvataan tarkastelulla, jonka kohteena ovat juuri tämä maailmasidos ja sen eri muodot. Reduktion tehtävänä on höllentää sidostamme maailmaan, jotta maailman kokemuksellista rakentumista voitaisiin tarkastella filosofisesti eli perustellen ja vapaana maailmaa koskevista ennakko-oletuksista. Reduktio tuo siis esille maailmassa olemisemme ja sen muodot. Merleau-Pontyn mukaan nimittäin, maailma ei ole

---

<sup>1</sup> *”Truth does not ”inhabit” only ”the inner man”, or more accurately, there is no inner man, man is in the world, and only in the world does he know himself.”*

<sup>2</sup> *”The most important lesson which the reduction teach us is the impossibility of a complete reduction.”*

sitä, mitä ajattelemme, vaan se, minkä suhteen elämme. Olemme avoimia maailmalle, olemme kommunikaatiosuhteessa maailman kanssa, mutta emme koskaan voi saada maailmaa kokonaisvaltaisesti haltuumme; se on kaiken toimintamme ja kaikkien kohteittemme pysyvä horisontti. (Heinämaa 2000)

Reduktion kautta pääsemme käsiksi fenomenologian kohteeseen: tietoisuuden ja kokemuksen intentionaalisuuteen. Kokemus on aina intentionaalista, toisin sanoen, jokainen tietoinen akti, jokainen kokemus, on korrelaatioissa objektiin. Jokaisella intentiolla on kohde: tietoisuutemme on suuntautunut objekteja kohti. Objekti pitää tässä yhteydessä ymmärtää laajasti, sillä esimerkiksi jokaisella havainnolla, tunteella tai ajatuksella on korreloiva objekti. (Sokolowski 2000, 8-9) Tämä maailman suuntautuminen paljastuu fenomenologisessa reduktiossa. Klassinen brentanolainen määritelmä intentionaalisuudelle on: ”kaikki tietoisuus on tietoisuutta jostakin”. Merleau-Pontyille intentionaalisuus ei kuitenkaan ole puhdasta ajattelua, vaan se voidaan löytää jo kokemuksen aistimelliselta ja ruumiilliselta tasolta. Havainnon ilmiö paljastaa meille, kuinka suuntaudumme maailmaan ja elämme maailmassa ennen kuin muodostamme käsityksiä maailmasta. Olemme maailmassa, mutta tietoisina, kokevina olentoina olemme ”tuomittu” suuntautumaan kohti maailmaa. (Heinämaa 2000)

Esipuheensa lopussa Merleau-Ponty toteaa:

*”Todennäköisesti fenomenologian tärkein saavutus on äärimmäisen subjektivismiin ja äärimmäisen objektivismiin yhdistäminen järjen tai maailman nimissä.”* (Merleau-Ponty 1962, XXII)<sup>1</sup>

Merleau-Ponty esittää, että fenomenologinen perinne sisältää erityislaatuisen oivaltavan käsityksen objektiivisuudesta ja rationaalisuudesta. Todellisuutta ei ymmärretä subjektin vastakohdaksi vaan subjekteja yhdistäväksi kentäksi. Maailma on napa, jossa kokemukseni kohtaavat ja kytkeytyvät toisten subjektien kokemuksiin. Totuuden tavoittelu ei näin ollen pelkästään edellytä, että ajatteleva minä erottuu maailmasta ja toisista ihmisistä; totuus vaatii muita tietoisia ja järjen ohjaamia olentoja. (Heinämaa 2000)

Näistä lähtökohdista Merleau-Ponty ryhtyy laatimaan omaa filosofiaansa. Tutkielmani kannalta hänen tärkein aiheensa on kokeva, elävä ruumis, mutta ennen kuin paneudun käsittelemään Merleau-Pontyn ruumiin filosofiaa tarkemmin, käyn lyhyesti ja kevyesti läpi

---

<sup>1</sup> *”Probably the chief gain from phenomenology is to have united extreme subjectivism and extreme objectivism in its notion of the world or of rationality.”*

niitä hänen työnsä osia, jotka ovat vaikuttaneet myöhempään käsittelemääni ruumiinfilosofiaan.

## 2.2 Maailmassa-oleminen

Seuraavaksi tarkastelen tarkemmin Merleau-Pontyn käsitystä maailmassa-olemisesta. Maailmassa-oleminen pitää sisällään useita teemoja, ja se on myös lähtökohta Merleau-Pontyn filosofian kokonaisvaltaiseen ymmärtämiseen. Kuten *Phénoménologie de la perception* -teoksen esipuheessa toin ilmi, Merleau-Ponty painottaa filosofiassaan sijoittautuneisuutta, intentionaalisuutta, ruumiillisuutta ja kokemusta. Nämä kaikki neljä teemaa tulevat erinomaisesti esille maailmassa-olemisen kautta.

Merleau-Pontyn mukaan olemme sijoittautuneita tarkastelemaan maailmaa tietystä pisteestä käsin. Tämä piste on ruumiimme. Olemme Merleau-Pontyn mukaan ennen kaikkea ruumiillisia olentoja maailmassa. Olemme ruumiillisesti sijoittautuneita maailmaan. (Merleau-Ponty 1962, 94–95)

Merleau-Ponty kirjoittaa:

*”Jos on totta, että olen tietoinen ruumiistani maailman kautta, se on havainnon havaitsematon ehto keskellä maailmaa, keskus, jota kohti kaikki objektit kääntävät puolensa. Samasta syystä on totta, että ruumiini on maailman keskipiste: tiedän, että objekteilla on monta eri puolta, koska voin kävellä niiden ympäri, ja tässä mielessä olen tietoinen maailmasta ruumiini keinojen kautta.”* (Merleau-Ponty 1962, 94–95)<sup>1</sup>

Ruumiimme on Merleau-Pontyn mukaan maailman keskipiste. Liikkumalla ja toimimalla maailmassa muodostamme maailmankatsomuksemme. Merleau-Pontyn mukaan tiedämme, että kuutiolla on kuusi puolta, koska voimme kävellä sen ympäri ja tutkia sitä maailmassa, vaikka näemmekin sen kerralla vain yhdestä suunnasta. Olemme muodostaneet käsityksen kuutiosta omasta kokemuksestamme käsin: elämällä elämäämme. Voimme toki ajatella abstraktin kuution, mutta tilallisuutta koskeva ajattelukin on opittu elämällä maailmassa ruumiillisena olentona. Voimme esimerkiksi kuvitella kotimme useasta eri ruumiittomasta

---

<sup>1</sup> *”For if it was true that I am conscious of my body via the world, that it is the unperceived term in the center of the world toward which all objects turn their face, it is true for the same reason that my body is the pivot of the world: I know that objects have several faces because I could walk around them, and in that sense I am conscious of the world by means of my body.”*

näkökulmasta, mutta tässäkin tapauksessa nämä ”lunnannäkökulmat” ovat muodostuneet ruumiillisen kokemuksemme kautta. (Merleau-Ponty 1962, 235–237)

Merleau-Ponty kirjoittaa:

*”Ruumiimme on maailmalle sitä, mitä sydän on elimistölle: se pitää näkyvän spektaakkelin jatkuvasti elossa, se puhalttaa siihen elämää ja ylläpitää sitä, ja muodostaa maailman kanssa elimistön.”* (Merleau-Ponty 1962, 235)<sup>1</sup>

Koska olemme sijoittautuneita maailmaan ruumiillisesti, asiat saavat myös merkityksensä ruumiimme välityksellä. Merleau-Pontyn mukaan avautuva maailma paljastuu ruumiin kautta meille. Olemme pakotetut olemaan maailmassa, ja vain maailmassa tunnemme itsemme, mutta samalla paljastuva maailma on suhteessa kokijaan. Kokemuksemme maailmasta on aina tietystä sijoittautuneesta näkökulmasta, mutta juuri kyseinen sijoittautuneisuus antaa merkityksen kokemukselle. Ruumiiton näkökulma olisi näkökulma ei mistään, eikä sisältäisi merkityksiä. (Merleau-Ponty 1962, 499–502)

Merleau-Ponty jatkaa:

*”Minun ruumiillani on ote maailmasta, kun havaintokykyäni tarjoaa spektaakkelin niin vaihtelevan ja niin selvästi ymmärrettävän kuin mahdollista, ja kun minun motoriset aikomuksen ilmi tullessa, saavat maailmasta ne vastaukset, joita ne ennakoivat. Maksimaallinen varmuus havaitsemisessa ja toiminnassa määrittää hahmottamisalueen, elämäni perustan, yleisen miljöön ruumiini ja maailman yhteiselolle.”* (Merleau-Ponty 1962, 292)<sup>2</sup>

Merleau-Pontyn ruumiin ja maailman yhteiselo tulee näkyviin myös kokemuksen ja täten havaitsemisen tasolla. Koska olemme sijoittautuneita ruumiillisesti maailmassa, niin myös kokemuksemme on ruumiillista. Kokemuksen kautta muodostamme kuvamme maailmasta ja itsestämme, mutta kokemustakin edeltää ruumiillisuus. Edeltävä tekstinkappale myös paljastaa sen, miten olemme suuntautuneita maailmaa kohti, toisin sanoen, intentiomme on ruumiillisesti suuntautunut maailmassa elämiseen. Merleau-Pontyn filosofiassa

---

<sup>1</sup> *”Our own body is in the world as the heart is in the organism: it keeps the visible spectacle constantly alive, it breathes life into it and sustains it inwardly, and with it forms a system.”*

<sup>2</sup> *”My body has a grip on the world when my perception offers me a spectacle as varied and as clearly articulated as possible, and when my motor intentions, as they unfold, receives from the world the responses they anticipate. This maximum distinctness in perception and action defines a perceptual ground, a basic of my life, a general milieu for the coexistence of my body and the world.”*

intentiomme ei tapahdu vain ajattelun tasolla, vaan olemme ruumiillisesti suuntautuneita objekteja kohtaan vaikka emme edes tiedostaisi niitä. (Merleau-Ponty 1962, 292–293)

Koska Merleau-Ponty pitää kokemusta perustavana osana olemassaoloamme, on hänelle myös havaitseminen isossa roolissa hänen filosofiassaan. Merleau-Pontyn mukaan havaitseminen on enemmän suhde kuin havaitun objektin tai vuorostaan havaitsijan määrittämä akti. Havainnot eivät ole koskaan täysin erillisiä toisistaan, vaan kyse on enemmän kokonaisuudesta, siitä, miten eri osat havaitsemisessa tukevat toisiaan ja muodostavat kokonaisuuden. (Merleau-Ponty 1962, 4–5) Merleau-Pontyn mukaan kyse ei ole koskaan vain siitä, mitä kullakin hetkellä havaitsemme, vaan esimerkiksi havaintohetkellä selkämme takainenkin maailma ottaa osaa havaitsemisen aktiin. (Merleau-Ponty 1962, 12)

Merleau-Ponty kirjoittaa havaitsemisesta:

*”Hahmotettava ”jokin” on aina keskellä jotain muuta, se muodostaa aina osan ”kentästä” [...] Puhdas vaikutelma ei ole sen vuoksi vain huomaamaton vaan tuskin havaittavissa ja näin ollen käsittämätön havaitsemisen hetkellä.”* (Merleau-Ponty 1962, 4)<sup>1</sup>

Merleau-Ponty kuvaa havaitsemisen kokonaisvaltaista suhdetta fenomenalisella kentällä. Merleau-Ponty painottaa ruumiin ja maailman suhdetta havaitsemisessa. Havaitseminen on valmiiksi latautunut merkityksillä, ja maailma saa merkityksellisyyden ruumiillisuuden kautta. Havaitseminen on yhteydessä olemiseen maailmassa ruumiillisina olentoina. Ilman jalkoja havaitsisimme maailman perustavasti eri tavalla kuin jalkojen kanssa, koska pelkästään käveleminen maailmassa muokkaa sitä, miten havaitsemme tilallisuuden. Tätä ajatusta seuraten meidän ruumiimme välityksellä rakentuu fenomenaalinen kenttä, johon kuuluu esimerkiksi kyky käyttää jalkoja ja käsiä. Fenomenaalinen kenttä on havaintokenttä, kun ruumis ja maailma ymmärretään yhdeksi kokonaisuudeksi. (Merleau-Ponty 1962, 289–290)

Olen käsitellyt lyhyesti sijoittautuneisuutta, intentionaalisuutta, ruumiillisuutta ja kokemusta Merleau-Pontyn maailmassa-olemisen kautta. Tiivistettynä: olemme maailmassa ruumiillisina olentoina suuntautuneina maailmaa kohti. Olemme suhteessa maailman kanssa, ja tästä suhteesta kumpuaa jokaisen ihmisen ainutlaatuinen kokemus,

---

<sup>1</sup> *”The perceptual ”something” is always middle of something else, it always forms part of a ”field” [...] The pure impression is therefore not just undiscoverable, but imperceptible and thus inconceivable as moment of perception.”*

jonka kautta jokaisen ihmisen maailmankatsomus rakentuu. Seuraavaksi tarkastelen lähemmin Merleau-Pontyn ruumiillisuutta unohtamatta Merleau-Pontyn muuta filosofiaa.

## 2.3 Ruumis

Kuten on montaa kertaa jo tullut ilmi, Merleau-Pontyn mukaan olemassaolomme on pitkälti ruumiillista: ruumiimme on maailman keskipiste. Merleau-Ponty ymmärtää ruumiillisuuden kuitenkin hyvin laajasti, joten on hyvä käydä ruumiillisuus yksityiskohtaisesti läpi.

Heti aluksi on hyvä erottaa mekaaninen, fyysinen ruumis (*Körper*), jota tieteet tutkivat, ja Merleau-Pontyn elävä, toiminnallinen ruumis<sup>1</sup> (*Leib*). Husserlin eletyn ruumiin fenomenologia avasi Merleau-Pontylle uuden tien ruumiillisuuden filosofiseen tutkimiseen. Husserlin fenomenologiassa ruumis ei ole vain passiivinen aistimusten vastaanottaja, vaan sillä on konstitutiivinen, merkitystä muodostava tehtävä. Termi ”ruumissubjekti” viittaa ruumiiseen siinä merkitystä muodostavassa tehtävässä, joka ruumiilla on aistihavainnoissa, aistimuksissa ja tunteissa. Elävällä ruumiilla toimitaan, havaitaan, koetaan ja eletään, kun taas mekaaninen ruumis on ruumiimme biologisena kokonaisuutena. Tämä Husserlin ruumiillisuuden kaksijakoisuus esiintyy myös Merleau-Pontyn filosofiassa. (Zahavi 2003, 101–102) Joka tapauksessa, kun Merleau-Ponty kirjoittaa ruumiista, hän kirjoittaa yleensä elävästä ruumiista, koska se on hänelle ensisijainen ruumis.

Merleau-Ponty painottaa Husserlia seuraten, että ruumis ei ole objekti toisten joukossa, koska juuri ruumiin, sen havainto- ja aistielinten, kautta objektit ovat meille todellisia (Merleau-Ponty 1962, 103–104). Lisäksi ruumis ei ole eloton kappale eikä hengetön mekanismi, vaan se on eleissään ilmaiseva ja kommunikoiva kokonaisuus. Merleau-Ponty mukaan ruumiimme on jatkuvan ihmetyksen lähde. (Merleau-Ponty 1962, 235)

Ruumiin kautta hahmottuu merkityksien havaintomaailma, jonka kanssa ruumis on vastavuoroisessa suhteessa. Havaittavat asiat ovat aina annettuja jostain näkökulmasta käsin, ja ruumiilliseen läsnäoloon kuuluu auttamatta tilallisuus. Merleau-Pontyn mukaan emme päättelä emmekä kuvittele havaitsemaamme asian merkitystä, vaan merkitys on

---

<sup>1</sup> Käytän käsitteitä elävä ja toiminnallinen ruumis tämän tutkielman aikana rinnakkain.

annettu meille ruumiillisesti: voimme liikkua asioiden ympäri, ja jäsenämme niiden ykseyden jo ennen kuin ajattelemme, mitä ne ovat. Ruumiillinen subjekti on samaan aikaan sekä aktiivinen että passiivinen, yksilöllinen persoona ja anonyymi olemisen tyyli. Ruumiillisuus muodostaa havaitsemisen taustan, jolloin se voi olla hyvinkin passiivinen, mutta toisaalta olemme maailmassa aktiivisesti ruumiimme kautta tahtovina, pyrkimyksellisinä ja kommunikoivina subjekteina. Tätä ruumiillisuuden kahtiajakoa käsittelem seuraavaksi, minkä jälkeen siirryn esittelemään Merleau-Pontyn käsitystä ruumiillisesta tilallisuudesta. (Merleau-Ponty 1962, 103–105)

### 2.3.1 Ruumis taustana

Merleau-Pontyn filosofiassa ruumis on tausta, jota vasten kokemuksemme maailmasta muodostuu. Vaikka muodostammekin käsityksemme aktiivisesti elämällä maailmassa, niin ruumis pysyy myös passiivisesti aina läsnä, taustana kaikelle olemiselle.

Merleau-Ponty kirjoittaa:

*”Havannoin ulkopuolisia objekteja ruumiillani, käsittelem niitä, tutkin niitä, kävelen niiden ympäri, mutta minun ruumiini itse on asia, jota en havaitse: tehdäkseen niin, minun tulisi käyttää toista ruumista.”* (Merleau-Ponty 1962, 104)<sup>1</sup>

Maailmaa voimme aktiivisesti tutkia ja havaita, mutta omaa ruumistamme emme voi kokea samalla tavalla kuin muita materiaalisia asioita. Voimme toki tarkastella biologista ruumistamme maailmassa esimerkiksi peilin kautta, mutta peilikuvasta paljastuva ruumis on mekaaninen ruumis; tällöin kohteenamme ei ole elävä havaitseva ruumis, jollaisena Merleau-Ponty ruumiin ensisijaisesti ymmärtää. Sillä miten voisimme hahmottaa sen asian, jolla hahmotamme: silmä ei voi katsoa itseään, korva ei voi kuulla itseään. Elävä ruumis ei ole objekti, koska havaitsemme ja ylipäättänsä olemme maailmassa ruumiillisina olentoina. Tämä ajatus luo pohjan Merleau-Pontyn idealle sanattomasta ruumiista. (Merleau-Ponty 1962, 103–105)

Merleau-Ponty kirjoittaa:

---

<sup>1</sup> *”I observe external objects with my body, I handle them, examine them, walk around them, but my body itself is a thing which I do not observe: in order to be able to do so, I should need the use of a second body”*



*"[...] ja minun ei pitäisi edes pystyä lukemaan Descartesin kirjoja jos en olisi, ennen kuin mikään kieli voi alkaa, kontaktissa oman elämäni ja ajatuksieni kanssa; ja jos puhuttu cogito ei kohtaisi minussa sanatonta cogito:a. Tämä sanatonta cogito oli se, jota Descartes etsi kirjoittaessaan Meditaatioitansa."* (Merleau-Ponty 1962, 468)<sup>1</sup>

*"Sanatonta cogito, oman itsensä läsnäolo omalle itsellensä, ei ole vähempää kuin olemassaolo, tämä on edellytys kaikelle filosofialle, ja tietää itsensä vain noissa harvoissa tilanteissa, joissa se on uhan alla."* (Merleau-Ponty 1962, 470)<sup>2</sup>

Sanatonta ruumis on tausta, jonka päälle kaikki mielekkyys rakentuu: olemassaolo ennen kieltä. Jo ennen syntymää olemme ruumiillisia olentoja äitimme kohdussa, jo ennen syntymää sydämemme sykkii, ja liikumme kohdun sisätilassa. Ruumiillinen aistimellisuus ja havainto edeltävät abstraktia ajattelua ajallisesti, ja ruumis on ehto abstraktin ajattelun kehitykselle. Ennen kuin kykenemme epäilemään omaa olemassaoloamme, olemme eläneet ruumiillisina olentoina jo pitkään. (Merleau-Ponty 1962, 467–468)

Ruumis on siis läsnä kaikessa havaitsemisessa, ja me olemme, havaitsemme ja elämme maailmassa ruumiimme kautta. Tämän kaikenkattavuuden ruumis on huomaamaton, tematisoitumaton ehto asioille (Merleau-Ponty 1962, 470). Oma hengitystään on vaikea huomata, ellei siihen erikseen kiinnitä tarkkaavuutta, ja silloin kun siihen kiinnittää huomion, hengitys on vaikeampaa. Tämä seikka havainnollistaa ruumiillista olemistamme ja sen ehtoluonnetta. Merleau-Pontyn mukaan ruumis on perustilassaan, kun sen toimintaan ei kiinnitetä huomiota, vaan motoriset intentiot tapahtuvat ajattelematta. Esimerkiksi tarttuessani teekuppiin ajattelematta sen enempää kuppia kuin käteni liikettä, tapahtuu liike täydellisessä harmoniassa kohteen kanssa. (Merleau-Ponty 1962, 159–161)

Ruumiini on tausta, jota vasten maailma avautuu, mutta maailmassa olemme kuitenkin aktiivisia, eläviä olentoja. Seuraavaksi tarkastelen Merleau-Pontyn ruumiin toiminnallisempaa puolta.

### **2.3.2 Elävä ruumis**

---

<sup>1</sup> *"[...] and I should be unable even to read Descartes' book, were I not, before any speech can begin, in contact with my own life and thought, and if the spoken cogito did not encounter within me a tacit cogito. This silent cogito was the one Descartes sought when writing his Meditations."*

<sup>2</sup> *"The tacit cogito, the presence of oneself to oneself, being no less than existence, is anterior to any philosophy, and knows itself only in those extreme situation in which it is under threat."*

Vaikka ruumilla on sanaton ja huomaamaton rooli kaiken jäsentyneen tietoisuuden taustana, niin Merleau-Ponty käsittää ruumiillisuuden myös aktiivisena maailmassa olemisena. Merleau-Pontyn ruumiillisuuden filosofia on erityisen tunnettu juuri ruumiin elävyyden ja aktiivisuuden kuvauksista. Muodostamme maailman aktiivisesti ruumiillisina olentoina.

Merleau-Ponty kirjoittaa:

*”Tietoisuudessa ei ole ensiksi kyse siitä, että ’minä ajattelen’, vaan siitä, että ’minä kykenen’. [...] Liike ei ole ajattelua liikkeestä, eikä ruumiillinen tila ole ajatus havaitusta tilasta. Jokainen tahdonalainen liike tapahtuu tietyissä puitteissa, taustaa vastaan, jonka määrittää liike itse.”* (Merleau-Ponty 1962, 159)<sup>1</sup>

Merleau-Pontyille tietoisuus jostakin on yhteydessä ruumiilliseen osaamiseen, toimintaan ja tekemiseen (Merleau-Ponty 1962, 159–161). Esimerkiksi ihminen, joka ei osaa uida, ei pysty myöskään tiedostamaan uinnin eri vaiheiden ja uinnin ilmiön luonnetta yleisellä tasolla, sillä häneltä puuttuu myös taju vedestä, sen tilallisuudesta ja vastuksesta. Ihminen ei voi tiedostaa sitä, mitä hän ei osaa käsitellä tai mihin hän ei pysty, toisin sanoen, mihin hänen ruumiillisuutensa ei ylety. Uimataidon oppiminen ei vain anna kykyä uida ja tietoa uimisesta, vaan se myös muuttaa käsityksen vedestä. Ennen uimataidon oppimista saatoimme nähdä joet vaarallisina, esteinä, joiden yli pystyi vain kulkemaan veneillä ja siltoja pitkin. Uimataidon oppimisen jälkeen jokien merkitys muuttuu: joet eivät enää näyttäydy esteinä, koska kykenemme uimataidon varassa, ilman mitään välineitä, etenemään rannalta toiselle. Kyseessä ovat sekä erityiset ruumiilliset taidot kuten uimataito että perustavat ruumiilliset kyvyt kuten näkeminen tai käveleminen. Näin ruumiillinen taito ja kyky eivät vain mahdollista liikkumista, vaan ne määrittävät tapaamme hahmottaa maailmaa ja ylipäättänsä tapaamme olla maailmassa.

Merleau-Ponty jatkaa:

*”Tietoisuus on olemista asioita kohti ruumiin välityksellä. Liike on opittu siinä vaiheessa kun ruumis on ymmärtänyt sen, toisin sanoen, kun ruumis on sisällyttänyt sen omaan maailmaansa, ja liikuttaakseen ruumista, on tavoiteltava asioita ruumiin kautta: kyse on*

---

<sup>1</sup> *”Consciousness is in the first place not a matter of ”I think that” but of ”I can.” [...] Movements is not thought about movement, and bodily space is not space though of or represented. Each voluntary movement takes place in a setting, against a background which is determined by the movement itself.”*

*siitä, että sallimme itsemme vastata asioiden kutsuun, ja ruumis vastaa tähän kutsuun ilman mitään tietoisuutta.”* (Merleau-Ponty 1962, 159–161)<sup>1</sup>

Merleau-Pontyn mukaan elävä ruumis on jatkuvassa aktiivisessa suhteessa maailmaan. Perustava tietoisuus on tietoisuutta havainto-objekteista ruumiin kautta. Elävä ruumis oppii asioita, kun se sisällyttää uuden asian ruumiilliseen olemassaoloon. Todellisesta osaamisesta voidaan puhua, kun opittua asia tehdään ”luonnostaan”, ajattelematta sitä. (Merleau-Ponty 1962, 159–161) Esimerkiksi ihminen, joka opettelee ajamaan polkupyörällä, joutuu ajattelemaan, mitä tekee kääntyessään jyrkässä mutkassa, kun taas ihminen, joka on jo oppinut polkupyörällä ajamisen kunnolla, ei enää tarvitse ajatella tekemistään kääntyessään jyrkässä mutkassa. Asian ajatteleminen saisi kokeneen polkupyöräilijän ajamaan epävarmemmin ja mahdollisesti myös kaatumaan. Tässä esimerkissä on kyse juuri ruumiillisesta suuntautumisesta maailmaa kohti: polkupyörällä ajaminen ei ole ensisijaisesti tiedollista vaan ruumiillista oppimista.

Merleau-Ponty kirjoittaa:

*”Se, mikä merkitsee speaktaakelin suuntautumisen kannalta, ei ole ruumiini faktana, asiana objektiivisessa avaruudessa, vaan mahdollisten toimintojen järjestelmänä, virtuaalisena ruumiina, jossa sen fenomenalisen paikan määrää sen toiminta ja tilanne. Ruumiini on siellä, missä on jotakin tekemistä.”* (Merleau-Ponty 1962, 291)<sup>2</sup>

Tämän sitaatin nojalla ruumiillisuutemme määrittävät toiminta ja tilanne. Elävä ruumiimme on siellä, minne intentiomme suuntautuu. Ruumiillinen olemassaolo on siis ennen kaikkea aktiivista ja jatkuvaa olemista suhteessa maailmaan. Emme ole passiivia katsojia elämän näytöksessä vaan näyttelijöitä, jotka toiminnan kautta muodostavat suhteensa maailmaan.

### **2.3.3 Ruumiin tilallisuus**

---

<sup>1</sup> *”Consciousness is being-toward-the-thing through the intermediary of the body. A movement is learned when the body has understood it, that is, when it has incorporated it into its ”world”, and to move one’s body is to aim at things through it; it is to allow oneself to respond to their call, which is made upon it independently of any representation.”*

<sup>2</sup> *”What counts for the orientation of the spectacle is not my body as it in fact is, as a thing in objective space, but as a system of possible actions, a virtual body with its phenomenal ”place” defined by its task and situation. My body is wherever there is something to be done.”*

Nyt kun olen tuonut ilmi Merleau-Pontyn ruumiin monipuolisuuden, siirryn käsittelemään ruumiillista tilallisuutta. Koska elävä ruumiimme on liikkuva ja eloisa, se myös vaikuttaa siihen, miten käsitämme tilallisuuden. Ruumiillinen ulottuvaisuus ei jää vain ihomme, tai edes käsiemme, ulottuville, vaan elävä ruumiimme voi laajentua toimintamme mukaan.

Merleau-Ponty kirjoittaa:

*”Kun käteni lepää pöydällä, minun ei tulisi sanoa, että käsi on tuhkakupin vieressä, niin kuin tuhkakuppi on puhelimen vieressä. Ruumiini ääriveriiva on raja, jota normaali tilallisuuden suhde ei tavoita.”* (Merleau-Ponty 1962, 112)<sup>1</sup>

Merleau-Pontyn mukaan oman kokemuksellisen ruumiin tilallisuus eroaa muusta tilallisuudesta. Tämä johtuu siitä, että ruumiimme muodostaa kokonaisuuden. Emme voi esimerkiksi erottaa oikeaa kättämme muista ruumiimme osista, koska kokemuksemme ruumiistamme ei muodostu eri kappaleista, vaan kokemuksemme ruumiista muodostaa yhteisen kokonaisuuden. Tätä Merleau-Ponty kutsuu ruumisskeemaksi. Ruumisskeema on Merleau-Pontyille dynaaminen hahmo ruumiista, jota määrittää ennemmin sen tilanne kuin sen sijainti. Tilanne ja toiminta määrittävät ruumisskeemamme, kokemuksemme ruumistamme; suuntautuessamme johonkin päämäärään, ruumisskeemamme muokkautuu tehtävän mukaan. Merleau-Pontyn mukaan ruumiimme pysyy taustana, jota vasten muu tilallisuus ilmenee. Ruumiillinen tilallisuutemme voi astua ihon ulkopuoleiseen tilallisuuteen, koska ruumiillinen tilallisuutemme laajenee toiminnan kautta. Ruumisskeemamme ei ole kopio mekaanisesta ruumiistamme, vaan se muuttuu intentiomme mukaan. (Merleau-Ponty 1962, 112–115)

Merleau-Ponty jatkaa:

*”Kun sanon, että objekti on pöydän ”päällä”, minä aina kuvitteellisesti sijoitan itseni joko pöydälle tai objektiin [...]”*(Merleau-Ponty 1962, 116)<sup>2</sup>

Merleau-Pontyn mukaan ymmärrämme yleisen tilallisuuden ruumiimme kautta. Ymmärrämme muut objektit maailmassa suhteessa omaan ruumiiseemme. Merleau-Pontyn mukaan ei olisi olemassa tilallisuutta ilman ruumista. Koska olemme maailmassa ruumiimme kautta, niin myös tilallisuus saa merkityksen ruumiin ja maailman suhteesta.

---

<sup>1</sup> *”If my arm is resting on the table I should never said that it is beside the ashtray in the way which astray is beside the telephone. The outline of my body is a frontier which ordinal spatial relation do not cross.”*

<sup>2</sup> *”When I say that an object in on a table, I always mentally put myself either in the table or in the object [...]”*

Muodostamme käsityksen maailmasta kokemuksellisen ruumiimme tarjoamalta perustalta, toisin sanoen, jäsenämme ympäröivän tilan ruumiin kokemuksellisen tilallisuuden kautta. Asiat ovat kaukana tai lähellä suhteessa omaan kehoomme ja muiden kokevien subjektien eläviin kehoihin. Käsitteet kuten ”ylös”, ”alas”, ”vieressä”, tai ”pohjoinen” olisivat meille mielettömiä ilman kokemuksellista ruumista, ja ne saavat merkityksen ensisijassa suhteessa omaan ruumiiseemme. Nämä käsitteet on muodostettu suhteuttamalla maailmalliset oliot omaan kokemukselliseen ruumiiseen, ja vasta tältä pohjalta tilakäsitteiden abstraktit johdannaiset tulevat mahdollisiksi. Niinpä, koska koemme ympäröivän tilan ja kaikki tilalliset oliot oman ruumiimme kautta, niin tämä ruumis ei itse voi olla tilassa samalla tavalla kuin muut objektit. Se on tilassa muokaten ja antaen merkitystä tilallisuudelle. (Merleau-Ponty 1962, 116–117)

Merleau-Ponty kirjoittaa:

*”Meidän tulee tämän vuoksi välttää sanomasta, että ruumiimme on tilassa tai ajassa. Ruumis asettuu asumaan tilaan ja aikaan.”* (Merleau-Ponty 1962, 161)<sup>1</sup>

Merleau-Ponty tulee lopputulokseen, että ruumiimme ennemmin asuttaa tilan ja ajan, kuin että olisimme tilassa ja ajassa. Tämä johtuu juuri siitä, että ruumiimme on tausta, jota vasten maailma ilmenee meille. (Merleau-Ponty 1962, 161–162) Tärkeä Merleau-Pontyn huomio on, että kokemuksellisen ruumiin rajat eivät asetu ihon pintaan eivätkä ihonsisäisiksi, vaan kykenemme siirtämään tai projisoimaan kokemuksellisen ruumiimme tilallisuuden niihin objekteihin, joita havaitsemme. Kokemuksellisen ruumiillisuuden rajat ovat siis huomattavasti kattavammat verrattuna biologisen ruumiimme rajoihin ja lisäksi nämä rajat ovat dynaamisia eli muuttuvia. Kyse ei myöskään ole vain siitä, että ajattelemmme objekteja ruumiimme kautta, vaan myös siitä, että objekteista voi tulla osa meidän toiminallista ruumistamme ja toiminnallisen ruumiimme jatke. Tästä keskeisestä ruumiinfenomenologisesta oivalluksesta syntyi intoni selvittää ruumiin ja teknologian suhdetta, johon seuraavaksi keskityn tarkemmin Merleau-Pontyn filosofian puitteissa. (Merleau-Ponty 1962, 291)

## **2.4 Ruumis ja teknologia Merleau-Pontyn filosofiassa**

Merleau-Ponty ei ole varsinainen teknologian filosofi. Merleau-Ponty ei suo teknologian ja ruumiin suhteelle edes omaa kappaletta *Phénoménologie de la perception* -teoksessaan

---

<sup>1</sup> *”We must therefore avoid saying that our body is in space, or in time. It inhabits space and time.”*

vaan käsittelee aihetta vain sivuhuomautuksina selvittäessään kokemuksellisen ruumiin tilallisuutta. Tästä huolimatta Merleau-Pontyn anti teknologian filosofialle on merkittävä, koska hän käsittää ruumiillisuuden ja teknologian yhteyden omaperäisellä ja oivaltavalla tavalla. Seuraavaksi selvitän Merleau-Pontyn näkemystä ruumiin ja teknologian suhteesta. Perehdyn teknologian ilmiökenttään tarkemmin työni seuraavissa osissa, ja tuolloin määrittelen teknologia-käsitteen.

Merleau-Ponty aloittaa teknologian käsittelyn kuvaamalla, miten elävä ihmisruumis kytkeytyy teknologiaan erilaisissa käytännöllisissä hankkeissa ja motorisissa tehtävissä. Kuten aikaisemmin totesin, Merleau-Pontyn mukaan elävä ihmisruumis kykenee laajentamaan aktiivisen tilallisuutensa ympäröiviin objekteihin. Voimme luonnehtia tätä suhdetta sanomalla, että elävä ruumiimme kykenee omaksumaan erilaisia teknologioita ja sisällyttämään ne itseensä. Merleau-Ponty antaa esimerkiksi tästä sisällyttämislmiöstä suhteemme käyttöesineisiin: vaatteisiin ja kulkuvälineisiin. Merleau-Ponty esittää, että kun kokenut kuski ajaa autoa, tämä laajentaa kokemuksellisen ja toiminnallisen tilahahmotuksensa omasta kehostaan autoon. (Merleau-Ponty 1962, 165–166)

Merleau-Ponty kirjoittaa:

*”Jos olen tottunut ajamaan autoa niin kun ajan ahtaaseen väylään, voin nähdä, että pääsen siitä läpi, ilman että vertaan väylää ja auton ulottuvuuksia, aivan samalla lailla kun kuljen oviaukosta ilman, että vertaan oviaukon leveyttä ruumiiseeni.”* (Merleau-Ponty 1962, 165)<sup>1</sup>

Autolla ajamisen tapauksessa ajaja laajentaa kokemuksellisen ja toiminnallisen ruumiillisuuden rajat oman ruumiinsa pinnasta auton metallisiin pintoihin: ajaja tuntee auton tilallisuuden ikään kuin tuntisi ruumiinsa tilallisuuden. Kuten olen aikaisemmin huomauttanut, Merleau-Pontyn mukaan aktiivisen ruumiin rajat eivät osu yhteen ihon pinnan kanssa. Koska Merleau-Ponty tarkastelee vain muutamaa tapausta, jossa teknologia on keskeisessä asemassa, eikä lähde tarkemmin käsittelemään teknologia-ilmiötä, niin jää epäselväksi, miten pitkälle aktiivisen ruumiin rajat voidaan yletää ja millä edellytyksillä, ja ylipäätänsä mitä ”teknologia” merkitsee tai voi merkitä Merleau-Pontyn filosofiassa. Joka tapauksessa hän käyttää esimerkkeinä edellä mainittua kulkuneuvoa ja hatun sulkaa:

---

<sup>1</sup> *”If I am in the habit of driving a car, I enter a narrow opening and see that I can ”get through” without comparing the width of the opening with that of the wings, just as I go through a doorway without checking the width of the doorway against of that my body.”*

*”Hattu ja auto ovat lakanneet olemasta ulottuvaisia ja tilallisia verrattuna niiden objekteihin. Niistä on tullut tilavuuden mahdollisuuksia, ne vaativat tietyn määrän vapaata tilaa. Samalla lailla metroon johtavasta rautaportista ja tiestä, on tullut rajoittavia mahdollisuuksia, ja ne näyttäytyvät välittömästi joko läpikuljettavilta tai ylipääsemättömiltä ruumiini ja sen jatkeiden kannalta.”* (Merleau-Ponty 1962, 165)<sup>1</sup>

Elävään ruumiiseen toiminnallisesti liitettyä teknologia lakkaa olemasta objekti sanan varsinaisessa merkityksessä, eli materiaalisen kappaleen mielessä. Tekninen väline tai teknologia, joka omaksutaan osaksi kokemuksellista kehollisuutta, häviää siis objektina ja sisältyy havaitsemisen ja olemisen tapaan. Näin ruumiillisuus muotoutuu teknologian mukaan ja muodostaa sen kanssa uuden maailmassa olemisen tavan. Kun ruumiillisuuden rajat muuttuvat teknologian asettuessa osaksi toiminnallista ruumista, niin samalla muuttuu myös havaittava maailma: esimerkiksi autolla ajettaessa maailmalliset ulottuvuudet ovat erilaisia kuin jalkaisin edettäessä, moottoritiestä tulee tällöin mahdollisuus eikä se enää näyttäydy liikkumisen esteenä. (Merleau-Ponty 1962, 165–166)

Merleau-Ponty antaa tästä erinomaisen esimerkin: sokean kepin:

*” Sokean keppi on lakannut olemasta objekti sokealle, eikä se ole enää havaittavissa objektina; sen kärjestä on tullut tunnustelun alue, ja näin se laajentaa koskemisen aktiivista aluetta ja tarjoaa vastaavuuden näölle.”* (Merleau-Ponty 1962, 166)<sup>2</sup>

Kun teknologia on jäsennetty osaksi toiminnallista ruumista, siitä tulee osa maailmassa olemista; teknologian avulla havaitaan maailmaa sen sijaan, että se itse olisi havainnon kohde. Näin voimme teknologian avulla laajentaa ruumiillista olemassaoloamme ja havaitsemiskenttäämme. Sokean kepeistä tulee käden jatke, laajentunut tunnustelun ja havaitsemisen keino ja uuden toiminnan mahdollisuus, vaikka se eroaakin biologisesta kädestämme. Kepin käyttöön pitää toki ensin tottua; vasta sopeutumisen ja harjoittelun tuloksena se voi saada näin perustavanlaatuisen roolin olemassaolossa. Teknologian tulee siis olla tuttua, sen käytön tulee olla vaivatonta, niin että huomiota ei tarvitse kohdistaa siihen käytön aikana vaan huomion voi suunnata kiinnostuksen kohteisiin. (Merleau-Ponty 1962, 166)

---

<sup>1</sup> *”The hat and the car have ceased to be objects with a size and volume which is established by comparison with their objects. They have become potentialities of volume, the demand for a certain amount of free space. In the same way the iron gate to the Underground platform, and the road, have become restrictive potentialities and immediately appear passable or impassable for my body with its adjuncts.”*

<sup>2</sup> *”The blind man’s stick has ceased to be an object for him, and is no longer perceived for itself; its point has become an area of sensitivity, extending the scope and active radius of touch, and providing a parallel to sight.”*

Merleau-Ponty jatkaa:

*”Tottuminen hattuun, autoon tai keppiin merkitsee sitä, että nämä siirretään, tai vastaavasti, sisällytetään omaan ruumiiseen. Tottumus ilmaisee voimaamme laajentaa olemistamme maailmassa, tai muutosta olemassaolossamme sopivan tuoreen instrumentin muodossa.”* (Merleau-Ponty 1962, 166)<sup>1</sup>

Merleau-Ponty toteaa tässä tekstikohdassa selvästi, että teknologialla on mahdollista muokata maailmassa-olemista. Tämä mahdollisuus liittyy kuitenkin vahvasti ennen muuta toimintaan. Tapa ja toiminta ovat siis olennaisia kun tutkimme, miten kokemuksellista ruumiillisuutta voi laajentaa teknologian avulla. Kyse ei ole siitä, että teknologia liitettäisiin suunnitelmallisesti tai harkitusti omaan ruumiiseen, vaan kyse on elämisaailman prosessista, jossa huomaamatta tai suunnittelematta totumme teknologiaan. Itse asiassa, fokuoitu tietoisuus teknologian käytöstä pikemminkin häiritsee teknologian käyttöä kuin tehostaa sitä. Teknologia on parhaimmillaan juuri osa ruumistamme silloin, kun emme tiedosta sitä erilliseksi entiteetiksi emmekä tarkoitukselliseksi lisäksi. (Merleau-Ponty 1962, 166)

Merleau-Ponty jatkaa:

*”Ihminen pystyy kirjoittamaan koneella ilman, että tiedostaa, missä kohtaa näppäimistöä sijaitsevat ne eri kirjaimet, jotka muodostavat kirjoitettavat sanat. Se, että osaa kirjoittaa koneella, ei merkitse, että tietää, missä kukin kirjain on [...] Subjekti tietää, missä kohtaa kirjoituskonetta kukin kirjain, on sen kasvavan tuttuuden kautta, joka ei anna meille objektin sijaintia objektiivisessa avaruudessa – aivan kuten me kaikki tiedämme, missä yksi raajoistamme on.”* (Merleau-Ponty 1962, 166)<sup>2</sup>

Kirjoituskoneella kirjoittaminen tarjoaa erinomaisen esimerkin siitä, että kokemuksellisen kehon laajentumisessa on kyse esitietoisesta ruumiillisesta toiminnasta maailmassa, ei tietoisista akteista, päätöksistä eikä suunnitelmallisista hankkeista. Jos kirjoittaessaan keskittyy katsomaan, mitä näppäimiä painaa, muuttuu kirjoittaminen huomattavasti hitaammaksi ja vaikeammaksi. Harva pystyy kysyttäessä nimeämään kirjainten paikan

---

<sup>1</sup> *To get a used to a hat, a car or a stick is to be transplanted into them, or conversely, to incorporate them in to the bulk of our own body. Habit expresses our power of dilating our being-in-the-world, or changing our existence by appropriating fresh instruments.”*

<sup>2</sup> *”It is possible to know how to type without being able to say where the letters which make the words are to be found on the banks of keys. [...] The subject knows where the letters are on the typewriter as we know where one of our limb is, through a knowledge bred of familiarity which does not give us a position in objective space.”*



näppäimistöillä. Kirjoittaminen sujuu parhaiten silloin, kun kirjoitusprosessia ei lainkaan ajattele. (Merleau-Ponty 1962, 166–167) Näppäilyprosessista tulee tällöin väline, ja päämääränä on varsinainen kirjoitettava teksti ja sen sisältö:

*”Kun kirjoittaja suorittaa tietyn liikkeen kirjoituskoneella, nämä liikkeet ovat pyrkimyksen ohjaamia, mutta pyrkimys ei koske objektiivisessa tilassa sijaitsevia näppäimiä [materiaalisina kappaleina]. On kirjaimellisesti totta, että subjekti, joka oppii kirjoittamaan koneella, sisällyttää näppäimistön tilan omaan ruumiilliseen avaruuteensa.”* (Merleau-Ponty 1962, 167)<sup>1</sup>

Koneella kirjoittaessa näppäimistö menettää objektiivisuuden, ja siitä tulee osa kirjoittajan ruumista, ruumiin jatke, joka mahdollistaa koneellisen kirjoittamisen. Konekirjoittajan pyrkimyksen kohteena eivät ole näppäimet sinänsä vaan tuotettava teksti. Jos tietoisuus eksyy näppäimistölle, niin näppäimistön toiminnallinen ruumiillinen, ulottuvuus katoaa, ja siitä tulee objekti. Samalla kun näppäimistö muuttuu objektiksi, kirjoittaminen vaikeutuu, ellei käy jopa mahdottomaksi. (Merleau-Ponty 1962, 166–167)

Merleau-Ponty kirjoittaa:

*”Paine kädessä ja kepissä eivät ole enää annettuja; keppi ei ole enää havaittava objekti sokean miehen toimesta, vaan instrumentti, jonka kautta hän havaitsee. Se on ruumiillinen apuväline, ruumiillisen synteessin laajennus.”* (Merleau-Ponty 1962, 176)<sup>2</sup>

Merleau-Pontyn mukaan voimme ruumiillistaa teknologian osaksi omaa elävää ruumistamme. Kuten sokea pystyy laajentamaan havaintokenttäänsä sokeankepin avulla, pystyy jokainen ihminen muuttamaan tapaansa havaita maailma eri teknologioiden avulla. Teknologian pitää olla tässä yhteydessä käyttöteknologiaa, jonka käyttö on hyvin opittu. (Merleau-Ponty 1962, 175–176) Vaikka Merleau-Ponty ei tarkemmin käsittele ruumiillisuuden laajentamista teknologian avulla, hänen filosofiansa antaa hyvän lähtöpisteen teknologian ja ruumiin tarkastelulle fenomenologisesta näkökulmasta.

---

<sup>1</sup> *”When the typist performs the necessary movements on the typewriter, these movements are governed by an intention, but the intention does not posit the keys as objective locations. It is literally true that subject who learn to type incorporates the key-bank space into his bodily space.”*

<sup>2</sup> *”The pressure on the hand and the stick are no longer given; the stick is no longer an object perceived by the blind man, but an instrument which he perceives. It is a bodily auxiliary, an extension of the bodily synthesis.”*

## 2.5 Yhteenveto Merleau-Pontyn filosofiasta

Seuraavaksi vedän yhteen sitä, mitä olen tähän mennessä esitellyt Merleau-Pontyn filosofiasta, pitäen silmällä ruumiin ja teknologian suhdetta. Kuten tekstistä tuli ilmi, Merleau-Ponty ajattelee olemassaolomme olevan perustavasti ruumiillista. Ruumis on tausta, jota vasten kokemus muodostuu. Olemalla ruumiillisia, liikkuvia olentoja maailmassa muodostamme käsityksemme todellisuudesta. Ruumiimme ei ole vain ihon sisäpuolelle juurtunut mekaaninen ruumis, vaan voimme laajentaa elävän ruumiin ihomme ulkopuolelle. Elävä ruumis on siellä, missä on jotain tekemistä, toisin sanoen, ruumiillinen toiminta määrittää elävän ruumiin rajat. Tämän ajatuksen nojalla voimme laajentaa elävän ruumiimme koskemaan ihon ulkopuolisia objekteja. Objektit tässä tapauksessa ruumiillistetaan, minkä tuloksena ne katoavat objekteina ja tulevat osaksi toiminnallista ruumistamme. Merleau-Pontyn filosofia mahdollistaa teknologian ruumiillistamisen.

Seuraavaksi haluan nostaa muutaman ajatuksen Merleau-Pontyn filosofiasta etusijalle pro gradu -tutkielmani kannalta. Ensinnäkin sen, että miten kokonaisvaltaista ruumiillisuutemme on. Tämä on tärkeää pro gradu -tutkielmani kannalta, sillä jos ajattelemme ruumiillisuuden kokonaisvaltaisena, niin teknologia, joka muokkaa ruumiillisuutta, vaikuttaa olemassaolomme monella tasolla. Tämän ajatuksen nojalla teknologian pieni vaikutus havaintokykyymme, esimerkiksi silmälasien tapauksessa, ei vain muokkaa havaintokenttäämme vaan muuttaa samalla käsitystämme tilallisuudesta ja maailmasta. Merleau-Ponty ei itse tuo esille, miten ruumiillistettava teknologia mahdollisesti muokkaa ihmistä. Merleau-Ponty mainitsee, että sokeankeipistä on tullut sokealle uusi laajennettu havaitsemismuoto, mutta tarkemmin hän ei käsittele teknologian vaikutusta sen käyttäjään. Tähän tulen tarkemmin keskittymään Heideggerin ja Ihden filosofian kautta.

Toinen asia, jonka haluan nostaa esille, on ruumiin intentionaalisuus. Kuten tekstistä tuli ilmi, olemme Merleau-Pontyn mukaan ruumiillisella tasolla suuntautuneita maailmaa kohti. Teknologian ruumiillistamisen yhteydessä Merleau-Ponty kirjoittaa, että teknologian ”läpi” suuntaudutaan maailmaan. Kirjoittamisen yhteydessä intention kohteena eivät ole näppäimet vaan kirjoitettava teksti. Merleau-Pontyn kaikki esimerkit teknologioista tuntuvat oletettavan tämän intention siirtymisen itse teknologiasta maailmaan. Tästä herää kysymys: voiko sellaista teknologiaa ruumiillistaa, joka pysyy huomiomme kohteena?

Merleau-Ponty ei itse anna tähän vastausta, mutta pyrin selvittämään tarkemmin teknologian ja ruumiin suhteita muiden filosofien kautta.

Kaikki Merleau-Pontyn teknologia-esimerkit ovat myös niin sanotusti käytettävää teknologiaa. Autolla ajetaan, päähinettä pidetään, näppäimistöllä kirjoitetaan ja sokeankepillä tunnustellaan maata. On kuitenkin olemassa teknologiaa, jota ei suoraan käytetä, vaikka se onkin läsnä ihmisen maailmassa ja vaikuttaa ihmiseen. Mikä on tällaisen teknologian ja ruumiin suhde? Onko toiminta ja käyttö ehto teknologian ruumiillistamiselle? Näihin kysymyksiin pyrin myös vastaamaan tuonempana.

Merleau-Pontyn elävän ruumiin rajat jäävät myös epäselväksi. Merleau-Ponty toteaa suoraan, että elävän ruumiin rajat liikkuvat toiminnan mukaan, toisin sanoen elävä ruumis on siellä, missä on jotain tekemistä. Kun elävän ruumiin rajoja miettii teknologian kannalta, niin herää kysymys, kuinka pitkälle ja miten isoja esineitä voimme parhaimmillaan ruumiillistaa? Isoin esimerkkiesine, mitä Merleau-Ponty itse käytti, oli auto. Merleau-Pontyn aikaan ei tietenkään vielä ollut internetiä, mutta voimmeko internetin välityksellä laajentaa ruumiillisuuttamme virtuaalisiin maailmoihin? Näihin kysymyksiin tulen myös myöhemmin vastaamaan.

Vaikka Merleau-Pontyn teknologian filosofia jää osittain vajavaiseksi, hän antaa hyvän lähtökohdan teknologian ja ruumiin tutkimiselle fenomenologisesta näkökulmasta. Seuraavaksi siirryn käsittelemään teknologiaa tarkemmin: ensiksi Heideggerin filosofian kautta, jonka jälkeen siirryn esittelemään Ihden käsityksen teknologiasta unohtamatta Merleau-Pontyn huomioita ruumiillisuudesta.

### 3. TEKNOLOGIA

Seuraavaksi siirryn käsittelemään teknologiaa fenomenologisesta näkökulmasta. Siinä missä Merleau-Pontyn filosofiaa esittämällä toin fenomenologisen käsityksen ruumiillisuudesta, niin tässä osiossa lähestyn teknologiaa Martin Heideggerin ja Don Ihden filosofioiden kautta. Molempia filosofeja yhdistävät fenomenologia ja kiinnostus teknologiaa kohtaan. Heidegger on monella tavalla merkittävä teknologian kriittisen analyysin kannalta, kun taas Ihde on nykyfilosofi, joka tarjoaa kokonaisvaltaisen käsityksen teknologiasta. Tässä osiossa pyrin muodostamaan monipuolisen esityksen teknologian luonteesta näiden kahden fenomenologin tuotannosta käsin.

#### 3.1 Heideggerin teknologiakäsitys

Vaikka Husserlin perustava rooli fenomenologian kehittäjänä on olennainen, niin Heidegger on pro gradu -tutkielmani aiheen kannalta merkittävämpi, koska hän kehittää fenomenologisen metodin kautta tärkeän analyysin teknologian merkityksestä. Tässä kappaleessa esitän lyhyesti Heideggerin pääajatuksia teknologiasta ja sen luonteesta. Jaan Heideggerin ajatukset teknologiasta kahteen osaan. Ensiksi käsitelen hänen analyysiaan praktisesta ja instrumentaalista intentionaalisuudesta hänen tunnetun vasara-esimerkinsä kautta, joka löytyy hänen varhaisesta pääteoksestaan *Oleminen ja aika (Sein und Zeit 1927)*. Tämän jälkeen siirryn käsittelemään Heideggerin eksplisiittistä teknologia-analyysia, joka löytyy hänen myöhemmästä tuotannostaan. Heidegger julkaisi vuonna 1953 esseen nimeltä *Tekniikan kysyminen (Die Frage nach der Technik 1953)*, jonka keskeisenä tuotoksena on niin sanottu varanto-analyysi. Ensiksi kuitenkin siirryn käsittelemään Heideggerin kuuluisaa esitystä instrumentaalista intentionaalisuudesta.

##### 3.1.1 Heideggerin vasara

*Oleminen ja aika* -teoksessa Heidegger käyttää intentionaalisuuden analyysissaan käsitettä *das Zeug*, joka voi tarkoittaa mitä tahansa välinettä tai työkalua. Käytän tässä yhteydessä käsitettä työkalu, jonka ymmärrän teknologian käsitteen alakäsitteeksi, toisin sanoen, kaikki työkalut ovat teknologiaa, mutta kaikki teknologiat eivät ole työkaluja. Heideggerin vasara-esimerkin on tarkoitus pohjustaa ajatusta ”erilaisesta” tiedosta: tiedosta, joka liittyy

ennemmin asioiden käyttämiseen ja manipulointiin eikä asioiden tiedostamiseen ja ajattelemiseen käytännöistä ja toiminnasta erillään. (Heidegger 1962, 95)

Toiminta on keskiössä Heideggerin maailmallisuutta ja intentionaalisuutta koskevassa filosofiassa. Työkalut ovat myös välineitä eli instrumentteja, eli ne ovat keinoja tiettyyn päämäärään, mutta Heidegger ei tyydy määrittelemään työkaluja pelkästään instrumenteiksi. Hänen mukaansa työkalut eivät ole vain käytettäviä objekteja maailmassa, vaan ne määrittyvät aina tietyn kontekstin kautta. Työkaluja käytetään tietyssä kontekstissa ja työkalut määrittyvät kyseisen kontekstin kautta. Tämän ajatuksen nojalla Heidegger päätyy sanomaan, ettei itse asiassa ole olemassa työkaluja sellaisenaan. (Heidegger 1962, 96–97)

Heidegger kirjoittaa:

*”Tarkalleen ottaen ei ole olemassa sellaista asiaa kuin työkalu. Minkä tahansa työkalun olemassaoloon kuuluu työkalun kokonainen konteksti, jossa se voi olla tämä työkalu, mitä se on.”* (Heidegger 1962, 97)<sup>1</sup>

Työkaluun kuulu aina kyseisen työkalun konteksti sekä kyseisen työkalun tarkoitus. Konteksti mahdollistaa työkalun funktion. Tästä ajatuksesta nousee Heideggerin ajatus instrumenttien intentionaalisuudesta. Intentionaalisuus on maailmaan suuntautumista, joten se sopii hyvin selittämään työkalun suuntautumista tiettyyn tehtävään. (Heidegger 1962, 97)

Heidegger kirjoittaa intentionaalisuudesta:

*”Työväline on ensisijaisesti ‘jotakin tehdäkseen \_\_\_\_’. [...] ‘Tehdäkseen jotakin’ asetelmana se sisältää aina tehtävän tai viittauksen jostakin johonkin.”* (Heidegger 1962, 97)<sup>2</sup>

Jokaisella työkalulla on sen tarkoitus ja toiminta. Esimerkiksi vasaran kontekstiin kuuluu naulojen naulaaminen niin kuin myös naulat ja rakentaminen. Myös vasaran käyttäjä ottaa osan kyseissä kontekstissa. Heidegger kuitenkin huomauttaa, että esimerkiksi naulaamisen

---

<sup>1</sup> *”taken strictly, there is no such thing as an equipment. To the Being of any equipment there always belongs a totality of equipment in which it can be this equipment that it is.”*

<sup>2</sup> *”Equipment is essentially ‘something in order to \_\_\_\_’. [...] In the “in-order-to” as a structure, there lies an assignment or reference of something to something.”*

yhteydessä vasara häviää objektina ja työkalu muuttuu keinoksi johonkin. Tämä ajatus on merkittävä teknologian filosofian kannalta. (Heidegger 1962, 99)

Heidegger kirjoittaa:

*”Läheisesti käsillä olevan erityisyys piilee juurikin sen käsillä olemisessa, sen täytyy tavallaan vetäytyä ollakseen käsillä täysin autenttisesti.”* (Heidegger 1962, 99)<sup>1</sup>

Työkalu toimii parhaiten, kun se vetäytyy käyttäjän tietoisuudesta. Tässä tapauksessa työkalu on yhdistynyt käyttäjän pyrkimykseen, eikä työkalu itse ole työkalun käyttäjän tavoitteiden kohde. Heideggerin mukaan normaalissa tapauksessa työkalu häviää objektina käytön yhteydessä, mutta jos työkalu on viallinen, se jää erilliseksi objektiksi. Viallinen työkalu ei sovi siihen kontekstiin, jossa käyttäjä pyrkii esinettä käyttämään. Niinpä työkalu välineenä johonkin katoaa ja muuttuu tiedostettavaksi objektiksi maailmassa. (Heidegger 1962, 99)

Heidegger kirjoittaa:

*”Työväline osoittautuu vaurioituneeksi tai materia kelvottomaksi. Kummassakin näissä tapauksissa työvälinen on läsnä, käsillä. Joka tapauksessa me huomaamme sen käyttökelvottomuuden, emme katsomalla sitä ja muodostamalla käsityksen sen ominaisuuksista, vaan ennemmin harkitsevassa tavassa, jossa käytämme sitä. Kun sen käyttökelvottomuus tulee siten esille, työkalusta tulee huomiota herättävä.”* (Heidegger 1962, 102)<sup>2</sup>

Työkalu tunnetaan käytössä, ja jos se ei sopeudu käyttöön, työkalu ilmenee huomiota herättävä objektina. Työkalun viallisuus paljastaa, että toimiessaan työkalu sulautuu yhteen sen käyttäjän kanssa. Esimerkiksi vasaraa olisi hyvin vaikea käyttää, jos käyttäjä tiedostaisi vasaran. Niinpä normaalisti emme tiedosta vasaraa, mutta mahdollinen häiriö käytössä tuo vasaran tietoisuuden piiriin. (Heidegger 1962, 102) Kuten aikaisemmin toin ilmi, Merleau-Ponty esittää samanlaisen ajatuksen analysoidessaan ruumiista ja sen toimintaa: emme huomaa hengittävämmme ennen kuin hengenvetomme on uhattuna tai tietoisesti yritämme kiinnittää siihen huomiota (Merleau-Ponty 1962, 470).

---

<sup>1</sup> *”The peculiarity of what is proximally ready-to-hand is that in its readiness-to-hand, it must, as it were, withdraw in order to be ready-to-hand quite authentically.”*

<sup>2</sup> *”The tool turns out to be damaged or the material unsuitable. In each of these cases, equipment is here, ready-to-hand. We discover its unusability, however, not by looking at it and establishing its properties, but rather by the circumspection of the dealing in which we use it. When its unusability is thus discovered, equipment becomes conspicuous.”*

Vasara-esimerkin yhteydessä Heidegger ennakoi tulevaa varanto-ajatteluaan väittäessään, että teknologia sisällyttää itseensä luonnon ja ympäröivän maailman:

*”Sateelta suojattu rautatieaseman laiturin ottaa huomioon huonon sään, ja katuvalojen asentaminen ottaa huomioon pimeyden... Kellon yhteydessä otetaan huomioon tietynlainen selvä tähtikuvio maailman järjestelmässä. Kun käytämme kello-välinettä, mikä on lähellä ja tiedostamatta käsillä, elinympäristö on käsillä sen mukana.”* (Heidegger 1962, 166)<sup>1</sup>

Tämä tekstikohta ennakoi Heideggerin myöhempää teknologian filosofiaa. Tekstikohdassa teknologia ei vaan sisällytä kontekstiaan vaan yleisesti ympäröivän maailman eli elinympäristön. Teknologia ei ole ihmisestä ja ympäristöstä erillinen kohde, vaan jokainen teknologia implikoi kokonaisen maailman. Teknologia tässä tapauksessa pitää sisällään enemmän kuin pelkästään sen funktion, kontekstin ja erityisen intentionaalisuuden. Tämä on merkittävä huomio, joka paljastaa teknologian monimerkityksellisyyden.

Seuraavaksi siirryn tutkimaan Heideggerin niin sanottua varanto-analyysia, jossa hän käsittelee teknologiaa laajemmin kuin yksittäisten välineiden ja käytäntöjen yhteydessä.

### 3.1.2 Varanto

Esseessä *Tekniikan kysyminen (Die Frage nach der Technik)* Heidegger käsittelee tekniikan yleistä luonnetta. Käyn läpi yksityiskohtaisesti vuonna 1953 saksaksi ilmestyneen esseen läpi. On hyvä huomata, että tässä yhteydessä tekniikka tarkoittaa pitkälti teknologiaa. Heidegger analysoi teknologista asennetta, ja tämä asenne voidaan omaksua yhtä lailla suhteessa mihinkä tahansa olioön ja oliotyyppeihin: välineisiin ja käyttöesineisiin mutta myös elollisiin olioihin, ympäristöön, toisiin ihmisiin, heidän kehoihinsa ja kykyihinsä. Tulen tarkentamaan myöhemmin teknologian käsitettä Ihden filosofian kautta.

Heidegger aloittaa esseensä kysymyksellä tekniikan olemuksesta eli essentiasta. Tämä kysymys luo pohjan Heideggerin teknologian analyysille. Heti esseen alussa Heidegger torjuu ajatuksen teknologian arvosidonnaisuudesta. (Heidegger 1977, 4)

---

<sup>1</sup> ”A covered railway platform takes account of bad weather, and installation of public lighting takes account of darkness... In a clock, account is taken of some definite constellation in the world system. When we make use of the clock-equipment which is proximally and inconspicuously ready-to-hand, the environing Nature is ready-to-hand along with it.”

Heidegger kirjoittaa:

*”Jäämme kaikkialla tekniikan kahleisiin riippumatta siitä, miten kiihkeästi vahvistamme tai torjumme sitä. Olemme kuitenkin pahimmin tekniikan armoilla, jos tutkiskelemme sitä neutraalina. Tämä nykyisin erityisen suosittu kuvitelma tekee meidät täysin sokeiksi tekniikan olemukselle.”* (Heidegger 1977, 4)

Tämän tekstikohdan kautta Heidegger tuo esille hallinnan, jonka hän näkee luonnehtivan teknologiaa. Heidegger huomioi osuvasti, että teknologiaa on kaikkialla, emmekä voi vapautua sen vaikutuksesta. Heidegger selvästi ajattelee, että kulttuurimme on pitkälti teknologisoitunut, eikä teknologian otetta voi paeta minkäänlaiseen vaihtoehtoiseen tilaan. Kuvitelmaa teknologian arvosidonnaisuudesta Heidegger pitää haitallisena, jopa vaarallisena. Arvosidonnaisuudella tarkoitan tässä sitä, että teknologia ei ole vain arvosidonnainen väline, jota käytetään eri funktioiden toteuttamiseen, vaan teknologia vaikuttaa kokonaisvaltaisesti tapaamme ajatella, toimia ja asettaa tavoitteita. Tämä on lähtöpiste Heideggerin yritykselle hahmottaa teknologian olemus. (Heidegger 1977, 4)

Heidegger jatkaa:

*”Joko tekniikka on keino johonkin tarkoitukseen tai se on ihmisen toimintaa. Nämä tekniikan määritelmät kuuluvat yhteen. Ihmistoimintaa on tavoitteiden asettaminen, keinojen hankkiminen ja käyttäminen tavoitteiden saavuttamiseksi. Mitä tekniikka on, siihen kuuluu työkalujen, laitteiden ja koneiden valmistaminen ja käyttäminen, itse tämä valmistettu ja käytetty sekä tarpeet ja tarkoitukset, joita ne palvelevat. Tekniikka on näiden järjestelyjen kokonaisuus. Se itse on järjestely, latinaksi sanoen: instrumentum.”*  
(Heidegger 1977, 4)

Heideggerin tekniikan määritys on kattava. Tätä tarkemmin hän ei esseessä täydennä, mitkä kaikki asiat menevät tekniikan käsitteen alle, mutta uskon, että on oikeutettua laittaa kaikki ihmisen käyttämät objektit tekniikka-käsitteen piiriin. Heidegger toteaa, että ”vanhan opin” mukaan tekniikka määritetään joko keinoksi johonkin tarkoitukseen tai ihmisen toiminnaksi. Heidegger yhdistää nämä kaksi tekijää toisiinsa, mutta jättää ihmisen toiminnan vähemmälle huomiolle ja keskittyy seuraavaksi teknologian instrumentaalisuuteen. Heidegger toteaa, että teknologian instrumentaalisuus pitää paikkaansa, mutta tämä ei kuitenkaan tuo teknologian olemusta ilmi. Heideggerin mukaan, jos perehdymme instrumentaalisuuteen tarkemmin, niin päädymme tarkastelemaan syy-yhteyttä.

(Heidegger 1977, 4–6)



Heidegger kirjoittaa:

”Missä pyritään tavoitteeseen, siellä käytetään keinoja, missä instrumentaalisuus hallitsee, siellä vallitsee syy-yhteys, kausaalisuus.” (Heidegger 1977, 5)

Heidegger käsittelee kausaalisuutta neljästä eri muodosta käsin, mutta hän hahmottaa kausaalisuutta ennen muuta *esiintuomisen* (*Hervorbringen*) käsitteen avulla. Esiintuomisen käsitteen Heidegger puolestaan kehittää antiikin kreikan *apofainesthai*-käsitteestä.

Heideggerin mukaan aiheuttamisen tavat, neljä syytä, kilpailevat esiintuomisen piirissä. Heidegger toteaa, että tämän käsitteen kautta saavat niin luonnon kasvusto kuin myös käsityöt ja taiteen teokset ilmiänsä. (Heidegger 1977, 8–9)

Heidegger lainaa Platonia ja määrittää näin esiintuomisen luonnetta:

”Jokainen aiheuttaminen, joka siirtyy ja tapahtuu ei-läsnäolevasta läsnäolemiseen, on aina esiintuomista.” (Platon 1999, 205b)

Heideggerin mukaan Platonin määritelmä esiintuomiselle on osuva. Esiintuminen tuo aina jotakin peittyneisyydestä esiin tänne peitteettömyyteen. Aiheuttaminen koskee sen läsnäolemista, joka kulloinkin tulee esille esiintuomisessa. Esiintuminen tapahtuu vain, mikäli peittyneisyys tulee peitteettömäksi. Tällä tulemisella on perustansa siinä, mitä Heidegger nimittää *paljastumiseksi* (*Entbergen*). Paljastumisenkin käsitteen Heidegger hakee kreikkankielisestä sanasta *alêtheia*. (Heidegger 1977, 11–12)

Mitä tällä paljastumisella on tekemistä teknologian kanssa? Heideggerin mukaan paljastumisessa esiintyy neljä aiheuttamisen tapaa, siis kausaalisuus. Paljastumisen kautta tulee esille teknologian instrumentaalisuus. (Heidegger 1977, 12)

Heidegger kirjoittaa:

”Tekniikka ei siis ole pelkkä keino. Tekniikka on paljastumisen tapa. Kun huomaamme tämän, meille avautuu kokonaan toinen alue tekniikan olemukseen. Se on paljastumisen, toisin sanoen totuuden alue.” (Heidegger 1977, 12)

Heidegger hakee perustelua tälle idealleen kreikkalaisesta etymologiasta. Hänen mukaansa meidän tulee huomata kaksi seikkaa antiikin kreikan tekniikan (*tekhnê*) käsitteen kohdalla. Ensinnäkin *tekhnê* ei ole pelkästään käsin tekemisen ja osaamisen vaan myös korkean taidon ja taiteiden nimitys. *Tekhnê* kuuluu esiintuomiseen; se on jotakin *poettista*. Toinen asia, jota on ajateltava *tekhnê*-käsitteen kohdalla, on vieläkin tärkeämpää. Varhaisista

ajoista, aina Platonista alkaen, *tekhnê*-termi on kulkenut rinnan tietoa tarkoittavan *epistêmê*-sanankanssa. Molemmat sanat ovat nimiä tuntemiselle laajimmassa mahdollisessa mielessä. Ne tarkoittavat jostakin perillä olemista, jonkin osaamista. Heideggerin mukaan *tekhnê* on yksi paljastumisen tapa. Se paljastaa sellaisen, joka ei itse tuo itseään esiin, eikä ole vielä esillä ja voi näyttää milloin miltäkin tai olla näyttäytymättä. Se, joka rakentaa talon, paljastaa esiintuotavan neljään aiheuttamisen tapaan nähden. Tämä paljastaminen kokoo edeltäkäsintalon ulkonäön ja aineen edeltä täydellisenä nähtyyn valmiiseen oloon ja määrää tästä valmistamisen luonteen. Lopulta *tekhnê* ei siis suinkaan ole tekemistä ja työstämistä, ei keinojen käyttämistä, vaan mainittua paljastamista. *Tekhnê* on esiintuomista paljastamisena mutta ei valmistamisena. (Heidegger 1977, 12–13)

Näistä lähtökohdista käsin Heidegger lähtee selvittämään teknologian varsinaista olemusta. Teknologia on siis jonkinlaista paljastumista, mutta miten tämä ilmenee modernissa teknologiassa? Siitä Heidegger kirjoittaa seuraavaksi:

*”Modernia tekniikkaa läpikotaisin hallitseva paljastaminen ei nyt kehitykään esiintuomiseksi samassa merkityksessä kuin poiêsis. Modernissa tekniikassa vallitseva paljastaminen on haaste. Se asettaa luonnolle vaatimuksen luovuttaa energiaa, jota voidaan sellaisenaan ottaa esiin ja varastoida.”* (Heidegger 1977, 14)

Heidegger tekee selvän eron modernin ja esimodernin teknologian välillä. Ero perustuu Heideggerin mukaan modernin teknologian ja luonnontieteiden yhteyteen. Tämä ei kuitenkaan vastaa Heideggerin kysymykseen teknologian olemuksesta. Heideggerin mukaan modernia tekniikkaa läpikotaisin hallitseva paljastaminen ei nyt kehitykään esiintuomiseksi samassa merkityksessä kuin *poiêsis*. Modernissa tekniikassa vallitseva paljastaminen on haaste. Se asettaa luonnolle vaatimuksen luovuttaa energiaa, jota voidaan sellaisenaan ottaa esiin ja varastoida. Esimerkkinä tästä Heidegger vertailee esimodernia tuulimyllyä ja modernia vesivoimalaa. Tuulimyllyn siivet pyörivät tuulessa, jonka puuskien haltuun ne välittömästi jäävät. Tuulimylly ei kuitenkaan varastoi tuulesta vapautuvaa energiaa niin kuin modernit teknologiat. Vastaesimerkkinä Heidegger kuvaa vesivoimalaa, joka on asetettu Rein-virtaan. Vesivoimala asettaa virtaan vedenpaineen, joka pistää pyörimään turbiinit; pyöriminen pyörittää koneita, joiden pyörästä tuottaa sähkövirtaa kaukovoimakeskukseen ja sen sähköverkostolle, joka on määrätty sähkön siirtoon. Tässä sähköisen energian määräämisen piirissä, toisiinsa kietoutuneiden seurausten joukossa myös Rein näyttää joltakin määrättyltä. Tuulimylly toimi luonnon ehdoilla, moderni teknologia sen sijaan haastaa luonnon varannoksi, toisin sanoen tuulimylly paljastaa jotain luonnosta, kun taas vesivoimala paljastaessaan myös haastaa

luonnon. Vesivoimala käyttää luontoa pyrkien hallitsemaan sitä, se muuttaa luontoa ja se varastoi veden energiaksi. (Heidegger 1977, 13–14)

Heidegger jatkaa:

*”Modernia tekniikkaa läpikotaisin hallitseva paljastaminen on luonteeltaan asettavaa haastamisen mielessä. Tämä tapahtuu niin, että luontoon kätkeytyneet energiat avataan, avattu muutetaan, muutettu varastoidaan, varastoitu jaetaan edelleen ja jaettu muutetaan uudelleen. Avaaminen, muuttaminen, varastoiminen ja jakaminen ovat paljastumisen tapoja. Tämä kaikki ei kuitenkaan yksinkertaisesti lopu eikä eksy epämääräiseen.”*

(Heidegger 1977, 16)

Moderni teknologia määrää Heideggerin mukaan kaiken pysymään paikallaan saatavana. Tästä ajatuksesta kumpuaa Heideggerin niin sanottu varanto-analyysi. *Varanto (Bestand)* on se kaikki, mikä on määrätty olemaan paikallaan. Varanto on tunnusmerkki kaikelle sille, johon modernissa teknologiassa piilevä haastava paljastuminen kohdistuu.

Heideggerin mukaan varantoa ei kohdata kohteena. Heidegger käyttää tästä esimerkkinä lentokonetta. Paljastettuna kiitoradalla lentokone on vain varantoa, sikäli kun se on määrätty varmistamaan kuljetuksen mahdollisuus. Lentokone kohdataan Heideggerin mielestä ennen kaikkea varantona. (Heidegger 1977, 17)

Tästä herää kysymys: onko ihminen myös osa varantoa? Heideggerin mukaan ihminen ei voi koskaan pelkästään olla vain varantoa, koska ihminen on luonnonenergioita alkuperäisemmin haastettu määräämiseen. Ihminen ottaa osaa kaiken määräämisessä varannoksi, mutta ei itse muutu täysin varannoksi vaikka onkin osa ilmiötä. (Heidegger 1977, 18)

Heidegger jatkaa:

*”Nimeämme nyt sen haastavan vaatimuksen, joka kokoaa ihmisen määräämään paljastuvan varantona: puite.”* (Heidegger 1977, 19)

Tavanomaisen merkityksen mukaan sana *puite (Ge-stell)* tarkoittaa kehystä tai kehikkoa, joka asettaa jollekin rajan. Heidegger kutsuu kuitenkin tässä yhteydessä puitteeksi sitä, joka asettaa ihmisen määräämään paljastustuvan todellisen varantona. Puitteeksi kutsutaan paljastumisen tapaa, joka vallitsee modernin tekniikan olemuksessa, mutta puite itse ei ole mitään teknistä. Heidegger myöhemmin tarkentaa puitteen -käsitettä entisestään. Se ei ole Heideggerin mukaan teknistä, ei mitään koneenkaltaista. Se on tapa, jonka kautta todellisuus paljastuu varantona. Puite ei tapahdu inhimillisen toiminnan tuolla puolen,

mutta se ei myöskään tapahdu vain ihmisessä tai ratkaisevasti ihmisen kautta. Juuri puite on teknologian olemus, jota Heidegger on etsinyt. (Heidegger 1977, 19–20)

Heidegger kirjoittaa:

*”Tekniikan olemuksen perusta on puitteessa. Sen valta kuuluu johdatukseen. Koska se joka ainoa kerta opastaa ihmisen paljastumisen tielle, ihminen astelee matkallaan alinomaan sen mahdollisuuden äärellä, että hän seuraa ja harjoittaa vain määräämisessä paljastanutta ja ottaa siitä mitan kaikelle. Näin sulkeutuu toinen mahdollisuus, että ihminen yhtyisi aidommin, runsaammin ja alkuperäisemmin peitteettömään ja sen peitteettömyyden olemukseen kokeakseen olemuksenaan tarvitun kuuluvuuden paljastumiseen.”* (Heidegger 1977, 26)

Heidegger näkee puitteen suurena vaarana. Se vaarantaa ihmisen suhteen peitteettömään, niin ettei ihminen koskaan kohtaa totuudessa totta. Puitteen vaikutus paljastumiseen muokkaa ihmisen suhdetta olevaa kohtaan. Heideggerin mukaan suurin vaara on silloin, kun paljastunut ei enää kosketa ihmistä edes kohteena vaan yksinomaan varantona, jolloin ihminenkin oleskelee varannon rajamailla. Kuitenkin näin uhattuna ihminen mahtaa maailman herrana. Näin tulee vallitsevaksi vaikutelma, että kaikki kohdattu pysyy ainoastaan silloin, kun se on ihmisen tekelettä. Tämä vaikutelma aiheuttaa viimeisen pettävän näyn: ihminen kohtaa kaikkialla enää vain itsensä. Ihminen tässä tapauksessa kuitenkin seuraa vain puitteen haasteen jälkiä, hän ei näe itseään puhuteltuna, ja näin jää huomioitta ihmisen oma olemus, eikä ihminen täten oikeasti koskaan kohtaa itseään. (Heidegger 1977, 26–27)

Heidegger jatkaa:

*”Kuitenkaan puite ei vaaranna vain ihmistä suhteessa itseensä ja kaikkeen, mitä on. Johdatuksena se ajaa paljastamiseen, joka on luonteeltaan määräämistä. Missä tämä johdatus hallitsee, se karkottaa kaikki muut paljastumisen mahdollisuudet. Ennen kaikkea puite peittää sen paljastumisen, joka sanan poiêsis merkityksessä antaa läsnä olevan ilmestyä tänne esiin.”* (Heidegger 1977, 27)

Heideggerin mukaan haastava puite ei ainoastaan peitä aikaisempaa paljastumisen tapaa, esiintuomista, vaan se peittää totuuden. Puite vaarantaa kykymme kohdata totuutta, koska kaikki, mitä kohtaamme, tulee esille puitteen kautta. Heidegger kuitenkin toteaa, ettei vaara piile teknologiassa itsessään, vaan sen olemuksessa, mitä puite esiintyy. (Heidegger 1977, 27–28) Vaikka vaara piilee teknologian olemuksessa, puitteen muodossa, niin

Heidegger näkee siinä myös pelastuksen mahdollisuuden. Tämä mahdollisuus on hänen mukaansa olemassa vain, jos yritämme nähdä teknologian olemuksen. Niin pitkään kun kuvittelemme tekniikan vain instrumentiksi, jäämme kiinni haluun hallita sitä. Menemme tekniikan olemuksen ohi. (Heidegger 1977, 28–29)

Heidegger näkee tekniikan olemuksen täydessä mielessä kaksimielisenä:

*”Yhtäältä puite haastaa mielettömään määräämiseen, joka sivuuttaa jokaisen näkymän paljastumisen omistamiseen ja näin pohjimmiltaan vaarantaa suhteen totuuden olemukseen.*

*Toisaalta puite tapahtuu omalta osaltaan siinä, mikä suo, mikä antaa ihmisen säilyä siinä, tähän saakka kokemattomana, mutta ehkä vastaisuudessa kokeneempana, että häntä tarvitaan totuuden olemuksen säilymiseen. Näin näyttäytyy pelastuksen ylösnouseminen.”*  
(Heidegger 1977, 33)

Heidegger hakee pelastuksen antiikin Kreikasta. Hän palaa jälleen *tekhnê*-käsitteeseen, jossa tekniikalla tarkoitettiin niin taidetta kuin käsityötä. Koska tekniikan olemus on puitteen kautta vaaraksi, tulisi teknologian olemukseen saada mieli jostakin muualta. Koska taide on Heideggerin mielestä sukua teknologialle, niin kuin antiikin Kreikassa, voisi taide antaa olemuksen teknologialle. Olisiko taide se, joka pelastaisi meidät puitteen määräämisestä? Essee jää pohtivaan loppupäätökseen. (Heidegger 1977, 34–35)

### **3.1.3 Yhteenveto Heideggerin teknologiakäsityksestä**

Seuraavaksi vedän yhteen Heideggerin teknologiaa koskevat huomiot ja analyysit. Vaikka Heidegger ei luo täysin yhtenäistä eikä systemaattista teknologian filosofiaa, hän antaa paljon analyttisiä välineitä ja näkökantoja teknologian filosofialle. Seuraavaksi nostan esille Heideggerin intentionaalisuuskäsityksestä ja varanto-analyysistä ne seikat, jotka ovat oman pro gradu -tutkielmani tehtävänasetuksen kannalta ratkaisevat.

Heideggerin vasara-esimerkille antamasta käsittelystä voidaan tehdä kolme merkittävää huomiota. Ensimmäisenä huomiona teknologian instrumentaalinen ja kontekstisidonnainen intentionaalisuus, toisena teknologian häviäminen objektina käytön yhteydessä ja viimeisenä luonnon sisällyttäminen teknologiaan. Viimeinen näistä huomioista tulee kuitenkin selkeimmin esille varanto-analyysin yhteydessä. Nämä kolme teknologian

piirrettä ovat pro gradu -tutkielmassani tärkeässä asemassa, mutta ne tulevat esille eri muodoissa.

Heideggerin ajatus teknologian praktisesta, instrumentaalista intentionaalisuudesta luo pohjan teknologian konkreettisen käytön ymmärtämiselle. Kuten tekstistä tuli ilmi, teknologia itsessään implikoi jotakin tekemistä. Esimerkiksi vasara teknologiana implikoi naulaamista, toisin sanoen vasara on suuntautunut kohti naulaamista. Vasaraa voidaan kuitenkin käyttää muuhunkin kuin naulaamiseen, vaikka vasara olisi suunniteltu ja tehty kyseistä toimintaa varten. Vasaraa voidaan käyttää esimerkiksi lyömäaseena tai painona. Näyttäisikin siltä, että teknologia saa määreensä ja intentionsa käytön kautta. Tämä ajatus tarkentuu Ihden filosofian kautta.

Merleau-Pontyn filosofian yhteydessä käsitteinkin jo tilanteita, joissa teknologia katoaa objektina käytön yhteydessä. Merleau-Ponty tosin liittää kyseiseen ilmiön käsittelyyn kiinteämmin ruumiillisuuden analyysin, kun Heidegger taas keskittyy lähinnä tutkimaan näitä tilanteita pyrkimysten näkökulmasta. Käytössä tietty teknologia, kuten esimerkiksi vasara, häviää intention kohteena ja tulee osaksi käyttäjän toiminnallista ruumista. Käyttäjä tässä tapauksessa suuntautuu maailmaa kohti vasaran *avulla*. Naulaaminen on intention kohde vasaroinnin yhteydessä, ja vasaran tiedostaminen vain haittaisi naulaamisaktiiviteettia.

Vasara-esimerkissä teknologia on ennen kaikkea työkalu, mutta Heideggerin varanto-analyysissa teknologia osoittautuu kokonaisvaltaiseksi viitekehikseksi kaikelle inhimilliselle toiminnalle. *Tekniikan kysymisen* -esseen mukaan moderni saa määrityksensä juuri teknologian kautta. Vaikka Heideggerin näkemys teknologiasta on alusta alkaen kriittinen, niin myöhäisajattelussaan hän näkee teknologian suorastaan uhkana.

Yksi erityispiirre, joka korostuu tässä negatiivisessa lähestymistavassa, on Heideggerin tekemä jaottelu moderniin ja esimoderniin teknologiaan. On kiistaton tosiasia, että ihminen on aina käyttänyt teknologiaa. Teknologian käytön määrä ja laatu on kuitenkin muuttunut kokeellisen tieteen kehityksen myötä. Heidegger ei kuitenkaan hyökkää tätä vastaan, vaan pitää ongelmallisena teknologian luonnetta. Kuten toin ilmi, Heidegger näkee modernin teknologian olemuksen luonnon vangitsijana: teknologian olemus pyrkii haastamaan luonnon ja muuttamaan sen varannoksi. Se määrää luonnon olemaan varantoa, valmista käytettävissä olevaa resurssia. Varannolle tyypillistä on sen loputon lykkääminen: varantoa ei kohdata hetkessä, vaan sen hyöty maksimoidaan tulevaisuutta silmällä pitäen.

Modernin teknologian erityispiirre on sen leviäminen kaikille ihmisen osa-alueille. Varanto-ajattelusta tulee kaikenkattava, kokonaisvaltainen maailmajärjestys. Niin ihmissuhteet kuin kulttuuriset työt ja teot nähdään varantona, ja nykyään puhutaankin sosiaalipääomasta ja kulttuuripääomasta. Heidegger sanoi, ettei teknologia itsessään ole syyllinen tähän, vaan modernissa teknologiassa piileksivä olemus. Tämä olemus syntyi Heideggerin mukaan kokeellisen tieteen vaikutuksesta, etenkin fysiikan nousun avulla: luonnontieteet muuttivat kaiken laskettavaksi ja määrälliseksi. Koska varanto-ajattelu piilee teknologian olemuksessa eikä itse teknologiassa, voidaan teknologiaa käyttää monella eri tavalla, ja sen vaikutus ympäristöön vaihtelee. Vesivoimalan tavoin myös tuulimylly voi modernina aikakautena muuttaa luonnon varannoksi, vaikka kyseessä olisi teknisesti sama teknologia kuin ennen modernia aikakautta. Tämä viittaisi siihen, että teknologian vaikutus ja olemus ovat suhteessa ympäröivään maailmaan ja teknologiaa käyttävään ihmiseen.

Sen, minkä haluan erityisesti nostaa Heideggerin varanto-analyysistä, on teknologian vaikutus ihmiseen ja maailmaan. Heidegger pelkäsi, että luodessaan puitteet maailmalle teknologia piilottaa itse totuuden. Itse hyväksyn ajatuksen, että teknologia luo puitteet sille tavalle, jolla olemme maailmassa, mutta samalla tiedostan, että ihmisen olemassaolo on aina ollut teknologisesti välittyntä. Oma lähtökohtani on se, että jokainen teknologia luo suhteen ihmisen kanssa, ja tässä suhteessa teknologia muokkaa ihmistä mutta myös ihminen muokkaa teknologiaa. Niinpä tämän ajatuksen nojalla jokainen yksittäinen teknologia luo omat ainutlaatuiset puitteensa, mutta nämä puitteet eivät vain rajaa ihmistä vaan yhtä lailla mahdollistavat uusia tapoja olla. Teknologia samaan aikaan sekä laajentaa että rajaa ihmisen elämismailmaa.

Seuraavaksi siirryn käsittelemään teknologiaa oman aikamme filosofian avulla. Esittelen Ihden käsityksen teknologiasta. Hän laajentaa teknologian filosofiaa fenomenologisesta näkökulmasta käsin. Vaikka Heidegger ei esitä yhtenäistä käsitystä teknologiasta, on hänen vaikutuksensa myös Ihden filosofiaan merkittävä. Ihde jatkaa monia niistä ajatuskulkuista, joita käsitteelin tässä osiossa, laajentaen niitä ja tuoden ne lähemmäksi nykykeskusteluja.

### **3.2 Ihden teknologian filosofia**

Ihde on teknologian ohella kirjoittanut paljon myös ruumiillisuudesta, ja hän yhdistää nämä kaksi aihetta filosofiassaan. Keskityn tässä osiossa käsittelemään ennen kaikkea teknologiaa: sen määrittystä, historiallisuutta ja kulttuurillisuutta, sekä teknologiaa itseään yleisenä ilmiönä. Vaikka on vaikea erottaa Ihden kantaa teknologiaan ja ruumiiseen, keskityn tässä luvussa ennen muuta hänen esitykseensä teknologiasta ja paneudun hänen ruumiillisuuden filosofiaansa paremmin työni seuraavassa osassa. Heideggerin filosofiasta opimme, että teknologia on aina intentionaalista ja sitoutunutta ja pitää sisällään enemmän kuin funktionsa. Myös Ihde käsittelee näitä teemoja filosofiassaan.

Aloitan osion määrittelemällä teknologian käsitteen, minkä jälkeen siirryn tutkimaan teknologian historiaa ja teknologian kulttuurillisuutta.

### 3.2.1 Teknologian määritelmä

Ihde varoittaa, että määritykset eivät koskaan ole arvosidonnaisia, vaan määrittäminen pitää aina sisällään arvoja ja normeja. Hän toteaa, ettei teknologian määrittäminen ole yksiselitteistä, vaikka kyseessä on arkinen käsite. (Ihde 1993, 47) Näiden varausten jälkeen hän luettelee kolme teknologian ensisijaista määrittämistä:

*”Ensinnäkin meidän täytyy vaatia, että ilmiöllä on jokin konkreettinen komponentti, jokin materiaallinen elementti, jotta se voitaisiin laskea teknologiaksi. Ja toiseksi, teknologian täytyy kuulua johonkin käytäntöjen joukkoon – joihinkin ’käyttöihin’ – joita ihmiset voivat antaa näille komponenteille. Ja kolmanneksi otamme määrittelmämme osaksi sen seikan, että teknologioiden ja niiden ihmisten välillä on suhde, jotka käyttävät, suunnittelevat, tekevät tai muokkaavat kyseisiä teknologioita.”* (Ihde 1993, 47)<sup>1</sup>

Ihden mukaan teknologia on aina materiaalista. Tämä erottaa teknologian muun muassa teorioista. Toki teknologian käyttöön ja itse teknologiaan kuuluu teoriaa, mutta teknologia itse ei ole teoriaa, vaan täytyy olla materiaallinen muoto ja olemassaolo. On toki olemassa lähes materiaalittomia teknologioita kuten esimerkiksi virtuaalitekniikka, mutta jopa virtuaalitekniikkaan liittyy jokin materiaallinen ulottuvuus, josta käsin teknologia tulee ilmi: esimerkiksi sähköinen näyttö edellyttää aineellisen pinnan.

---

<sup>1</sup> *”First we shall insist that a technology must have some concrete component, some material element, to count as technology. And, second, a technology must enter into some set of praxes – ”uses” – which humans may make of these components. And, third, we shall take as part of the definition, a relation between the technologies and the humans who use, design, make, or modify the technologies in question.”*



Toinen määre vaatii enemmän selvennystä. Teknologialla on aina käyttönsä, ja juuri käyttösuhteista jokainen yksittäinen teknologia saa määrityksensä. Tämän määrityksen nojalla teknologia on aina sidoksissa toimintaan. Ilman käyttäjää ei ole myöskään teknologiaa. Yhdellä objektilla voi olla myös monta eri käyttöä: vasaraa voi käyttää niin naulaamiseen kuten lyömäaseena. On hyvä huomata, ettei vasara voi olla samanaikaisesti sekä rakennustyökalu että lyömäase, toisin sanoen sitä ei voi käyttää yhtä aikaa käyttää molempiin tarkoituksiin. Vasara-esimerkki myös osoittaa, että teknologiaa voi käyttää muuhunkin kuin siihen, mihin se on tarkoitettu. Käytön ei tarvitse olla aktiivisesti tiedostettua tai suunniteltua käyttöä, vaan voimme käyttää teknologiaa tiedostamatta sitä.

Kolmas määre on kyseenalaisin, mutta se on juuri Ihden lähestymiskulma teknologiaan. Koska teknologia saa määreensä käytöstä, ja koska ihminen käyttää teknologiaa, on teknologia aina ”inhimillistä”. Teknologia on ihmisen ja objektin välinen suhde, ja tämä suhde muovaa molempia osapuolia. On tärkeää huomata, että kolmas määre kyseenalaistaa ajatuksen teknologian situationaalisuudesta ja sitoutuneisuudesta. Teknologia ei ole arvo-neutraali objekti, vaan jokainen teknologia on itsessään kulttuurituote, joka pitää sisällään niin arvoja kuin normeja.

Nämä kolme määrettä antavat hyvän lähestymiskulman teknologian tarkasteluun. Teknologia on näiden määreiden nojalla paljon laajempi käsite kuin pelkkä instrumentti, työkalu tai tekniikka. Teknologia ei siis ole vain väline johonkin, vaan se on perustava olemassaolomme tapa eli modus. Tekniikka on lähempänä teknologian määritelmää kuin instrumentti, mutta Ihde huomauttaa että tekniikka viittaa ensisijassa jonkin asian osaamiseen eikä varsinaisiin materiaalsiin esineisiin, joten teknologia on käsitteenä paljon kattavampi. (Ihde 1990, 26).

Ihden filosofian ymmärtämiseksi on myös hyvä käydä läpi yksi hänen peruskäsitteistään. Kyseinen käsite on elämismaailma (*lifeworld*)<sup>1</sup>. Ihde lainaa käsitteen fenomenologisesta perinteestä, tarkemmin sanottuna Husserlin filosofiasta. Husserl tarkoitti elämismaailma-käsitteellä esitieteellistä, esi-objektiivista, kokemuspohjaista todellisuutta, jonka kaikki ihmiset jakavat. (Zahavi 2003, 125–127) Ihde lainaa Husserlilta elämismaailma-käsitteeseen sen kokemuspohjaisuuden ja tarkoittaa ensisijaisesti elämismaailmalla ihmisen toiminnallista ja havaittavaa maailmaa. Ihde muodostaa elämismaailma-käsitteen kahdesta osasta, joita hän kutsuu mikro- (*microperception*) ja makrohavaitsemiseksi

---

<sup>1</sup> Husserlin alkuperäinen käsite saksaksi: ”*Lebenswelt*”.

(*macroperception*). Mikrohavaitsemisella Ihde tarkoittaa välitöntä aistittavaa ympäristöä, joka avautuu välittömästi ruumiillemme. Makrohavaitsemisella Ihde vuorostaan tarkoittaa kulttuurillista ja hermeneuttista havaitseminen maailmaa. Kummatkin näistä ovat kietoutuneet toisiinsa ja ne molemmat muodostavat yhdessä kokemuspohjaisen elämismaailman. Tulen seuraavassa osiossa tarkentamaan lisää Ihden elämismaailma-käsitystä. (Ihde 1990, 29–30)

Teknologia on Ihden määrittelyn nojalla historiallista ja kulttuurillista. Seuraavaksi tuon lyhyesti esille Ihden käsityksen näistä kahdesta teknologian ulottuvuudesta.

Ihde ei eksplisiittisesti määrittele historian käsitystään, mutta hän puhuu usein historiasta narratiivina. *Philosophy of Technology* -teoksessaan hän käy aluksi läpi niin sanottua ”koulukirja” historian koskien filosofiaa, tiedettä ja niiden suhdetta teknologiaan. Välittömästi hän kuitenkin kritisoi tätä narratiivista, haastaen sen ja nostamalla esille vakuuttavia vastaesimerkkejä historian kulusta. (Ihde 1993, 3–4) Ihde painottaa historian käsityksessään elämismaailmaa: jokainen historiallinen olento elää omassa elämismaailmassaan, jossa on omat ainutlaatuisensa rajansa ja vapautensa. Lisäksi Ihde näkee ihmisen voimakkaasti historiallisena olentona, koska elämismaailma muuttuu voimakkaasti historiallisesta tilanteesta riippuen. (Ihde 1990, 21) Hän huomauttaa, että teknologiaan liittyy myös useita ennakkoluuloja. Hän kiteyttää kolme historiallista ennakkoluuloa teknologiasta ja esittää, että nämä toistuvat myös nykyisessä historiakäsityksessä.

Ensimmäinen näistä ennakkoluuloista on filosofian ja tieteen teoriapitoisuuden liioittelu näiden hankkeiden käytännöllisyyden kustannuksella. Ihden mukaan juuret tälle teoreettiselle ennakkoluulolle löytyvät antiikin Kreikasta, jossa länsimaisen sivistyksen ja tieteen lähtökohdat muotoutuvat. Ihden mukaan antiikin Kreikan filosofisessa perinnössä korostetaan liiaksi puhdasta ajattelua, kontemplaatiota, ja varsinkin Platonin filosofiassa tällainen ajattelu ottaa paikkansa suurimpana hyveenä. Tämä historiallinen ennakkoluulo on Ihden mukaan jäänyt elämään niin länsimaiseen filosofiaan kuin tieteseen. (Ihde 1993, 19)

Toinen ennakkoluulo liittyy taas länsimaisuuskeskeisyyteen. Ihde toteaa, että teknologian historiaa käsitellään usein vain länsimaisesta näkökulmasta käsin. Tähän tottumukseen liittyy näkemys modernin tieteen synnystä ja siitä seuranneesta teollistumisesta ja nopeasta teknologisesta kehityksestä. Usein ajatellaan nykyteknologian olevan kokonaisvaltaisesti

erilaista verrattuna etäisten kulttuurien käytännölliseen elämään, esimerkiksi alkuperäiskansojen instrumentaalisuuteen. Tämä ennakkoluulo on kehittynyt niin voimakkaaksi, että usein teknologia-sanalla viitataan vain moderniin huipputeknologiaan. (Ihde 1993, 20)

Kolmas ennakkoluulo taas olettaa modernin teknologian syntyvän ja kehittyvän yksinomaan tieteen ehdoilla. Vaikka tiede usein mahdollistaa teknologioiden synnyn, niin teknologia syntyy ja kehittyy usein käytännöllisessä kontekstissa ja käytön kautta, esimerkiksi kun tuotannolliset yritykset tekevät kehitystyötä uuden teknologian kehittämiseksi. (Ihde 1993, 20)

Ihde ei eksplisiittisesti määrittele kulttuurin käsitettä, mutta on selvää, että hän käsittelee kulttuuria teknologian kautta (Ihde 1990, 124). Ihde näkee kulttuurin kollektiivisena elämismaailmana, jonka tietty joukko ihmisiä jakaa. Vaikka jokaisen ihmisen elämismaailma on ainutlaatuinen, niin kulttuuri määrittää jokaisen yksittäisen ihmisen elämismaailmaa. Ihde käsittelee yleensä tyypillisiä kulttuureita kansojen, maiden tai maanosien mukaan. Hän mainitsee esimerkiksi useita alkuperäiskansojen kulttuureita ja kuvaa myös eri kulttuureiden kohtaamista. Ihde ei kuitenkaan jaottele teknologiaa erilaisiin kokonaisvaltaisiin kulttuureihin, kuten esimerkiksi eurooppalaiseen tai kiinalaiseen teknologiakulttuuriin, vaan käsittelee teknologioita yksilöllisesti eri kulttuureissa. Ihde käsittelee tuotannossa laajasti eri kulttuureita, antaen monipuolisen kuvan teknologian kulttuurillisuudesta. (Ihde 1993)

Ihden antamat teknologiaan liittyvät määreet ohjaavat analyysiani teknologiasta ja palaan niihin tuonnempana. Seuraavaksi siirryn käsittelemään Ihden teknologian historiakäsitystä, joka auttaa ymmärtämään teknologian monipuolisuutta entisestään.

### **3.2.2 Teknologian historiallisuus**

Teknologian historia aukenee aivan uudella tavalla, kun pidämme mielessä Ihden määrittämisen teknologialle. Teknologian ja ihmisten historia ovat kietoutuneet yhteen: teknologia itsessään pitää sisällään teknologian historiallisuuden, koska ihminen ottaa osaa teknologian määrittämiseen. Ihde ei käy läpi yksiselitteisesti eikä kronologisesti ihmisten ja teknologian yhtenäistä historiaa, vaan hän käsittelee tapahtumia, jotka ovat muokanneet tai olleet merkittäviä sille, miten ymmärrämme teknologiaa ja miten teknologia on vaikuttanut

ajatteluumme. Ihde käsittelee tarkemmin länsimaista historiaa, vaikka tuokin esimerkkejä ja vertailun kohteita muista kulttuureista.

Ihde kirjoittaa:

*”Me olemme tietenkin pitkään tunteneet homo faber –käsityksen ihmisistä, valmistajista. Ja vaikka on selvää, ettei ole ollut olemassa ihmiskulttuureja, jotka olisivat olleet esiteknologisia, kaikilla ihmisillä on materiaallinen kulttuuri monimuotoisineen käyttöyhteyksineen, jotka sisältävät artefaktit – olemme vasta viime aikoina alkaneet arvostaa myös niiden kulttuureiden monimuotoisuutta, joita voisimme jopa kutsua teknologisesti minimalistisiksi.”* (Ihde 1993, 49)<sup>1</sup>

Ihminen näyttäisi olevan ensisijaisesti työkaluja kuin mitään muuta käyttävä eläin. Aivan kuten Ihde toteaa, tämänhetkisten tiedon mukaan ei ole ollut olemassa inhimillistä kulttuuria, joka ei olisi käyttänyt jossakin mielessä teknologiaa. Syy siihen, että niin sanottuja primitiivisiä kulttuureja on pidetty teknologisesti kehittymättöminä, on se, että kyseisten kulttuurien teknologian käyttö on ollut erilaista verrattuna omaan kulttuuriimme, ja tästä johtuen myös heidän elämänsä on ollut kokonaisvaltaisesti erilaista. Metsästyksellä elävä kulttuuri on kehittynyt teknologisesti juuri sillä osa-alueella, mikä on ollut sille tärkeää ja mikä on auttanut sen jäseniä selviytymään. Kirjoitustaito ei ole kehittynyt tämänlaisissa kulttuureissa, mutta metsästyksen eri tekniikat ovat kehittyneet sitäkin enemmän, koska metsästyks on ollut tämän kulttuurin elinehto, mutta kirjoittaminen tuntematonta ja tarpeetonta. Metsästyks oli omaksuttu, se oli osa näiden ihmisten kulttuuria ja yhteistä elämismailmaa, kun taas kirjoittaminen oli heidän yhteisen elämismailmansa ulkopuolella. Teknologia saa määrityksensä käytöstä, ja juuri käytössä teknologia ja ihminen yhdistyvät. (Ihde 1993, 47–49)

Ihde jatkaa:

*”Teknologinen objekti, mitä tahansa muuta se onkaan, tulee siksi mitä se ’on’ sen käyttöjen kautta. Tämä ei tarkoita, että objektin tekniset ominaisuudet olisivat irrelevantteja vaan se*

---

<sup>1</sup> *”We are, of course, long been familiar with the notion of homo faber, humans, the makers. And while it is clear that there are no human cultures which are pre-technological – all humans have a material culture with complexity patterned praxes involving artifacts – we have only recently begun to appreciate the complexity of even what may be called technologically minimalist cultures.”*

*tarkoittaa, että kyseiset ominaisuudet käytössä tulevat osaksi ihminen–teknologia-suhdetta.” (Ihde 1990, 70)<sup>1</sup>*

Ihden mukaan objektista tulee teknologiaa, kun ihminen ottaa objektin käyttöönsä. Kivi maassa pysyy materiaalisena kappaleena niin pitkään kun sille ei ole käyttöä, mutta kun ihminen nostaa kiven ja heittää sillä jotakin kohdetta, kivistä on tullut teknologiaa. Ihden mukaan ihminen kivi kädessä on eri olento kuin ihminen ilman kiveä, ja kivistä on puolestaan tullut teknologiaa ihmisen nostettua sen maasta. Tässä kuvauksessa ilmenee aikaisemmin selittämäni Ihden käsitys teknologian ja sen käyttäjän suhteesta. Kivi laajentaa ihmisen vaikuttamismahdollisuuksia: ihminen kivi kädessä pystyy tähtäämään kohdetta ja heittämällä osumaan siihen. Tämä kyky tekee ihmiselle mahdolliseksi aivan uusia toimintatapoja ja näin se muuttaa ihmisen tapaa hahmottaa maailmaa. Ihmisen elämisaailma muuttuu kiven omaksumisen myötä. (Ihde 1990, 69–70)

Ihde kirjoittaa:

*”Jos myyttisesti projisoimme esihistoriallisen ajan ’ensimmäisen’ teknologian, niin saattaa hyvinkin olla, että tämä teknologia oli löydettyä teknologiaa. Maasta nostettu keppi, jota käytetään nuijana tai haljennut kurpitsa, jota esihistoriallinen mies tai nainen käyttivät astiana olisivat löydettyä teknologiaa. Tämä on myös sitä teknologiaa, jota monet eläimet käyttävät, vaikka kutsunkin eläinten teknologian käyttöä prototeknologiseksi.” (Ihde 1993, 48)<sup>2</sup>*

Esihistorialliset teknologiat olivat Ihden mukaan luonnon materiaalien hyväksikäyttöä ja niiden vähittäistä muokkausta. (Ihde 1993, 48) Tämä tuntuu todenmukaiselta vaihtoehdolta, sillä miten jotain sellaista voisi luoda, mitä ei osaa edes kuvitella? Teknologian valmistaminen ja muokkaaminen on mahdollista vasta sitten, kun on olemassa jonkinlainen käsitys teknologiasta. Idea uudesta teknologiasta ei pidä olla tarkka eikä selvä, mutta jonkunlainen idea on oltava. Tämä idea voi muodostua jostain havainnosta tai yhdistämällä aikaisempia kokemuksia. Teknologiaa on keksitty sattumaltakin ja vahingossa, mutta silloinkin kyseessä on ollut jonkunlainen käyttösuhde

---

<sup>1</sup> *”A Technological object, whatever else it is, become what it ”is” through its uses. This is not to say that the technical properties of objects are irrelevant, but it is to say that such properties in use become part of the human-technology relativity.”*

<sup>2</sup> *”If one mythically retroprojects into pre-history a ”first” technology, it might well have been a found technology. A stick picked up and used as a club, or a broken gourd used as a container by a pre-historical man or woman would be a found technology. This is also the kind of technology which many animals use, although I shall call animal uses proto-technological.”*

tai tarkoitus, josta ”sattumalta” on muokattu jotain uutta. Tätä tukee myös teknologian normaali kehittyminen. Teknologialla on tapana kehittyä asteittain ja käytön kautta: hyvänä esimerkkinä vaikkapa matkapuhelimien kehitys älypuhelimiin. Joskus tietenkin teknologia kehittyy suurina harppauksina ja pysyy samassa muodossa pitkään, kuten esimerkiksi sähkön tapauksessa, mutta paljon yleisempi malli on asteittainen kehitys.

Ihden ajatuksia seuraten on myös hyvä huomata, että myös eläimet käyttävät teknologiaa: Suomen luonnosta hyvänä esimerkkinä majavat tai monet eri linnut, jotka rakentavat pesänsä erilaisista materiaaleista, löydetyistä ja työstetyistä. Ihminen ei ole ainut teknologiaa käyttävä eläin, vaikka ihmisen teknologian onkin laadultaan hienojakoisempaa ja monimutkaisempaa kuin eläinten teknologia. Suurin ero on Ihden mukaan siinä, että muut eläimet käyttävät luonnosta löydettäviä materiaaleja hyväksi niin kuin esihistorialliset ihmiset ja elävät sopuosoinnussa ympäristönsä kanssa. Ihmiset ovat tästä teknologian käyttömallista ”kehittyneet” aivan omaan ainutlaatuihin suhteeseen teknologian kanssa. Kuten muutkin eläimet, ihmiset käyttävän luonnosta löydettyjä materiaaleja hyväkseen, mutta toisin kuin muut eläimet, ihmiset muokkaavat ja kehittävät näistä materiaaleista uutta teknologiaa. Uusi teknologia vuorostaan mahdollistaa uuden ja entistä tehokkaamman tavan muokata ympäristöä. (Ihde 1993, 51)

Ihmisen historia on ollut aina kamppailua ympäristönsä kanssa tavalla tai toisella. Teknologia on ollut ratkaisevassa roolissa tässä kamppailussa. Joskus kyse on ollut pelkästä pyrkimyksestä selviytyä haastavista tilanteista: esimerkiksi tulva saattoi pyyhkiä kokonaisen kaupunkivaltion mennessään ennen kuin ihmiset oppivat patoamaan jokia. Kamppailu luonnon kanssa on kuitenkin muuttunut aikakaudesta toiseen, ja teknologia on yksi merkittävä syy tähän muutokseen. Ihden mukaan teknologia on ajan kanssa antanut ihmisille enemmän valtaa ympäristöstänsä ja tämä on synnyttänyt ajatuksen, että ihminen kykenisi hallitsemaan luontoa täydellisesti ja kokonaisvaltaisesti. Ironisesti kuitenkin, mitä enemmän ihminen on saanut ympäristöänsä haltuun uuden teknologian avulla, niin sitä isommaksi ihmisen ympäristö on laajentunut ja sitä suuremmiksi ongelmat ympäristön kanssa ovat muodostuneet. Kulkutaudit tai nälänhätä eivät enää ole länsimaisen ihmisen ongelmia, mutta maapallon yleinen lämpeneminen ja jäätiköiden sulaminen taas ovat. (Ihde 1993, 51–53)

Teknologian vaikuttaa syvästi ihmisten ajatteluun ja tapaan nähdä maailma. Esimerkkejä tästä on paljon. Haluan tuoda esille yhden esimerkin, joka hyvin valaisee

teknologia merkittävää vaikutusta ajatteluumme ja maailmankäsitykseen. Karttojen kehitys on muuttanut perustavalla tavalla ihmisten elämismailman.

Karttojen historia on vanha, ja alkeellisia karttoja on ollut jo pitkään ihmisten historian aikana, mutta se miten kartat on tehty ja mitä niistä voidaan lukea, on muuttunut huomattavasti. Karttojen näkökulma oli aluksi sidottu johonkin tiettyyn paikkaan. Esimerkiksi kuuluisassa Jerusalemin kartassa, Jerusalem sijaitsee keskellä, ja kartan idea on lähinnä kertoa mistä suunnasta löytyi muita kansoja Jerusalemissa katsoen. Tämänlaisten karttojen avulla ei voinut suunnistaa muuten kuin Jerusalemissa käsin, ja kartan avulla suunnistaminen oli ylipäättään vasta hahmottuva käsite kartan piirtämisen aikaan. Tämä on tärkeä ottaa huomioon puhuttaessa kartoista teknologisina välineinä. Ihden mukaan vasta kun Kristoffer Kolumbus (1451–1506) lähti etsimään uutta kauppareittiä Intiaan, niin länsimaissa oli kulttuurisesti omaksuttu niin sanottu lintuperspektiivi. Pystyäksemme tulkitsemaan nykyisiä karttoja, meidän tulee irtaantua ajatuksellisesti omasta ruumiistamme, nykyisestä avaruudellisesta tilastamme, ja omaksua kuvitteellisesti abstrakti ja yläpuolinen ”lintuperspektiivi” näkökulma, jonka sisällä tosiasiallisesti liikumme, kun luemme karttaa. Se, että ihminen voi sanoa olevansa kartalla ”jossakin pisteessä” ja liikkumassa ”tästä pisteestä toiseen pisteeseen”, edellyttää kokonaista ajattelutavan muutoksen. Tästä huolimatta Kolumbus pystyi sijoittamaan itsensä Intiaan ajatuksen tasolla, vaikka ei ollut siellä koskaan käynytkään. Otamme tämän ajatuksen nykyään itsestäänselvänä, mutta se on ollut vieras useimmille kulttuureille ihmisten historiassa. (Ihde 1990, 66–68)

Palaan kuitenkin Kolumbuksesta ja varhaismoderneista kartoista ajallisesti aikaisempiin tapahtumiin, jotka mahdollistivat Kolumbuksen löytöretket. Antiikin Kreikka oli tärkeässä roolissa Ihden mukaan teknologian historian kannalta, koska teoreettisen tieteen idea syntyi tässä kulttuurissa. Antiikin Kreikka on tietenkin tunnettu monista kulttuurillisista uudistuksista ja ideoista. Filosofia ja taide monessa muodossa kukoistivat Ateenassa ja muualla Kreikassa, mutta itse asiassa teknologisia uudistuksia ei Ihden mukaan tapahtunut paljoakaan matemaattisen tai filosofisen osaamisen pohjalta. (Ihde 1993, 23–24)

Ihde kirjoittaa:

*”Antiikin kreikkalaiset eivät olleet vahvoja, mitä tulee teknologisiin tai teknisiin saavutuksiin. He tekivät useita keksintöjä, joista useat liittyvät sotaan tai teatteriin, esimerkiksi aurinkopeili sytyttämään kipinän laivoissa tai koneita (deus ex machina)*

*nostamaan tai laskemaan jumalhahmoja näyttämöllä. Suurin osa heidät teknologioistansa palveli itse asiassa heidän estetiikkaansa.” (Ihde 2002, 23)<sup>1</sup>*

On hyvä huomata, että antiikin kreikkalaisten matemaattiset tulokset mahdollistivat monia teknologiosia löytöjä, mutta he eivät itse hyödyntäneet tätä tietoa teknologian kehittämisessä. Myöhemmin roomalaiset puolestaan tekivät lukuisia teknologisia uudistuksia, vaikka olivat enemmän kiinnostuneita valtakuntansa kehittämisestä ja laajentamisesta kuin filosofiasta tai matematiikasta. (Ihde 1993, 24) Ihde selittää sen, että antiikin Kreikan korkeakulttuuri ei tehnyt uudistuksia teknologian saralla, viittaamalla Platonin (427–347 eaa.) luolavertaukseen ja sen todellisuuskäsitykseen. (Ihde 1993, 20–22)

Platonin luolavertauksessa kahlitut vangit on pakotettu tuijottamaan seinälle heijastuvia varjokuvia. Varjojen lisäksi vangit havaitsevat taustalta kuuluvia epämääräisiä ääniä, mutta kaiku synnyttää vaikutelman, että ääni olisi peräisin seinän varjokuvista. Vangeille nämä varjokuvat muodostavat todellisuuden, eivätkä he tiedä muusta. Yksi vanki kuitenkin vapautuu kahleistaan, ja ymmärtää tulen aiheuttavan varjokuvat ja niiden näennäisyyden. Sitten hän kävelee ulos luolasta ja sokaistuu auringon valosta. Kun hän toipuu sokaisusta, hän ei vain kirjaimellisesti näe jälleen vaan näkee myös totuuden. Sitten hän muistaa vankitoverinsa luolassa ja palaa vapauttamaan nämä tietämättömyyden kahleista. Varjoihmiset eivät kuitenkaan usko vapautunutta vaan tyytyvät elämään varjoelämäänsä. (Platon 2007, 514a–516a)

Ihde huomauttaa, että allegoriaa pidetään yleensä opetuksena tiedon ja totuuden luonteesta. Kyse on Platonin ideaopista, siitä, miten totuudella ja tiedolla on hierarkkinen järjestys ja ideat ovat tässä hierarkiassa korkeimpia. Ihde väittää, että luolavertaus on täydellinen esimerkki antiikin kreikkalaisten harjoittamasta teorian ihannoinnista. Juuri ideat ja teorit olivat keskiössä niin Platonin kuin muidenkin kreikkalaisten mielessä. Tästä seurasi myös Ihden mukaan tiedon ”ruumiittomuus”: materia nähtiin alempiarvoisena kuin abstraktit ideat, joten ruumiillisuus koettiin alhaiseksi. Platonin filosofia unohti ruumiin palvoessaan abstraktia tietoa. Ihden mukaan tätä perintöä on filosofiassa vaalittu aina tähän päivään asti. (Ihde 1993, 20–22)

---

<sup>1</sup> *”The Classical Greeks were not strong in technological or engineering feats. They did accomplish a number of inventions, often associated with warfare or the theatre such as reputed solar mirror condensers for starting fire on ships, or machines (deus ex machina) for elevating or lowering gods on the stage. Most of their technology were, in effect, captive to their aesthetics.”*



Ihden mukaan filosofis-tieteellinen taito ja teknologinen kehitys eivät aina etene käsi kädessä (Ihde 1993, 22). Joissakin tapauksissa filosofia mahdollistaa teknologisia uudistuksia, mutta antiikin Kreikassa ei ollut samanlaista motiivia valjastaa ideoita materiaiksi kuin myöhemmin Roomassa. Tämä johtuu Ihden mukaan siitä, että käytäntö sanelee teknologian kehityksen eivätkä filosofien teoriat (Ihde 1993, 22). Varsinkin ennen kokeellisentieteen syntyä, teknologinen kehitys toimi pitkälti ilman teoriapitoista tukea. Matematiikka oli poikkeus tässä suhteessa, matemaattista osaamista käytettiin esimerkiksi arkkitehtuurissa ja sotakoneissa, mutta useimmiten teknologia kehittyi sattuman ja kokeilun kautta. Tieteen kehitys renessanssin aikana kuitenkin yhdisti käytännön ja teorian (Ihde 1993, 28–29).

Renessanssin alussa kuitenkin eräs alun perin leluksi tarkoitettu väline otti tärkeän roolin ihmisten historiassa: *camera obscura*. Tämä oli alun perin arabialainen lelu, joka rantautui Eurooppaan vasta renessanssin aikoihin. *Camera obscura* kirjaimellisesti tarkoittaa pimeää huonetta. (Ihde 2002, 71)

Leonardo da Vinci (1452–1519) kirjasi muistiinpanoihinsa seuraavan kuvauksen kyseisestä lelusta:

”*Kun valaistujen kappaleiden kuvat kulkevat pienen pyöreän reiän ohi hyvin pimeässä huoneessa, ja kun [hahmot] heijastuvat valkoiselle paperille, joka on sijoitettu pystysuoraan jonkun matkan päähän aukosta, niin paperilla näkyvät nuo kaikki kappaleet niiden luonnollisissa muodoissa ja väreissä, mutta ne näkyvät ylösalaisin ja pienemmiltä... sama tapahtuu silmän pupillien sisällä.*” (Bailey 1989, 66–67)<sup>1</sup>

*Camera obscura* on nykyaikaisten valokuvauskoneiden edeltäjä. Tämä lelu kiehtoi niin renessanssin taitelijoita kuin tiedemiehiä ja filosofejä. *Camera obscura:n* jäsentämä ilmiö oli jo tunnettu muinaisessa Egyptissä, mutta ilmiö oli jäänyt taka-alalle, ja tieto ilmiöstä oli jäänyt harvojen ihmisten haltuun. *Camera obscura* toi tämän ilmiö länsimaisen kulttuurin keskiöön teknologisen lelun muodossa, ja mahdollisti ilmiötä koskevan tiedon leviämisen. Ihden mukaan *camera obscura:sta* muodostui aluksi yleinen silmän malli kuten da Vinci totesi: ajateltiin, että ihmisen näkemisprosessi on jokseenkin samanlainen tai sama kuin *camera obscura:n* mekanismi. Myöhemmin kuitenkin *camera obscura* siirtyi kuvaamaan

---

<sup>1</sup> ”*When the images of illuminated bodies pass through a small round hole into a very dark room, if you receive them on a piece of white paper placed vertically in the room at some distance from the aperture, you will see on the paper all those bodies in their natural shapes and colors, but they will appear upside down and smaller... the same happens inside the pupils of the eye.*”

ihmisen sielua eikä vain silmän toimintaa. Ihden mukaan tähän muutokseen liittyi ajatus, että ruumiiton havaitsija (subjekti) ja maailma (objekti) ovat erilliset. Ajateltiin, että koska subjekti pystyy tarkkailemaan objektia kytkeytymättä siihen ja pysytellen siitä täysin erillään, niin subjekti on kokonaan riippumaton objektista. (Ihde 2002, 71–73)

Ihden mukaan René Descartes (1596–1650) ja John Locke (1632–1704) ovat oivallisia esimerkkejä renessanssi-ajan filosofiasta, joille *camera obscura* tarjosi mallin ihmisen mielestä. Etenkin Descartesin filosofiaa leimaa vahvasti ajatus ruumiittomasta subjektista, joka tekee havaintoja maailmasta maailman ulkopuolelta käsin. (Ihde 2002, 72–73)

Ihde kirjoittaa Descartesin mallista:

” Lyhyesti sanottuna, moderni subjekti on *homunculus camera obscura:n* sisällä. Se, mikä tulee subjektiin ulkopuolelta käsin, on *res extensa:n* aiheuttamat vaikutelmat; ja (...) ruumiin reseptorit välittävät nämä vaikutelmat ruumiin sisälle, ja silmä (*verkkokalvo*) on vastine, johon muodostuu ulkopuolista maailmaa edustavia kuvia. Näin, yhdessä hetkessä, olemme keksineet varhaismodernin epistemologian, sen pääideat: (a) yksilöidyn subjektin (b) joka on kytketty objektiruumiiseen, ja näin olemme luoneet [myös] (c) ruumis–mieli-dualismin sekä [subjektin] (d) jolta kokonaan puuttuu välitön tieto ulkoisesta maailmasta ja jolla on maailmasta ainoastaan kuvien välittämää representaationallista tietoa.” (Ihde 2002, 72–73)<sup>1</sup>

Descartesilla on ollut suuri vaikutus modernin ajatteluperintöön ja myös nykyiseen ajatteluun. *Camera obscura* ja sen synnyttämät ajatusmallit ovat yhä tukeneet ajatusta mielen ja maailman, subjektin ja objektin ontologisesta erosta ja riippumattomuudesta. *Camera obscura* on myös ruokkinut ajatusta ruumiittomasta olemassaolosta, ja tämän seurauksena, ruumiillisuus on usein jäänyt filosofiassa taka-alalle. Ihden mukaan vasta 1900-luvun fenomenologia on johdonmukaisesti ja metodisesti pyrkinyt purkamaan näitä ajatusperinteitä. Voimme perustein kysyä: onko mielen toimintojen palauttaminen aivotoimintaan, vain uusi pitkälle kehittynyt versio *camera obscura* -mallista. Vaikka *camera obscura* ei toki yksin ole syyllinen mieli–ruumis-dualismin syntyyn, niin se tuo

---

<sup>1</sup> ”In short, the modern subject is the *homunculus* inside the *camera obscura*. What comes from the outside are the impressions from the *res extensa* that are cast inside the box or body upon its receptor, the eye (*retina*) analogue where images form that represent the external world. So here, at a stroke, we have invented early modern epistemology with its (a) individualized subject (b) enclosed in an object-body, (c) thus creating a body/mind dualism (d) with no direct knowledge of the external world, but a representational one by way of images.”

ilmi sen, miten suuria kulttuurillisia vaikutuksia teknologia voi parhaimmillaan tai pahimmillaan aiheuttaa. (Ihde 2002, 72–74)

Descartesin aikalainen Francis Bacon (1561–1626) totesi tiedon olevan valtaa. Monien muiden tapaan myös Ihde pitää Baconia merkittävänä ajattelijana modernin tieteen eetoksen kannalta. Kuten aikaisemmin totesin, antiikin kreikkalaiset pitivät teoreettista toimintaa korkeassa arvossa, mutta he eivät valjastaneet teorioita käytäntöön. Antiikin perintö eli jokseenkin muuttumattomana länsimaisessa kulttuurissa aina renessanssiin asti. Baconille ei enää riittänyt asioiden tietäminen, vaan hän halusi muuttaa maailmaa tiedon avulla. Niinpä tieteen kuin filosofian päämäärät muuttuivat Baconin ja hänen aikaistensa työn myötä. (Ihde 1993, 27–28)

Ihde jatkaa:

*”Joka tapauksessa, se mikä ei ole välttämättä itsestään selvää baconisessa muutoksessa, on se, että valta pitää ensiksi soveltaa saadakseen tietoa – se oli se, mikä olennaisesti kuului kokeelliseen ja teknologiseen ajatukseen varhaismodernissa tieteessä.”* (Ihde 1993, 28)<sup>1</sup>

Ihden mukaan Bacon oli ensimmäisiä, jotka tiedostivat kokeellisen tieteen olevan vahvasti teknologiaa hyväksikäyttävää. Bacon listasi 27 instrumenttia, jotka auttavat tieteellistä tutkimusta. Jo renessanssin aikaan mittaukseen, merkintään, optimointiin ja itse havaitsemiseen käytettiin välineitä, puhuttamattakaan nykyajasta, jolloin usein itse tutkimuksen kohdetta ei edes pystytä havaitsemaan millään tasolla ilman hyväksikäytettävää teknologiaa. Kokeellinen tiede on aina ollut hyvin teknologisesti konstruoitua. Teknologian avulla tuodaan asioita ilmi, joita emme voisi havaita ilman teknologiaa, toisin sanoen, teknologian avulla voimme laajentaa havaintokenttäämme, elämismailmaamme. Tieteen kehitys on tästä erinomainen esimerkki. (Ihde 1993, 28)

Ihde kirjoittaa:

*”Galileo oli ensimmäisiä niistä eurooppalaisia, jotka tekivät teknologisesti materialisoituvaa tiedettä käyttäessään kokeissaan instrumentteja ja kokeellisia välineitä.*

---

<sup>1</sup> *”What may not have been obvious in the Baconian change, however, is that power must be applied in order to have knowledge – that was what was implicit in the experimental and technological notion of early Modern Science.”*

*Galileo ei ollut kreikkalainen pohdiskelija vaan teknotieteen moderni malliesimerkki.”*  
(Ihde 1993, 25)<sup>1</sup>

Monien muiden tieteenfilosofien tavoin myös Ihde käyttää usein Galileo Galileita (1564–1642) esimerkkinä modernista tiedemiehestä, joka keksimänsä uuden teknologian eli kaukoputken avulla muutti käsityksen maailmasta. Kaukoputken kautta Galileo pystyi havaitsemaan asioita, joita ihmisen ”paljas katse” ei voinut nähdä. Tosin Galileon piti ensiksi oppia käyttämään rakentamaansa kaukoputkea. Hän ei aluksi tajunnut näkemäänsä, vaikka onnistuikin tähdentämään kuuta ja kuussa olevia vuoria onnistuneesti. Vasta ajan kanssa hän tajusi näkemänsä merkityksen, vasta kun hän oli omaksunut kaukoputken käytön ja sen tuoman muutoksen havaitsemisessa elämismaailmaansa. Galileo julisti myöhemmin tunnetusti, että jokainen näkee saman kuin hän, eli totuuden, vain katsomalla hänen kaukoputkesta. Itse asiassa moni kuitenkin katsoi Galileon kaukoputken kautta näkemättä vuoria kuussa, ja myös ne jotka lopulta näkivät vuoret, saivat jatkuvaa neuvomista ja ohjeistamista Galileoilta itseltään. Tämä on tärkeä esimerkki siitä, miten teknologia pitää ensiksi omaksua ennen kuin sitä voi käyttää onnistuneesti tiedollisiin tehtäviin. Ihden mukaan Galileon kaukoputkesta katsominen vaati tulkintatavanmuutoksen, eikä sellainen muutos tapahtunut hetkessä. (Ihde 1990, 53–54)

Olen tässä kappaleessa esittänyt Ihden käsityksen teknologian historiallisuudesta. Ihde argumentoi, että ihmiset ovat aina käyttäneet teknologiaa: tämä on ollut ihmislajin selviytymisen elinehto. Olen myös pyrkinyt esittämään, miten syvästi teknologia vaikuttaa ihmisen ajatteluun ja olemiseen, ja muotoillut tätä kantaa aina siihen ajatukseen asti, että meidän olemassaolomme on teknologisesti konstruoitua. Olen hahmotellut filosofista perintöä teknologia-problematiikan kannalta. Seuraavaksi käsittelem teknologia kulttuurista puolta.

### **3.3.3. Teknologian kulttuurillisuus**

Ihde käsittelee paljon ja laajasti teknologian kulttuurisuutta. Ihden mukaan teknologia on aina kulttuurista, koska teknologia on inhimillistä, niinpä teknologian käyttö ilmenee myös kulttuurillisesti. (Ihde 1993, 64)

---

<sup>1</sup> ”Galileo was among the first of the Europeans to make a technologically embodied science in his use of instruments and experimental devices for experiment. Galileo was not a Greek speculator, but a Modern prototype for technoscience.”

Hän kirjoittaa:

*”Olen esittänyt, että kaikki teknologiat ovat juurtuneet kulttuuriin. Siinä määrin kun ne ovat ihmisen tuotteita – tämä pitäisi olla intuitiivisesti itsestäänselvä.”* (Ihde 1993, 64)<sup>1</sup>

Tämä oletus on Ihden lähtökohta teknologia jäsentämiselle kulttuurisissa konteksteissa. Teknologian määrittämisessä Ihde sanoo, että ihminen tulee osaksi teknologiaa välineiden käytön kautta. Koska ihminen ja teknologia muodostavat sisällöllisen suhteen, niin tämän suhteen kautta näyttäytyy myös kyseisen ihmisen kulttuuri. Ylipäänsä kulttuuri sanelee pitkälti miten teknologiaa käytetään, ja miten sitä voidaan käyttää ja kyetään käyttämään. Kulttuuri on kattava kokonaisuus, johon jokainen yksittäinen teknologia sisältyy. Teknologia muuttuu kulttuurillisten tekijöiden vaikutuksesta ja jota teknologia puolestaan muuttaa. (Ihde 1993, 49–51)

Ihde kirjoittaa:

*”Vaikka kaikki kulttuurit olivat teknologisoituneita, oli monia erilaisia tapoja, joilla eri kulttuurit omaksuivat teknologiansa elämissaailmoihin.”* (Ihde 1993, 49)<sup>2</sup>

Ihden mukaan materiaalisesti identtistä tai hyvin samanlaista teknologiaa on käytetty eri kulttuureissa eri tavoilla ja samanlaisia teknisiä välineitä on käytetty jopa täysin erilaisiin tarkoituksiin ihmisten historian aikana. Teknologian käyttö riippuu siitä, mihin kulttuuriseen kokonaisuuteen teknologia omaksutaan. Jokainen kulttuuri sisällyttää teknologia omalla tavalla käytäntöjensä kokonaisuuteen. Uusi teknologia voi muuttaa kulttuuriin käytäntöjä, mutta olemassa olevat käytännöt muuttavat myös teknologiaa: kyseessä on vuorovaikutteinen suhde. (Ihde 1993, 144)

Ihden mukaan jousipyssyn historia toimii hyvänä esimerkkinä kulttuurin vaikutuksesta teknologian kehittymiseen ja käyttöön. Ihden mukaan kyseessä on teknologia, joka on kehittynyt eri puolilla maailmaa toisistaan riippumattomissa kulttuureissa samanaikaisesti. Jousipyssyllä Ihde viittaa teknologiaan, jossa jousi on kiinnitettynä kovempaan materiaaliin mahdollistaen nuolen ampumisen josta käyttäen. Jousipyssyjä on ollut monenlaisia riippuen kulttuurista. Myös tavat, joilla jousipyssyjä on käytetty, ovat

---

<sup>1</sup> *”I have suggested that all technologies are embedded in culture. Insofar as they are human products that should be intuitively obvious.”*

<sup>2</sup> *”While all cultures were thus technological, there were also a very high variety of ways in which distinct cultures embedded their technologies into lifeworlds.”*

vaihdelleet kulttuurista toiseen. Jousipyssyä on käytetty niin metsästykseseen kuin ihmisten väliseen sotimiseen: käyttötarkoitus on muokannut kyseistä teknologiaa. Afrikan viidakossa asuvissa kulttuureissa jousipyssy on ollut ensisijaisesti metsästykseseen tarkoitettu ase. Se oli huomattavasti eurooppalaista tai aasialaista jousipyssyä pienempi, koska välimatkat olivat pienempiä, niinpä jousipyssyn kantomatka ei ollut yhtä tärkeä kuin helppo ja nopea käytettävyys. Aasiassa ja Euroopassa vuorostaan jousipyssy muokkautui ensisijaisesti sotavälineeksi. Vaikka niin Aasiassa kuin Euroopassa oli erilaisia jousipyssyjä samanaikaisesti, tärkeää jousipyssyssä oli kantomatka. Tämän takia jousipyssyt molemmilla mantereilla olivat pitkiä ja niiden virittämiseen tarvittiin runsaasti fyysistä voimaa. (Ihde 1993, 50)

Ihden mukaan jousipyssy teknologiana saa kuitenkin merkityksestensä käytöstä ja aseiden käyttötekniikka erosi kulttuurista riippuen. Aasiassa jousipyssyllä ammuttiin eri tavalla kuin missään muualla: jousi nostettiin korkealle ja nuoli ammuttiin mahdollisimman korkealta, näin nuoli itse tekee raskaan työn käyttäen painovoimaa hyväksi. Euroopassa taas nuoli ammuttiin ja tähdättiin rinnan kohdalta suurella voimalla, minkä avulla nuoli pystyi parhaimmillaan läpäisemään metallipanssarin. Australiassa taas jouta ja nuolta ei koskaan käytetty, sillä metsästyksessä käytettiin bumerangia, joka täytti jousen roolin kaukomatka-aseena. Ihden mukaan tämä esimerkki jousen historiasta viittaisi, että jokainen teknologia sisältyy aina kyseistä teknologiaa käyttävään kulttuuriin, sen tarpeisiin ja olosuhteisiin. (Ihde 1993, 50–51)

Ihden mukaan eri kulttuurien vuorovaikutus mahdollistaa teknologian vaihdon ja käytön välityksen. Mitä enemmän eri kulttuurit ovat toistensa kanssa tekemisissä, sitä samankaltaisempaa teknologian käyttökin on. Toisistaan eristetyt kulttuurit kuitenkin saattavat omaksua hyvin erilaisia käyttötarkoituksia materiaalisesti samalle teknologialle. (Ihde 1990, 128–129)

Hyvänä esimerkkinä ruudinkäyttö, jonka kiinalaiset keksivät, noin 800-luvulla, paljon ennen eurooppalaisia kansoja. Mutta sitten kun ruudinkäyttö omaksuttiin Euroopassa, noin 1200-luvulla, niin sitä ei käytetty ilotulitteisiin niin kuin Kiinassa, vaan se valjastettiin sotateknologiaksi tykkien ja muskettien muodossa. Kiina oli pitkälti tuohon aikaan niin dominoiva voima Aasiassa, ettei sen tarvinnut kehittyä sotateknologiassa. Se oli jo valloittanut kaiken, minkä se halusi valloittaa. Kiinassa elikin ajatus Kiinan taivaallisesta valtakunnasta, jolle ei löytynyt vertaista tästä maailmasta. Niinpä kaikki teknologiset

saavutukset, joita Kiinassa tehtiin palvelivat lähinnä juuri tätä ajatusta. Moni ei tiedä, mutta Kiinassa samanaikaisesti, kun Kolumbus lähti etsimään kauppareittiä Intiaan, lähetettiin valtava laivasto merille. Laivaston pienin alus oli suurempi kuin Kolumbuksen lippulaiva. Tämän laivaston idea ei tosin ollut kauppareittien etsiminen tai vierasten kulttuurien valloittaminen vaan lahjojen vieminen muihin kulttuureihin, jotta nämä kulttuurit ymmärtäisivät taivaallisen valtakunnan mahdin. (Ihde 1993, 65)

Euroopassa taas lukuisat eri kansat kilpailivat keskenään, ja sota toimi usein kiistojen ratkaisuna. Niinpä Euroopassa on hyvin vahva perintö sotateknologiassa. Esimerkiksi linssejä ei aluksi ajateltu tähtitieteellisiin tarkoituksiin, kun Galileo haki rahoitusta työllensä, vaan sotilaalliseen käyttöön (Ihde 1990, 53). Niinpä ei tule yllätyksenä tästä perinteestä käsin, että myös ruuti valjastettiin heti sotilaalliseen käyttöön.

Ihde huomauttaa, että aina ei käy niin kun ruudin kohdalla: joskus teknologia ei välity kulttuurista toiseen. Tällöin usein on kyseessä niin vieras teknologia vastaanottavalle kulttuurille, ettei tämä kulttuuri voi millään tavalla saada kosketusta kyseiseen teknologiaan. (Ihde 1990, 127–128)

*”Omaksutun teknologian sovittaminen – ainakin aluksi – riippuu siitä kuinka hyvin se sopii olemassa oleviin käyttötarkoituksiin. Mutta jopa silloin kuin teknologiaa sovelletaan, merkityksien konteksti saattaa erota radikaalisesti riippuen siitä, millainen on vastaanottavan kulttuurin kiteytynyt käytäntö.”* (Ihde 1990, 127)<sup>1</sup>

Teknologia omaksutaan käytön kautta, mutta joskus vieras teknologia saattaa saada aivan uuden käytön toisessa kulttuurissa. Esimerkkinä tästä Ihde käyttää intialaisia rukouspyöriä, jotka välittyvät länteen tuulimyllynä. Intiassa ei tuolloin ollut ajatusta luonnon valjastamisesta ihmisen alaisuuteen, mutta Euroopassa eli ajatus luonnon hyväksikäyttämisestä. Niinpä samaa tekniikkaa käytettiin täysin eri tarkoituksiin: Euroopassa työntövoiman lähteenä ja Intiassa uskonnollisiin menoihin. (Ihde 1990, 127)

Lopetan tämän kappaleen Ihden esimerkkiin vuorista, ja siitä miten teknologia on muuttanut ihmisten käsityksen niistä. Ihden mukaan nykyajan ihmisten on vaikea ymmärtää miten ennen teknologista kehitystä, jotkut alueet ihmisille olivat fyysisesti pääsemättömiä. Vuoret olivat juuri alueita, joita ihminen ei voinut valloittaa, joten niin

---

<sup>1</sup> *”The adaptation of a transferred technology –at least, at first- depends upon its being able to fit into an extant praxis. But even when it is adapted, the context of significations may differ quite radically relative to the sedimented type of praxis in the recipient culture.”*

Euroopassa kuin Japanissakin vuoria pidettiin vieraina ja jopa pelottavina. Tästä Ihden mukaan myös seurasi, että maisemana vuoria pidettiin yleisesti esteettisesti rumina. Tämä on tietenkin meille vieras ajatus, koska nykyään vuoret on romantisoitu juuri kuvamaan ihanteellista maisemaa. Kun teknologia kehittyi ja ihminen kykeni valloittamaan vuoret vuoristokiipeilijöiden varusteiden toimin, samalla vuoret niin sanotusti tulivat lähemmäksi ihmisiä, eikä niitä enää koettu pelottaviksi. Ihden mukaan kiipeilyvälineiden mahdollistivat tämän lähemmäksi tulemisen ja tätä kautta muutokset vuorten esteettisessä arvossa. Teknologialla on kokonaisvaltaisia vaikutuksia kulttuuriimme ja tapaamme hahmottaa todellisuus kulttuurista käsin. (Ihde 1990, 11–12)

### **3.3.4. Yhteenveto Ihden teknologiäkäsityksestä**

Vedän nyt yhteen Ihde teknologia käsityksen ennen siirtymistä seuraavaan osaan. Mielestäni tärkein osa Ihden teknologian filosofiaa on hänen käsityksensä teknologiasta vuorovaikutussuhteena. Kun ymmärrämme teknologian suhteena, avautuu teknologia uudella tavalla. Tässä mielessä teknologia ja ihminen vaikuttavat toisiinsa, ja filosofisesti muotoillen voimme sanoa: teknologia ja ihminen yhdistyvät näin uudeksi olioksi ja tämä uusi olio suuntautuu maailmaa kohti teknoihmisenä. Tämä kuulostaa paljon dramaattisemmalta kuin tosiasiaa tarkoittaa. Kyse on yksinkertaisesti siitä, että ihminen ase kädessä on eri ihminen kuin ihminen ilman asetta. Ase ei vaan ole funktio ampumiseen, tiettyyn tarkoitukseen, vaan ase muuttaa ihmisen toimintamahdollisuudet perustavasti ja täten myös ihmisen elämismailman.

Kuten tekstissä tuli ilmi, ajatus teknologiasta suhteena tekee mahdolliseksi ymmärtää teknologian arvoluonnetta, historiallisuutta ja kulttuurillisuutta. Koska ihminen ja teknologia muodostuvat vuorovaikutussuhteen, on teknologia perustavasti inhimillistä ja kytkeytyy ihmisen henkilökohtaiseen maailmaan. Tämä ilmenee muun muassa siinä, että historioitsijat voivat monipuolisesti päätellä menneiden kulttuurien elämän laatua ja sisältöä jopa yksittäisistä artefakteista, joita näistä sivilisaatioista on jäänyt jälkeen. Selvityksessäni toin ilmi, että teknologiat ovat historiallisia siinä mielessä, että ne sekoittavat niitä käyttävien ihmisten historiallisuuteen. Ihde esittää monia esimerkkejä siitä, miten teknologia on vaikuttanut ihmisten ajatteluun. Näiden esimerkkien idea oli tuoda ilmi teknologian valtava rooli ajattelussamme, havaitsemisessamme ja ylipäättänsä maailmassa-olemisessamme.



Teknologian kulttuurillisuus nousee samalla lailla teknologian ja ihmisen suhteesta kuin teknologian historiallisuus. Teknologian kulttuurillisuus merkitsee, että ihmiset ja ihmisryhmät voivat käyttää materiaalisesti samanlaista teknologiaa eri tavalla. Tämä voi tapahtua tietenkin myös yksilötasolla, mutta tämä teknologian monikäyttöisyys näkyy parhaiten kokonaisten kulttuurien kohdalla, kuten Ihden esimerkit hyvin osoittavat.

Yksi Ihden olennaisia määrittäjiä teknologialle oli teknologian praktisuus. Käyttö pitkälti määrittää teknologian luonteen. Heidegger ja Merleau-Ponty ovat aikaisemmin esittäneet, että juuri käytössä teknologia häviää kokemuksesta havainnon kohteena ja tulee osaksi toimijaa ja havaitsijaa. Ihde on kehittänyt tätä ajatusta Heideggerin ja Merleau-Pontyn huomioiden pohjalta. Merleau-Pontyn tapaan myös Ihde kytkee ruumiillisuuden tiukasti teknologian ilmiökenttään. Käsittelen seuraavassa osassa teknologian ja ihmisen suhdetta pitäen mielessä teknologian tässä osassa kuvatun moniulotteisuuden.

## **4. TEKNOLOGISOITUNUT ELÄMISMAAILMA**

Nostan uudestaan keskiöön Ihden käyttämän elämismaailma-käsitteen. Elämismaailma käsitteenä on tässä yhteydessä avainroolissa, koska elämismaailma pitää sisällään myös ruumiillisuuden. Teknologisoitunut elämismaailma sisältää ruumiin ja teknologian suhteen, ja keskityn tässä kappaleessa juuri teknologisaation ongelmakenttään.

Ensimmäisessä kappaleessa painotin ruumiin ensisijaisuutta sekä elävän, toiminnallisen ruumiin muokkautuvuutta Merleau-Pontyn filosofian avulla. Olen argumentoinut, että voimme ulottaa toiminnallisen ruumiin ympäröivään teknologiaan ja näin pystymme laajentamaan olemassaoloamme. Olen myös tuonut Heideggerin ja Ihden filosofian kautta ilmi teknologian monitulkinnallisuuden. Teknologia muodostaa suhteen sitä käyttävän ihmisen kanssa: tämä suhde muokkaa molempia osapuolia. Tästä johtuen myös teknologia on kulttuurillista, historiallista ja arvosidonnaista. Kuten olemme nähneet, teknologian omaksuminen muuttaa kokonaisvaltaisesti elämismaailmaamme ja tapaamme olla maailmassa.

Tässä osassa pyrin yhdistämään ruumiin ja teknologian teemat fenomenologisen perinteen analyysivälinein. Ruumis ja teknologia tulevat ilmi ja yhdistyvät juuri elämismaailmassa. Selvitän ensin teknologisoituneen elämismaailman käsitettä; tämän jälkeen käyn yksityiskohtaisemmin läpi teknologian ja ihmisen vuorovaikutusta ja lopuksi jäsenän teknologian ja ruumiin suhdetta

### **4.1 Teknologisesti paljas elämismaailma**

Elämismaailman teknologisoitumista valaisee sen tarkastelu vastakohtien kautta. Ihden mukaan olemme itse niin valtavan teknologian vaikutuksen alaisina, että meidän on vaikeaa tiedostaa teknologisoitua elämismaailmaamme. Nykyihmisen elämismaailman teknologisoitumista kuitenkin auttaa ymmärtämään ajatusleikki teknologisesti paljaasta elämästä. Raamatun tarina Aatamista ja Eevasta sopii hyvin tämän ajatusleikin kehikseksi, sillä tarinan mukaan, Aatami ja Eeva elivät onnellisina paratiisissa ilman mitään välineitä ja teknologiaa. (Ihde 1990, 11)

Ihde kuitenkin varoittaa kyseisen ajatteluleikin vaikeudesta:

*”Meidän tulisi alusta alkaen tajuta tämän ajatusleikin kuvitteellinen ja jopa näennäismyyttinen luonne. Koska hahmotamme tilanteen siitä tutusta ja sitoutuneesta näkökulmastamme käsin, johon kuulumme omassa teknologisesti kehittyneessä elämänmuodossamme, emme ehkä ole edes tietoisia siitä kuinka syvästi olemme sitoutuneet tähän elämänmuotoon jopa havaitsemisen tasolla.”* (Ihde 1990, 11)<sup>1</sup>

Aatami ja Eeva elivät tarinan mukaan paratiisissa, jossa oli runsaasti helposti saatavilla olevaa ravintoa. Paratiisi oli lämpötilaltaan ihanteellinen ihmisille, ilman luonnon vaarallisia ääri-ilmiöitä. Paratiisissa ei ollut uhkaavia kasveja eikä petoeläimiä, ellei sitten puhuvaa käärmettä lasketa tällaiseksi. Tällaisessa ympäristössä ei välttämättä tarvitsekaan teknologiaa välineenä selviytyäkseen.

Ihde kirjoittaa:

*”Tämä ajatusleikki paljastaa, että ihmisten mahdollisuus elää ilman teknologiaa on tietynlainen abstrakti mahdollisuus, mutta mahdollinen vain paratiisissa [ideaalisissa] olosuhteissa: eristettynä, suojattuna ja rauhassa. Kyseisen ei-teknologisen olemassaolon hinta on elää suljettuna. Tässä olisi ”luonnonympäristö” sanan puhtaimmassa merkityksessä. Mutta tällaista empiris-historiallista ihmiselämän muotoa ei ole olemassa, koska paljon ennen sitä aikaa johon muistimme ulottuu ihmiset muuttivat paratiiseista periäkseen maan.”* (Ihde 1990, 13)<sup>2</sup>

Ihden muotoilee näkemyksensä runollisesti: ihmiset ovat jättäneet välineettömän paratiisista periäkseen maan. Perinnön hinta on teknologian käyttö. Inhimillinen eläminen maapallon synnyttämässä olosuhteissa edellyttää teknologian käyttöä, niin perustavasti maailmamme on teknologisesti välittynyt. Tämä on helppoa uskoa, sillä Ihden mukaan historioitsijat eivät ole löytäneet ihmisten historiasta sellaista sivilisaatiota, joka ei olisi käyttänyt teknologiaa. (Ihde 1990, 13)

---

<sup>1</sup> *”We should from the beginning, however, be aware of the imaginative and even quasi-mythic quality of such an exercise. Since we envision it from the familiar and engaged position which we actually occupy within our more saturated technological form of life, we may not even be aware of just how deeply we are enmeshed, even at the perceptual level, in this form.”*

<sup>2</sup> *What this initial imaginative exercise reveals is that it might be possible for humans to live non-technologically as a kind of abstract possibility but only on the condition that the environment be that of a garden, isolated, protected, and stable. The price for such a non-technological existence is to be enclosed. Here would be the “milieu of nature” in purer form. But there is no such empirical-historical human form of life because, long before our remembering, humans moved from all gardens to inherit the Earth.”*

Ihden mukaan emme ole kuitenkaan täysin jättäneet paratiisia jälkeen. Tällä Ihde tarkoittaa ei-teknologisesti välittynyttä suhdetta maailmaan. Ihde antaa esimerkiksi seksuaalista kanssakäymisen<sup>1</sup> ja paljasjaloin kävelyn. Nämä esimerkit edustavat välittömiä aistimellisia ruumiillisia toimintoja, jotka jaamme Aatamin kanssa. Ihden mukaan jaamme ennen kaikkea, noudattaen Merleau-Pontyn ruumiin jaottelua fyysiseen ja toiminnallisen ruumiiseen, fyysisen ruumiin Aatamin kanssa, jos Aatami kuvitellaan oikeaksi henkilöksi. Tämä on suuri samankaltaisuus Aatamin ja nykyihmisen välillä. Koemme ja havaitsemme monessa mielessä kuin Aatami tai kuka tahansa ihmislaajiin kuulunut henkilö.

Elämismaailmamme on tässä suhteessa hyvin samanlainen Aatamin kanssa. (Ihde 1990, 15–17)

Se, mikä kuitenkin erottaa Aatamin nykyihmisestä, on teknologian vaikutus. Suhteemme maailmaan on Ihden mukaan ruumiillinen, ja fyysisen ruumiin jaamme Aatamin kanssa. Teknologisesti välitettynä tämä suhde kuitenkin muuttuu, eikä Aatamilla ollut mahdollisuutta ruumiin teknologisiin laajennuksiin. Nykyihmisillä on kuitenkin mahdollisuus kävellä hiekkarannalla sekä alastomana että vaatteet päällä. Vaatteet tässä tapauksessa välittävät maailman eri tavalla nykyihmiselle kuin ilman niitä. Vaatteet eivät vain tuo lämpöä rantakävelyllä, vaan muokkaavat elämismaailmaa kokonaisvaltaisesti. Vaatteet esimerkiksi mahdollistavat matkustamisen kylmempiin oloihin tai mahdollistavat uusia muotisuuntauksia. Kokonainen vaatteiden maailma aukenee, kun omaksumme tämän teknologian käyttöön. Aatami olisi täysin tietämätön tästä maailmasta, joka on nykyihmisille teknologisesti välittynyttä. (Ihde 1990, 17–18)

Teknologia avaa omia maailmoja, joihin ei olisi pääsyä ilman välineitä. Aatami ei tietäisi mitään kypsytetyn ruuan maailmasta, sillä tuliteknologian käyttö olisi hänelle tuntematonta. Mahdolliset ruuat, joita Aatami voisi nauttia, olisivat hyvin rajalliset. Aatami olisi monessa mielessä luonnon armoilla. Monet aktiviteetit, joita Aatami voisi tehdä päivällä, päättyisivät illan myötä, sillä Aatamilla ei olisi mitään muuta valonlähdettä kuin aurinko. Listaa voisi jatkaa pitkään, mutta on selvää, että Aatamin elämismaailma olisi hyvin rajoittunut suhteessa meidän elämäämme. Tosin näiden esimerkkien idea oli tuoda ilmi myös se, miten teknologian puuttuminen ei vain rajoita erilaisia aktiviteetteja, vaan muuttaa sitä, miten koemme ja olemme maailmassa.

---

<sup>1</sup> Jos seksuaalisessa aktissa ei käytetä ehkäisyvälineitä, tai muuta teknologiaa.

Vaikka jaammekin Aatamin kanssa fyysisen ruumiin, Aatamin ja nykyihmisen toiminnalliset ruumiit ovat hyvin erilaisia. Nykyihminen on tottunut laajentamaan toiminnallista ruumistansa teknologian avulla, aivan kuten Merleau-Ponty toi filosofiassaan ilmi (Merleau-Ponty 1962, 166–167). Aatamilta puuttuisi tämä puoli ruumiillisuudesta, jonka tuloksena hänen tilallisuuden, ajan ja ylipäättänsä olemassaolon käsitys olisi perustavasti erilainen verrattuna meihin. Esimerkiksi se, että voimme laajentaa toiminnallisen ruumiimme koskemaan autoa ja voimme kokea auton tuoman vauhdin huuman, myös muokkaa meidän käsitystämme tilallisuudesta. Aatamin toiminnallinen ruumis olisi hyvin rajoittunut ja huomattavasti passiivisempi kuin teknologiaa käyttävän nykyihmisen eloisampi ruumis.

Ihden mukaan teknologian vaikutusta elämismaailmaan voidaan havainnollistaa tarkastelemalla näkemistä. Loppujen lopuksi jaamme Aatamin kanssa biologisesti saman aistikyvyn, mutta kun katsomme taivaalle, moderni ihminen näkee eri asioita kuin Aatami näkisi. (Ihde 1990, 43–44) Sen minkä jaamme Aatamin kanssa, on suora aistiyhteys taivaalle. Tämä ruumiillinen yhteys maailman ja kokijan välillä voidaan tiivistää seuraavaan yksinkertaiseen formaaliseen kaavaan:

Minä-maailma suhde<sup>1</sup> (*I-World Relation*) (Ihde 1990, 45)

Aivan niin kuin Merleau-Ponty totesi, myös Ihde ajattelee, että ruumiimme on tausta, jota vasten maailmamme muodostuu. Tapamme muodostaa käsityksemme maailmasta kulkee aina ruumiillisen minuuden kautta. (Ihde 1990, 46)

Se, mikä saa meidät näkemään eri asioita taivaalla kuin Aatami, on juuri teknologia. Ihde havainnollistaa tätä vertailemalla Aatamin paratiisin maisemaa ja nykymaailman kaupunkimaisemaa. Aatami on kenties kiivennyt korkeaa puuhun ja näkee maisemansa paljain silmin: Aatami muodostaa minä-maailma suhteen näkemänsä maailman kanssa. Nykyihminen taas vuorostaan katsoo kaupunkimaisemaa pilvenpiirtäjän ikkunan läpi. Ikkuna ottaa havaitsemisessa paikan havaitsijan ja havaitsemisen kohteen välissä. Ikkuna muuttaa välitöntä suhdetta kokijan ja maailman välillä, niinpä nykyihmisen suhde maailmaan on tässä tapauksessa ikkunan vaikutuksesta muuttunut. (Ihde 1990, 46–47)

Ihde kirjoittaa:

---

<sup>1</sup> Minä-maailma suhde erikseen, koska se tuo ilmi paremmin suhteen eri tekijät.

*”Tässä meillä on jotakin mikä vaikuttaa ensi silmäyksellä minimaaliselta erolta suoran tai alastoman maailmankatsomuksen ja teknologisesti (tässä tapauksessa optisen) välittyneen katseen välillä. Formaalisesti voimme huomauttaa, että ikkuna miehittää paikan havaitsijan ja havaittavan välillä. Minä-maailma suhde on muuttunut minä-ikkuna-maailma suhteeksi. Tämä on enemmän kuin formaalinen muutos: tapa millä maailma koetaan on muuttunut ontologisesti.” (Ihde 1990, 47)<sup>1</sup>*

Ihden mukaan ikkunan läpi katsova ihmisen minä-maailma suhde on muuttunut teknologisesti välittyneeksi suhteeksi. Tämä suhde ei ole pelkkää kosmetiikkaa, vaan muuttaa kokonaisvaltaisesti tapaamme havaita asioita ja täten elämismaailmaamme. Ikkuna aiheuttaa heijastusta ja myös ”väärentää” tilallisuutta, vaikka kyseessä onkin hyvin minimaalinen muutos. Mutta kun ruumiillistamme ikkunan täydellisesti olemassaolomme, emme huomaa enää näitä muutoksia havaintokentässämme. Näin teknologia muuttaa minä-maailma suhteemme (minä-ikkuna)-maailma suhteeksi, minä ja ikkuna suluissa, koska ikkunasta tulee osa havaitsemista, tästä lisää seuraavassa kappaleessa. Tässä yhteydessä on kuitenkin hyvä huomata, miten niin yksinkertainen teknologia kuin ikkuna muuttaa elämismaailmaamme. (Ihde 1990, 47–48)

Ihde kirjoittaa:

*”Mutta jokaiselle paljastavalle muutokselle on vastaava piilotettu muutos maailmassa, joka on annettu teknologisen välittyneisyyden kautta. Teknologiat muuttavat kokemusta, kuinka huomaamattomasti tahansa, ja se yksi niiden neutraalittomuuden juuria.” (Ihde 1990, 49)<sup>2</sup>*

Ihden mukaan jokainen käyttöön otettu teknologia ei mahdollista vain teknologian funktiota vaan myös muuttaa teknologiaa käyttävän ihmisen elämismaailmaa. Muutos voi olla hyvinkin minimaalinen, mutta Ihden mukaan jonkunlainen muutos tapahtuu aina. Tätä on vaikea välillä huomata, koska kunnolla omaksutusta teknologiasta tulee osa sen käyttäjää ja se häviää objektina. Ihde jakaa Heideggerin ajatuksen teknologian katoamisesta objektina käytön yhteydessä. (Ihde 1990, 49)

---

<sup>1</sup> *”Here we have what might seem, at first examination, a minimal difference between a direct or naked view of the world and a technological (here optical) mediated view. Formally, we may note that the window occupies a position between the observer and what is observed. The I-world relation is changed to I-window-world. This is more than a formal change; the way world is experienced is changed ontologically.”*

<sup>2</sup> *”But for every revealing transformation there is a simultaneously concealing transformation of the world, which is given through a technological mediation. Technologies transform experience, however subtly, and that is one root of their non-neutrality.”*

Se, mikä erottaa Aatamin ja nykyihmisen, on teknologia. Aatamin elämaailma on monella tavalla rajoittunut ja jopa vieras meille teknologisen puutteen vuoksi, vaikka jaammekin biologisen ruumiin Aatamin kanssa. Teknologia avaa ruumiillisuudelle uusia maailmoja, joihin Aatamilla ei vain yksinkertaisesti ole pääsyä. Teknologia muokkaa perustavaa kokemussuhdettamme maailmaa kohti. Seuraavaksi siirryn käsittelemään yksityiskohtaisesti juuri teknologian ja ihmisen välisiä suhteita.

## **4.2 Teknologian suhteet**

Seuraavaksi erittelen teknologian ja ihmisen suhteita, suhteita monikossa, koska ihmisen ja teknologian välille syntyy useita erilaisia suhteita. Olen jo alustavasti käsitellyt aihetta ja esittänyt eri filosofien näkemyksiä siitä, mutta nyt käyn nämä vaihtoehdot perustavasti läpi. Ihde kirjoittaa aiheesta laajasti, ja esittelen ennen muuta hänen käsitystään. Merleau-Ponty tai Heidegger eivät ryhtyneet tarkasti käsittelemään teknologian ja ihmisen välisiä suhteita, mutta heidän perustavat hahmotelmansa olivat ratkaisevia Ihden esitykselle.

Ihde muotoilee kolme teknologian ja ihmisen välistä pääsuhdetta. Ensimmäinen näistä on teknologian ruumiillistamissuhde, toinen on hermeneuttinen suhde ja kolmas suhde toiseuteen. Seuraavaksi käyn läpi nämä kolme suhdetta, jonka jälkeen käsitelen vielä teknologiaa, joka ei syystä tai toisesta mene näiden kolmen suhteen alle. Aloitan teknologian ruumiillistamisen suhteesta.

### **4.2.1 Teknologian ruumiillistamissuhde**

Teknologian ruumiillistamissuhde tarkoittaa tilannetta jossa teknologian avulla suuntaudutaan kohteisiin ja tehdään jotain käytännöllistä, jolloin teknologia itse häviää kohteena ja tulee osaksi laajennettua toiminnallista ruumistamme. Tämän käsitteen alle kuuluvat esimerkiksi Merleau-Pontyn ja Heideggerin edellä esitellyt luonnehdinnat teknologiasta. Ihden mukaan tässä suhteessa teknologia omaksutaan ruumiillisesti, niin että tapamme olla maailmassa muotoutuu uudestaan suhteessa omaksuttuun teknologiaan. Teknologian ruumiillistaminen on loppujen lopuksi eksistentiaalinen suhde. (Ihde 1990, 72)

Ihden mukaan arkisessa ajattelussa teknologian ja ihmisen suhdetta yleensä kuvataan seuraavalla yksinkertaisella formaalisella kaavalla:

Minä-teknologia-maailma (*I-Technology-World*) (Ihde 1990, 89)

Ihden ajatuksien mukaan, teknologia tässä suhteessa on tavallaan ihmisen ja maailman välillä. Se toimii ikään kuin maailman ja käyttäjän toiminnallisen suhteen välittäjänä. Tässä kaavassa ihminen käyttää teknologiaa ja samalla maailmassa tapahtuu jotakin. Tämä kuvaus ei kuitenkaan pidä paikkaansa silloin, kun teknologia omaksutaan täysin niin kuin teknologian ruumiillistamisessa tapahtuu, sillä näissä tapauksissa teknologia ja sen käyttäjä yhdistyvät. (Ihde 1990, 72–73)

Formaalissa muodossa voimme Ihden mukaan kuvata teknologian ruumiillistamisen suhdetta seuraavanlaisesti:

(Minä-teknologia)-maailma (*(I-Technology)-World*) (Ihde 1990, 73)

Kuten mainitsin edellä, Merleau-Pontyn esimerkit ja Heideggerin vasara-esimerkki voidaan asettaa tämän kaavan puitteisiin. Tässä yhteydessä voimme siis käyttää Heideggerin vasara-esimerkkiä kuvaamaan Ihden teknologian ruumiillistamista. Heidegger vasara-esimerkissä, kun naulaaja (minä) naulaan vasaralla (teknologia), naulaamisesta (maailma) tulee intention kohde. Vasarasta tulee tässä tapauksessa oman toiminnallisen ruumiin jatke. Vasara häviää objektina, siitä tulee osa sitä käyttävää ihmistä ja sen kautta suuntaudutaan maailmaa kohti. Tämä maailmaa kohti suuntautuminen tapahtuu uudella tavalla vasara-ihmisolentona. (Ihde 1990, 73–74)

Vasara ei kuitenkaan ole paras mahdollinen esimerkki kuvaamaan muutosta ihmisessä, jonka hän kokee ruumiillistaessaan vasaran itseensä, koska vasaran yhteydessä muutos on hyvin minimaalinen. Parempi esimerkki siitä, miten tämä uusi suhde teknologian kanssa muuttaa tavan olla, on Galileon kaukoputki, ja miten se ei vain mahdollistanut kuun tarkemman havaitsemisen vaan toi kuun lähemmäksi Galileota. Kuun tilallisuus taivaalla ei vain muuttunut, vaan sitä havaitsevan ihmisen tilallisuus muuttui suhteessa kuuhun. Ihden mukaan koko Galileon käsitys universumista muuttui, kun hän omaksui kaukoputken itseensä. (Ihde 1990, 76–77)

Kaikkea teknologiaa ei kuitenkaan voi ruumiillistaa, sillä teknologia jää joissakin tapauksissa huomiomme piiriin. Heidegger toi esille filosofiassaan viallisen teknologian ja



miten se estää teknologian ruumiillistamisen. Tämä on aivan totta, mutta tämän lisäksi jotkut teknologiat ovat yksinkertaisesti liian vieraita, jotta ne voitaisiin ruumiillistaa. Niinpä ruumiillistamisessa pitää ensiksi oppia käyttämään kyseistä teknologiaa. Joissakin tapauksissa tämäkään ei auta, koska kyseinen teknologia voi olla liian monimutkainen tai kömpelö täydelliseen ruumiillistamiseen. Teknologia on sitä helpompi ruumiillistaa, mitä lähempänä se on käyttäjän elämismaailmaa. (Ihde 1990, 74)

Joka tapauksessa, teknologian ruumiillistamisen onnistuessa käyttäjä laajentaa toiminnallista ruumistansa. Ihde kirjoittaa:

*”Ihmisen käsitys omasta ”ruumiin kuvasta” ei ole muuttumaton vaan taipuisasti laajennettavissa ja/tai pelkistettävissä materiaalisien tai teknologien välittyneisyyden kautta, joka voidaan ruumiillistaa.”* (Ihde 1990, 74)<sup>1</sup>

Toiminnallinen ruumiimme on jatkuvan muutoksen kohteena. Jokainen ruumiillistettava teknologia muokkaa uutta teknologia-ihmisen ruumista ainutlaatuisella tavalla. Teknologia voi odotetun muutoksen lisäksi, tuoda myös tausta muuttujia. Muutokset voivat olla suorita ja helposti havaittavissa, mutta myös epäsuoria ja vaikeasti havaittavia. Joskus muutokset voivat olla hyvin minimaalisia, toisinaan taas radikaaleja, mutta Ihden mukaan teknologia aina tuo jonkunlaisen muutoksen elämismaailmaan. (Ihde 1990, 75–76)

Ihde kirjoittaa:

*”Laajentaessa ruumiillisia kykyjä, teknologia myös muuttaa niitä. Tässä mielessä kaikki teknologiat ovat käytössä ei-neutraaleja.”* (Ihde 1990, 75)<sup>2</sup>

Käytössä teknologian arvosidonnaisuus häviää, koska kyseessä on ihmisen henkilökohtainen suhde teknologian kanssa. On hämmästyttävää, miten sopeutuvainen ihminen on omaksumaan eri teknologiaa ruumiilliseen olemassaoloonsa. Elävä ruumis tuntuu hakeutuvan hyvin aktiivisesti ihon ulkopuolelle, aivan niin kuin Merleau-Ponty kirjoitti. Ihden mukaan elävä ruumis voi laajentaa itseänsä ilman teknologiaakin. Esimerkiksi taistelulajien yhteydessä ammattilaiset ”tuntevat” vastustajan lyöntien rajat ihon ulkopuoleltakin. Tässä tapauksessa elävä ruumis on ylittänyt ihon rajat ilman teknologiaa. (Ihde 1990, 74)

---

<sup>1</sup> *”The experience of one's "body image" is not fixed but malleably extendable and/or reducible in terms of the material or technological mediations that may be embodied”*

<sup>2</sup> *”In extending bodily capacities, the technology also transforms them. In that sense, all technologies in use are non-neutral.”*

On kuitenkin selvää, että teknologia toimii erinomaisena elävän ruumin laajenemismahdollisuutena. Jokainen teknologia ei kuitenkaan mene teknologia ruumiillistamisen suhteen alle. Seuraavaksi tarkastelen teknologian ja ihmisen hermeneuttista suhdetta.

#### 4.2.2 Teknologian hermeneuttinen suhde

Ihde käyttää hermeneutiikan käsitettä kuvaamaan seuraavaa suhdetta ihmisen ja teknologian välillä. Hermeneutiikka tarkoittaa perinteisessä mielessä tulkintaa ja teknologian hermeneuttisessa suhteessa tulkinta tapahtuu teknologian välityksen kautta. Teknologian ruumiillistamisen suhteessa teknologian *läpi* suuntauduttiin maailmaan: esimerkiksi ruumiillistaessa silmälasit katsomme lasien *läpi* maailmaan. Hermeneuttinen suhde eroaa tässä. Hermeneuttisessa suhteessa havaitsemisen kohteena on itse teknologinen objekti, mutta teknologia tässä suhteessa edustaa ”itsensä ulkopuolelle” jotakin muuta, johon kyseisen teknologian käyttäjän intentio kohdistuu. (Ihde 1990, 80–81)

Ihde tarkoittaa teknologian hermeneuttisella suhteella erityistä tulkinnallista toimintaa teknologisessa kontekstissa. Hermeneuttinen suhde tulee parhaiten ilmi kirjoitustaidossa ja lukemisessa. Kirjoitustaito on ihmisten historian kannalta merkittävä keksintö, joka muutti perustavasti käytetyn kielen ja tätä kautta maailman. Ihde muistuttaa, että kirjoitustaito on kielen teknologinen muoto. Lukeminen on myös erityinen hahmottamisen tapa. Kirjoitustaito olettaa ruumiin olemassaolon etäisellä tavalla. Lukemisessa luettava asia luetaan kirjaimellisesti nenän edestä, teksti niin sanotusti laitetaan silmien alle. Lukemisessa teksti on katseemme keskiössä. Tästä huolimatta teksti itsessään viittaa itsensä ulkopuolelle. Kartan lukeminen valaisee teknologian hermeneuttista suhdetta. (Ihde 1990, 80–81)

Ihde kirjoittaa:

*”Kartta edustaa maamaisemaa (tai merimaisemaa), ja niin pitkään kuin piirteet ovat samanmuotoiset, on olemassa tietynlainen edustuksellinen läpinäkyvyys. Kartta omalaatuisella tavalla viittaa itsensä ylitse siihen, mitä se edustaa.”* (Ihde 1990, 81)<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> *”The chart represents the land- (or sea)scape and insofar as the features are isomorphic, there is a kind of representational "transparency." The chart in a peculiar way "refers" beyond itself to what it represents.”*

Kartan tapauksessa kyseessä on hermeneuttinen suhde lukijan ja kartan välillä. Tässä tapauksessa kartta itse on havaitsemisen kohde, kun taas teknologian ruumiillistamisen yhteydestä teknologiasta tuli osa havaitsemisen aktia, toimintaa tai olemista. Kartan tapauksessa havaitaan tekstiä ja muotoja kartalla vuorien ja jokien sijaan, joita kartta kuitenkin edustaa ja joihin se viittaa. Teksti on nenämme edessä, mutta se, mihin merkit viittaa, on kartan ulkopuolella.

Ihde jatkaa testin lukemisesta:

*”Joka tapauksessa, jotakin vielä dramaattisempaa tapahtuu, kun edustava samanmuotoisuus häviää painetusta tekstistä. Tällöin ei ole samanmuotoisuutta painetun tekstin ja sen mitä se edustaa välillä, tosin siinä on tietynkaltainen viittaava läpinäkyvyys, joka kuuluu tähän uuteen teknologisesti ruumiillistettuun kielen muotoon. On selvää, että kartta-esimerkin perusteella kartasta itse tulee havaintokykymme objekti, samaan aikaan kun se viittaa itsensä ylitse siihen, mikä ei ole välittömästi nähtävissä. Joka tapauksessa, painetun tekstin yhteydessä viittaava läpinäkyvyys on selvästi erilainen teknologisesti ruumiillistamisen aistikyvyistä. Tekstillinen läpinäkyvyys on hermeneuttista läpinäkyvyyttä, ei hahmottamisläpinäkyvyyttä.” (Ihde 1990, 82)<sup>1</sup>*

Kirjoitustaidon historia tukee myös Ihden käsitystä teknologian hermeneuttisesta suhteesta. Kirjoitustaidon kehittyessä tekstin läpinäkyvyys on kehittynyt vähitellen. Jos tutkitaan tekstien historiallista kehittymistä, niin kaikissa kulttuureissa kirjaimet tai sanat ovat ensiksi muodoltaan kuvanneet asioita, joihin ne ovat viitanneet, ja vasta pitkän ajan kanssa kehittyneet abstraktiin muotoon. On hyvä huomata, että lapsia opetetaan lukemaan ja kirjoittamaan sanomalla esimerkiksi: ”A niin kuin apina.” Tämä kertoo siitä, miten kirjoitustaito pitää oppia ennen kuin voidaan muodostaa hermeneuttinen suhde tekstin kanssa. Mutta kun kirjoitustaito on opittu, siitä tulee ihmisen perustava tapa olla maailmassa. Tekstien maailma avautuu lukutaidon oppineelle, ja siitä tulee osa ihmisen elämismaailmaa. (Ihde 1990, 82–84)

Ihde kirjoittaa:

---

<sup>1</sup> *”Something much more dramatic occurs, however, when the representational isomorphism disappears in a printed text. There is no isomorphism between the printed word and what it "represents," although there is some kind of referential "transparency" that belongs to this new technologically embodied form of language. It is apparent from the chart example that the chart itself becomes the object of perception while simultaneously referring beyond itself to what is not immediately seen. In the case of the printed text, however, the referential transparency is distinctively different from technologically embodied perceptions. Textual transparency is hermeneutic transparency, not perceptual transparency.”*

*”Kerran omaksuttua, kuten mikä tahansa muukin elämismaailman opittu ominaisuus, kirjoitusta voitiin lukea ja ymmärtää ainutlaatuisella kielellisellä läpinäkyvyyden termeillä. Kirjoittamisesta tulee ruumiillistettu hermeneuttinen tekniikka. Nyt kuvailu voi ottaa toisen muodon. Mikä on viitattu, on viitattu tekstillä, ja se on viitattu tekstin läpi. Se, mikä nyt tuo itsensä ilmi on tekstin maailma.” (Ihde 1990, 84)<sup>1</sup>*

Opittuina abstraktit kuviot kartalla viittaavat omaan tekstuaaliseen maailmaansa, johon ei ole pääsyä ilman näitä kuvioita. Tämä maailma ei aukene perinteisen hahmottamisen välineillä vaan hermeneuttisen suhteen avulla, joka vaatii opitun taidon. Itse kartta ei ole varsinainen toiminnan kohde, vaikka se on havainnon kohde. Toiminnallisen intention kohteena on tekstin maailma, johon voi päästä vain oppimalla ja omaksumalla kirjoitustaidon.

Tätä kaikkea voidaan vielä havainnollistaa seuraavalla Ihden luomalla ajatusleikillä. Kuvitellaan suljettu huone, jossa ei ole yhtään ikkunaa eikä ovea. Huoneessa on kuitenkin lämpömittari, joka ”kertoo” ulkona olevan lämmön celsius-muodossa. Huoneeseen on lukittu ihminen, ja hän haluaa tietää kuinka lämpimältä ulkona tuntuu. Jos kyseinen ihminen on oppinut tulkitsemaan lämpömittaria, hän pystyy hermeneuttisesti suhteen kautta ”tietämään” ulkona olevan lämpötilan, vaikka hänellä ei olisikaan fyysistä pääsyä ulos. Ihminen ei kuitenkaan tunne ulkona olevaa kylmyyttä vaan havaitsee pelkästään numeroita mittarissa. Tässä tapauksessa huoneessa olevan ihmisen on pakko oppia lukemaan lämpömittaria tunteakseen maailman, johon mittari viittaa. Lämpömittari ei ole vain välittäjä ulkona olevan lämpötilan ja ihmisen välillä, vaan ihminen astuu teknologian hermeneuttista suhdetta käyttäen lämpömittarin luomaan tekstuaaliseen todellisuuteen, joka vaikuttaa lämpömittaria käyttävän ihmisen kokonaisvaltaiseen olemiseen. Lämpömittaria käyttävä ihminen voi tuntea lämpömittarien välityksellä ulkona olevan lämpötilan, koska hän oppinut vertaamaan celsius-asteikkoa ruumiilliseen tuntemukseen kylmästä ja kuumasta. Tämä ajatusleikki kuvaa teknologian hermeneuttista suhdetta yleisesti. (Ihde 1990, 85)

Teknologian hermeneuttinen suhde teknologian ja ihmisen välillä voidaan muotoilla seuraavan yleisen kaavan avulla:

---

<sup>1</sup> *”Once attained, like any other acquisition of the lifeworld, writing could be read and understood in terms of its unique linguistic transparency. Writing becomes an embodied hermeneutic technics. Now the descriptions may take a different shape. What is referred to is referred by the text and is referred to through the text. What now presents itself is the “world” of the text.”*

Minä-(Teknologia-Maailma) (*I-(Technology-World)*) (Ihde 1990, 85)

Siinä, missä teknologian ruumiillistamisessa käyttäjä ja teknologia yhdistyivät uudeksi olioksi ja suuntautuivat näin maailmaa kohti, hermeneuttisessa suhteessa teknologia ja maailma yhdistyvät. Kun ihminen (minä) lukee lämpömittaria (teknologia), lämpömittari on havainnon kohde, mutta samalla lämpötila (maailma), jonka mittari kertoo ja johon mittari viittaa, on ihmisen tietoisuuden ja intention kohde.

Kuten teknologian ruumiillistamisessa, myös hermeneuttisessa suhteessa voimme laajentaa itseämme teknologian kautta. Hermeneuttisessa suhteessa voimme ”lukea” itsemme teknologian avulla fyysisen ruumiimme ulkopuolelle. Teknologia määrää pitkälti hermeneuttisessa suhteessa toiminnallisen ruumiin laajentumisen tavan ja muodon. Kuten Merleau-Ponty muotoili, emme voi kuitenkaan jättää ruumiillisuuttamme, vaan viemme ruumiillisen tapamme hahmottaa maailman hermeneuttiseen ulottuvuuteen.

Hermeneuttisessa suhteessa emme kuitenkaan laajenna ruumiistamme materiaalisesti samalla tavalla kuin teknologian ruumiillistamisen yhteydessä, sillä kyse on enemmän kokonaisvaltaisesta astumisesta teknologian välittämään maailmaan. (Ihde 1990, 92)

Hermeneuttisessa suhteessa teknologia on laajassa mielessä myös objekti.

Fenomenologisessa piirissä objektille on tullut varsin negatiivinen piirre, varsinkin Heideggerin teknologian filosofian perintönä. Hermeneuttisessa teknologian suhteessa ei kuitenkaan ole kyse negatiivisesta teknologian hajoamisesta eikä viallisuudesta. Kuten on sanottu, teknologia pysyy hermeneuttisessa suhteessa havaitsemisen kohteena, vaikka toimiikin samalla myös välittäjänä. Tässä mielessä teknologia on sen käyttäjän havaitsemisen kohde. On kuitenkin selvää, että hermeneuttisessakin suhteessa teknologia pysyy keinona johonkin, joten teknologia ei tässäkään suhteessa ole toiminnallisen intentiomme objekti. (Ihde 1990, 88)

Ihde kirjoittaa:

*”Joka tapauksessa, kummassakin ruumiillistamisen ja hermeneuttisen suhteissa teknologia säilyy kaukana täydestä objektiivisuudesta tai toiseudesta. Se säilyy keinona, jonka kautta jotain tuodaan läsnäolevaksi. Negatiivinen luonteenominaisuus, joka saattaa ilmentyä rikkimenemistilanteissa, voi palata. Kun teknologia, ruumiillistamisen positiossa menee*

*rikki tai kun instrumentti hermeneuttisessa positiossa epäonnistuu, se mitä jää jäljelle on tunkeileva, ja täten negatiivisessa mielessä, objekti.” (Ihde 1990, 94)<sup>1</sup>*

Mutta aivan niin kuin Heideggerilla vasaran ruumiillistamisen yhteydessä, niin myös hermeneuttisessa suhteessa teknologia muuttuu negatiivisessa mielessä objektiksi, kun sen intentio epäonnistuu. Esimerkiksi, jos kartassa olevat merkit on epäselviä, intentiomme karkaa kartan viittaamasta maastossa kartan merkkien arvuutteluun. (Ihde 1990, 94)

Hermeneuttisen suhde teknologiaan on, teknologian ruumiillistamisen ohella, toinen päätapaamme suuntautua teknologiaan. Ihden mukaan on kuitenkin kolmas suhde, joka tulee ottaa huomioon: tämä suhde liittyy teknologian objektiivisuuteen. Teknologian ruumiillistaminen ja hermeneuttinen suhde ovat molemmat praktisia suhteita, joissa teknologiaa aktiivisesti käytetään; mutta kun emme käytä teknologiaa, suhteemme siihen eroaa molemmista näistä suhteista. Seuraavaksi käsittelen teknologiaa kohteena ja mahdollisena *toisena*.

### **4.2.3 Teknologian toiseuden suhde**

Ihde määritteli teknologian niin, että teknologia on aina suhteessa sen käyttäjään. Tämän vuoksi teknologia harvoin on vain objekti, koska olen myös korostanut, että jokainen teknologia muodostaessaan suhteen käyttäjän kanssa muokkaa käyttäjää ja toisinpäin. On kuitenkin tilanteita, joissa teknologia voidaan nähdä objektina, tai jopa toisen kaltaisena. (Ihde 1990, 97–98)

---

<sup>1</sup> *”In both embodiment and hermeneutic relations, however, the technology remains short of full objectiveness or otherwise. It remains the means through which something else is made present. The negative characterization that may occur in breakdown pathologies may return. When the technology in embodiment position breaks down or when the instrumentation in hermeneutic position fails, what remains is an obtruding, and thus negatively derived, object.”*

Ihden lainaa toiseus-käsitteen (*altérité*)<sup>1</sup> Emmanuel Levinasin filosofiasta. Ihden mukaan Levinas tarkoitti toiseudella radikaalia erilaisuutta ihmisen ja toisen ihmisen välillä, painottaen ettei toista ihmistä voida redusoida objektiksi tai keinoksi. Ihden mukaan Levinas esittää ihmisen toiseuden eräänlaisena loputtomana eroavaisuutena, joka konkreettisesti tulee ilmi eettisissä, kasvotusten kohtaamisissa ihmisten välillä. Ihden kuitenkin antaa toiseudelle vähän eri merkityksen kuin Levinas, kun hän yhdistää toiseuden teknologiansuhteisiin. Teknologian inhimillistämisen takia teknologia yleensä on jotain läheistä ja yhtä sitä käyttävän ihmisen kanssa, mutta Ihden mielestä on kuitenkin tapauksia, jossa kohtaamme teknologian objektiivisena ja toisenkaltaisena. (Ihde 1990, 97–98)

Teknologian ruumiillistamisessa käyttöön otettu teknologia muodostaa suhteen ihmisen kanssa, jolloin teknologia häviää objektina. Tässä suhteessa teknologia on kaikkea paitsi toinen, siitä tulee osa käyttäjää. Mutta jos teknologia osoittautuu vialliseksi tai sen käyttö epäonnistuu, paljastuu teknologia objektina, aivan niin kuin Heidegger asian ilmaisi vasara-esimerkin yhteydessä. Mutta tässä tilanteessa vasara ei ole enää käytössä, sillä vasarasta on tullut käyttökelvoton. Se pitäisi korjata, jotta se olisi käytettävissä. Rikkinäisenä ja viallisena vasara on kuitenkin roju, ”krääsää”. Roju on hylätty teknologia, toisin sanoen teknologia, jota ei enää käytetä. Roju voidaan ottaa uudestaan käyttöön, mutta tässä tapauksessa se lakkaa olemasta roju ja muokkautuu käytön kautta uudeksi teknologiaksi. Koska teknologia saa määreensä käytön kautta, rojua ei voida laskea teknologian piiriin. Niinpä rikkimennyt vasara voi olla huomiomme ja intentiomme keskipiste ja täten objekti meille, mutta se menettää teknologian merkityksen. Teknologian ruumiillistamisen suhteessa emme kohtaa toiseutta Ihden mukaan, emme edes silloin kun teknologia epäonnistuu tarkoituksessaan. (Ihde 1990, 98)

Teknologian hermeneuttisessa suhteessa teknologia voidaan vuorostaan nähdä objektiivisessa mielessä positiivisena, vaikka täydellistä objektiivisuutta ei teknologian hermeneuttisessa suhteessa tavoiteta. Hermeneuttisessa suhteessa teknologia ei tarvitse kuitenkaan epäonnistua ollakseen havaintomme, mutta ei intentiomme kohde. Ihden mukaan hermeneuttisessa suhteessa elää aineksia teknologian kohtaamiseen toisena. Ihde käyttää esimerkkinä uskonnollista reliikkiä, jota palvotaan. Reliikki ei vain edusta itsensä ulkopuolelle jotain ”jumalallista voimaa”, vaan sen läpäisee pyhyiden aura. Reliikistä tulee ikään kuin oma pyhä olento, jonka sen palvojat tunnustavat palvoessaan sitä. Reliikki

---

<sup>1</sup> eng. *alterity*

alkaa elää omaa elämäänsä ja sitä kohdellaan kuin toista olevaa. Tosin tässä tapauksessa reliikkiä ei kohdata toisena niin kuin toista aitoa ihmistä. Kyse on enemmän samaistumista tuttuun ja mieluisaan teknologiaan, sillä inhimillistämme sitä keinotekoisesti. Sama ilmiö tapahtuu esimerkiksi ihmisen samaistuessa uskollisesti palvelemaan autoon, jota omistaja alkaa helliä ja puhutella lempinimillä. Tämä ei vielä tee teknologiasta toista, pelkästään jonkunlaisen näennäistoisen. (Ihde 1990, 99)

Ihden mukaan teknologian ja toiseuden ero tulee myös ilmi, kun verrataan eläimiä teknologiaan. Ihde ei itse laske eläimiä teknologian piiriin, vaikka eläimiä voidaan käyttää ajoittain niin kuin teknologiaa. Ihmisten elämä on ollut läpi historian riippuvaista eläinten hyötykäytöstä. Oli eläin teknologiaa käytössä tai ei, niin se on selvää, että eläin on *toinen* ihmiselle. Esimerkkinä voidaan käyttää hevosella ratsastamista verrattuna autolla ajamiseen. Molemmissa tapauksissa ihminen käyttää hevosta tai autoa välineenä liikkua nopeammin. Molemmissa tunnetaan sama vauhdin huuma ja ihminen ohjaa niin autoa kuin hevosta. Ero on kuitenkin siinä, että autolla ei ole omaa mieltä toisin kuin hevosella. Auto kääntyy sinne minne ihminen sen ohjaa, mutta koulutetut hevosetkaan eivät tottele ihmisen komentoja sokeasti. Teknologia on yleisesti tehty palvelemaan ihmistä, se muokkautuu ihmisen halujen mukaan toisin kuin oman tahdon omaava elävä olento. (Ihde 1990, 99–100)

Ihde pääättelee tästä:

*”Teknologinen toiseus on näennäistoiseutta, voimakkaampaa kuin pelkkä objektiivisuus, mutta heikompaa kuin toiseus jonka voimme löytää eläinkunnasta tai ihmisistä; [...]”* (Ihde 1990, 100)<sup>1</sup>

Vaikka Ihde tuleekin tulokseen ettei teknologinen toiseus ole samalla asteella verrattuna toisiin ihmisiin tai eläimiin, niin jonkunlaista näennäistoiseutta voidaan löytää teknologian piiristä. Teknologian näennäinen toiseus on omalla tavallaan kiehtonut ihmisiä läpi historian, jos teknologian toiseutta tarkastellaan erilaisten automaatioiden kautta. Automaatiolla tarkoitan tässä teknologiaa, joka vaikuttaa ”elävän” omaa elämäänsä ilman ihmisen vuorovaikutusta. Tällaisia ovat esimerkiksi antiikin Rooman suihkulähteet tai modernina esimerkkinä shakkitekoäly. Erinomainen esimerkki automaatiosta on myös

---

<sup>1</sup> *”Technological otherness is a quasi-otherness, stronger than mere objectness but weaker than the otherness found within the animal kingdom or the human one; but the phenomenological derivation must center upon the positive experiential aspects outlining this relation.”*



hyrrä. Kyseessä on lelu, joka laitetaan pyörimään akselinsa ympäri ja muotonsa ansiosta jää pyörimään pitkäksi ajaksi, ilman ihmisen vaikutusta alkupyöräytyksen jälkeen. Ensiksi, kun hyrrä laitetaan pyörimään, on kyseessä teknologian ruumiillistamisen suhde hyrrän kanssa, mutta kun käsi vedetään pois, hyrrä alkaa elää omaa pyörivää elämäänsä. Hyrrästä tulee ihmetyksemme kohde. Se ei viittaa itsensä ulkopuolelle, niin kuin hermeneuttisessa suhteessa, sillä se pysyy intentiomme kohteena viittaamatta itsensä ulkopuolelle. (Ihde 1990, 100–101)

Tämä suhde hyrrään vaatii uuden formaalisen kaavan teknologian ja ihmisen suhteesta. Ihde kutsuu sitä teknologian toiseuden suhteeksi, vaikka se ei tavoita täydellistä toiseutta. Teknologian toiseuden suhde voidaan esittää seuraavalla formaalisella kaavalla:

Minä-teknologia-(-maailma) (*I-Technology-(-World)*) (Ihde 1990, 107)

Hyrrän tapauksessa ihmisen (minä) intentio ja huomio keskittyy hyrrään (teknologia), eikä hyrrä viittaa itsensä ulkopuolelle ulkopuoliseen maailmaan. Teknologian toiseuden suhteessa ihminen suuntautuu teknologiaa kohtaan, ja itse teknologia pysyy intention keskipisteenä. Maailma on sen takia suluissa, ettei sitä tarvita ollenkaan tai se on taustatekijänä tässä suhteessa. Teknologia ei myöskään viittaa itsensä ulkopuolelle tässä suhteessa, niin kuin hermeneuttisessa teknologian suhteessa. Teknologia pysyy tietoisuuden keskipisteenä näennäistoiseutena. (Ihde 1990, 107)

Nyt olen käsitellyt kolme pääsuhdetta ihmisen ja teknologian välillä. Nämä kaikki kolme suhdetta ovat aktiivisia suhteita, joissa teknologiaa joko käytetään tai tiedostetaan; hermeneuttisessa ja ruumiillistamisen suhteessa teknologiaa käytetään, ja toiseuden suhteessa teknologia on tietoisuuden kohde. Joka tapauksessa, on myös teknologiaa, joka toimii tietoisuutemme taustalla, vaikka vaikuttaakin elämismaailmaamme. Seuraavaksi siirryn käsittelemään taustateknologiaa.

#### **4.2.4 Taustateknologia**

Teknologian ruumiillistamisessa ja hermeneuttisessa suhteessa kyseessä on aktiivinen käyttösuhde, kun taas niissä tapauksissa joissa teknologia kohdataan toisena, on teknologia huomiomme keskipiste. On kuitenkin teknologiaa, joka vaikuttaa elämismaailmaamme, mutta johon emme muodosta aktiivista suhdetta. Näissä tapauksessa teknologia on

enemmän taustatekijä kuin huomiomme keskipiste, niinpä Ihde kutsuu tämän kategorian alle kuuluvaa teknologiaa taustateknologiaksi. (Ihde 1990, 108)

Mainitsin aikaisemmin romun. Romun yhteydessä kyse on kuitenkin teknologiasta, jota ei enää käytetä. Se voi vaikuttaa ihmisten elämismaailmaan ympäristöllisenä tekijänä, vaikka ei olisikaan enää käytössä, mutta romua ei olla kuitenkaan suunniteltu taustateknologiaksi, joten parempi esimerkki taustateknologiasta on variksenpelätin. Kyseessä on teknologia, jonka ideana on pelottaa varikseja ja muita lintuja pellolta, silloin kun ihminen on fyysisesti poissa pellolta. Variksenpelätin on tehty juuri ihmisen poissaoloa silmällä pitäen. Variksenpelättimen ja ihmisen välille ei muodostu aktiivista käyttösuhdetta, eikä variksenpelätin normaalisti ole myöskään huomiomme kohde. Tämä variksenpelätintä määrittävä ihmisen poissaolo on tyypillistä taustateknologialle. (Ihde 1990, 109)

Ihde kirjoittaa:

*”Teknologian funktion ’vetäytyminen’ tässä tapauksessa on fenomenologisesti erityislaatuista tietynlaisena ’poissaolona’. Teknologia on tavallaan ”sivussa”. Silti sillä hetkellä poissa, se joka tapauksessa tulee osaksi asukkaan kokemuskenttää, palanen välitöntä ympäristöä.”* (Ihde 1990, 109)<sup>1</sup>

Kyseessä ei ole heideggerimainen teknologian häviäminen objektina käytössä niin kuin teknologian ruumiillistamisen yhteydessä, vaan taustateknologiaa määrittää sen poissaolo ihmisen tietoisuudesta. Variksenpelätin samoin kuin talon lämmitysjärjestelmä ovat poissa normaalisti tietoisuudestamme, ellemme erityistilanteessa kiinnitä niihin huomiota, mutta niiden funktio ei vaadi ihmisen huomiota tai käyttöä. Taustateknologia määrittyy pitkälti nimensä mukaan. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, ettei taustateknologialla voisi olla suurta vaikutusta ihmisen elämismaailmaan. (Ihde 1990, 109–110)

Ihde kirjoittaa:

*”Taustateknologiat, ei sen vähempää kuin keskipisteessä olevat, muuttavat ihmiskokemuksen tapaa hahmottaa ja tarkalleen siksi, koska ne ovat poissaolevia, ne*

---

<sup>1</sup> *”The “withdrawal” of this technological function is phenomenologically distinct as a kind of “absence.” The technology is, as it were, “to the side.” Yet as a present absence, it nevertheless becomes part of the experienced field of the inhabitant, a piece of the immediate environment.”*

*voivat käyttää hienovaraisempia epäsuoria vaikutuksia siihen, miten maailma koetaan.”*  
(Ihde 1990, 112)<sup>1</sup>

Taustateknologian vaikutus ihmisen elämismaailmaan on usein huomaamatonta. Huomaamatonta siinä mielessä, ettei taustateknologia vaadi ihmisen tietoisuutta toimiakseen. Taustateknologia kuitenkin muodostaa ihmisen kanssa suhteen, joka vaikuttaa ihmisen elämismaailmaan. Vaikka taustateknologiat ovat huomaamattomia, niitä on nykyihmisen ympärillä paljon ja ne myös muokkaavat voimakkaasti elämismaailmaamme. Otamme itsestään selvänä helposti esimerkiksi suojateknologian. Tällä tarkoitan eri rakennuksien ja materiaalien antamaa suojaa huonolta säältä ja lämpötilalta. Kotona tai töissä harvoin tiedostetaan sisällä olevaa rakennusta millään tavalla. Uusi koti tiedostetaan silloin, kun se ensimmäistä kertaa nähdään, mutta sitten se jää huomiomme taustalle, taustateknologiaksi. (Ihde 1990, 110–112)

Teknologia, joka ei ole käytössä, jää taustateknologiaksi, jos sillä on vaikutusta elämismaailmaan. Taustateknologiasta tulee osa ympäristöä, jossa elämme ja toimimme, vaikka emme tiedostaisikaan sitä. Tämän takia sen vaikutus elämismaailmaan on suuri, vaikka se jääkin passiiviseen rooliin. On kuitenkin myös olemassa teknologiaa, joka tulee niin voimakkaasti osaksi meitä, että sitä vaikeaa mieltää enää teknologiaksi. Seuraavaksi käsittelemme teknologiaa sen määrittelyn rajamailla.

#### **4.2.5 Teknologian rajalla**

Kaikki mainitsemani esimerkit ovat selvästi kuuluneet teknologian kategorian piiriin. On kuitenkin myös sellaista teknologiaa, joka lakkaa olemasta teknologiaa tietyn käyttökontekstin ulkopuolella. Merleau-Ponty ruumiinfilosofiassaan argumentoi, että se, mikä erottaa ruumiini muista objekteista on sen pysyvyys. Ruumis ei voi olla objekti, koska se on aina läsnä ja sen kautta suuntaudutaan maailmaa kohti. (Merleau-Ponty 1962, 103–104) Olemme tässä osassa oppineet, että teknologian kautta voidaan myös suuntautua maailmaa kohti, mutta näiden teknologioiden läsnäolo ei ole pysyvää. On kuitenkin teknologiaa, joka tulee pysyvästi osaksi ruumiistamme ja on näin aina läsnä. Näissä tapauksissa teknologian ja ruumiin rajat hämärtyvät.

---

<sup>1</sup> ”Background technologies, no less than focal ones, transform the gestalts of human experience and, precisely because they are absent presences, may exert more subtle indirect effects upon the way a world is experienced.”

Tämä ongelma syntyy Ihden mukaan, kun ruumiillistamme teknologian niin pysyvästi itseemme, että se ei ole enää erillinen entiteetti vaan siitä tulee osa minuutta. Kultahammas on valaiseva arkinen esimerkki tästä ilmiöstä. Kultahammas on ilmeisesti ihmisen tekemä esine, joka otetaan käyttöön tiettyä tarkoitusta varten. Se täyttää kaikki kolme teknologian määrettä: sillä on materiaallinen muoto, se tulee tiettyyn käyttöön ja ihminen ottaa osaa sen määrittämiseen. Tämän sanottua, kultahammas pakenee teknologian määrittästä, koska kultahammas ruumiillistetaan perustavalla tavalla osaksi ihmistä, niin ettei kultahammasta enää mielletä erilliseksi objektiksi ihmisen muusta fyysisestä ruumiista.

Kauneusleikkaukset ovat myös teknologian rajamailla tämän saman syyn vuoksi. Emme arkiajattelussa ajattele, että kauneusleikkauksessa käyneellä ihmisellä on teknologiaa sisällään, jos leikkauksessa on käytetty esimerkiksi implantteja. Tuntuisi oudolta sanoa, että ihminen käyttäisi näissä tapauksissa teknologiaa samalla tavalla kuin teknologian ruumiillistamisen suhteessa tai että teknologia olisi ihmetyksemme kohde. Kultahammas voi hetkellisesti olla toinen muille ihmisille ja sen käyttäjälle peiliin katsoessa, mutta kultahammas toisena ei tyhjennä sen merkitystä ja ennen kaikkea sen käyttäjä kokee kultahampaan olevan osa itseään. Kyse on niin voimakkaasta teknologian ruumiillistamisen suhteesta, että teknologia imeytyy täysin ihmisen olemukseen. Teknologian ja oman ruumiin raja on hyvin hämärä näissä tapauksissa. (Ihde 1990, 112–113)

Vielä parempi esimerkki teknologian ja käyttäjän suhteen hämärtyneisyydestä on syötävä teknologia. Ehkäisytabletit ovat tästä mainio esimerkki, selvästi tehty ja suunniteltu teknologia ihmisen toimesta. Ehkäisytabletin syötyä teknologian kemiallinen vaikutus vasta alkaa, mutta samalla siitä tulee osa syöjää. Tabletti häviää materiaalina ja kirjaimellisesti sulautuu sen käyttäjään. Tabletin ja syöjän suhde kietoutuu yhteen niin, ettei niitä voi toisistaan enää erottaa. Syötävässä teknologiassa teknologia ruumiillistetaan täydellisesti ja tämän tuloksena teknologia lakkaa olemasta teknologiaa. (Ihde 1990, 113–114)

Myös geeniteknologiat hämärtävät teknologian rajaa. Geeniteknologialla tarkoitan tässä mahdollisia ihmisen aikaansaamia geneettisiä muutoksia ihmisen ruumiissa.

Geenimanipulointia on tiettyssä mielessä harrastettu jo valitsemalla sopivia puolisoita ja suosimalla tiettyjä piirteitä puolisoissa. Eläinten ja kasvien kohdalla geenimanipulointi on ollut arkea jo vuosituhansia, mutta moderni teknologia on mahdollistanut entistä perustavamman ja systemaattisemman geenimanipuloinnin, eikä tämä enää rajoitu

pääasiassa eläimiin ja kasveihin. Ihmisestä on tullut geneettisen muokkauksen kohde. Geneettinen muokkaus käyttää teknologiaa muokatakseen ihmistä biologisesti. Koska emme pysty erottamaan biologisen teknologian tuottamaa lopputulosta omasta itsestämme, tuntuu mahdottomalta kutsua sitä teknologiaksi. (Ihde 1990, 114)

Ihde kirjoittaa:

*”Biologisilla tekniikoilla ollaan saavutettu uusi raja teknologian ja elämän välillä, missä luonnon ja keinotekoisuuden horisontit ovat hämärtyneet.”* (Ihde 1990, 114)<sup>1</sup>

Biologisessa teknologiassa, teknologiasta tulee niin täydellisesti osa ihmistä, että sen teknologisuus kyseenalaistuu. Populaarikulttuurissa on kauhukuvia tai vastaavasti ihanteita ihmisen ja teknologian yhdistymisestä niin, että ihmisistä tulee kyborgeja. Tämä on jo totta biologisessa teknologiassa. Siinä ihminen ja teknologia yhdistyvät täydellisesti uuteen muottiin niin, ettei teknologiaa voida enää erottaa ihmisestä. Teknologian ruumiillistamisen suhteessa voidaan yleensä irrottautua teknologian vaikutuksesta, vaikka teknologia ja ihminen yhdistyvät käytön aikana, niin käytön jälkeen teknologia ja ihminen ovat taas kaksi eri entiteettiä. Tässä kappaleessa käydyt teknologiat tulevat kuitenkin pysyvästi osaksi ihmistä, joten niistä ei voida irrottautua. Näissä tapauksissa teknologia on ruumiillistettu pysyvästi osaksi fyysistä ruumista.

### 4.3 Teknologian ruumiillisuus

Olen edellä käsitellyt Ihden teknologian ja ihmisen suhteita. Joissakin näissä suhteissa viittasin suoraan myös teknologian ja ruumiillisuuden yhteyteen, mutta tässä kappaleessa käyn yksityiskohtaisesti läpi teknologian ja ruumiin suhteen. Niin teknologian ruumiillistaminen kuin hermeneuttinenkin suhde ovat vahvasti ruumiillisia suhteita teknologian kanssa.

Kuten olen tämän pro gradu -tutkielman aikana tuonut ilmi, niin Merleau-Pontyn mukaan toiminnallinen ruumis, elävä ruumis ei rajoitu tilallisesti ihomme sisäpuolelle, sillä se pystyy laajenemaan fyysisen ruumiimme ulkopuolelle. Se pystyy asuttamaan ihomme ulkopuolisia objekteja ja ottamaan ne osaksi elämismailmaa. (Merleau-Ponty 1962, 166)

---

<sup>1</sup> *”With biological technics, there is reached a new boundary between technology and life where the horizons of nature and artificiality are blurred.”*

Tähän ajatukseen perustuu myös ruumiin laajentaminen teknologian avulla. Merleau-Ponty käytti itse esimerkkinä sokeanmiehen keppiä, sulkaa naisen hatussa, autoa ja kirjoituskonetta. Heidegger käytti vasaraa esimerkkinä tuoden osittain saman asian ilmi, ja Ihde on käyttänyt lukuisia erilaisia teknologioita kuvatakseen tätä ilmiötä. Teknologian ja ruumiin suhteessa on aina kyse toiminnallisen ruumiin muuttamista niin Merleau-Pontyn kuin Ihdenkin filosofian perusteella.

Teknologia ei vain mahdollista uusia käyttötapoja ja mahdollisuuksia, vaan teknologia muuttaa perustavasti tapaamme havaita ja ylipäättänsä olla maailmassa. Tätä kuvaa hyvin Ihden esimerkki perustuen lastentarinaan ketusta ja pihlajamarjoista. Tarinan mukaan kettu löytää pihlajamarjapuun ja yrittää syödä pihlajanmarjoja puusta, mutta huomaakin pihlajamarjojen olevan fyysisesti hänelle liian korkealla. Kettu yrittää venyttää itsensä hyppimällä, mutta pihlajanmarjat pysyvät ketun ulottumattomissa. Niinpä kettu epäonnistuessaan ajattelee pihlajamarjojen olevan joka tapauksessa happamia ja kävelee pois. Ihde lisää tarinaan ihmisen, jolle pihlajanmarjat ovat myös fyysisesti liian korkealla. Ihminen ei saa hyppimällä fyysistä ruumistansa ylettymään pihlajanmarjoihin. Ihminen on tulossa samaan tulokseen pihlajamarjojen mausta kuin kettukin, mutta sitten ymmärtää käyttäen maassa lojuvaa keppiä hyväkseen. Kepin avulla ihminen laajentaa toiminnallista ruumistansa ylettymään pihlajamarjoihin. Pihlajanmarjat tippuvat maahan ihmisen ulottuville, eivätkä pihlajanmarjat olleetkaan happamia. (Ihde 1990, 30)

Ihden mukaan tämän lastentarinan opetus ei ole vain, että voimme laajentaa toiminnallista ruumistamme teknologian avulla, vaan että jokainen käyttöönotettu teknologia myös muuttaa samalla meidän käsitystämme maailmasta. Tässä yhteydessä keppi ei vain mahdollistanut suuremman ulottuvuuden ihmiselle, vaan muutti myös ihmisen käsityksen korkealla olevista pihlajanmarjoista. Kepin avulla aivan uusi maailma pihlajanmarjojen muodossa avautui ihmiselle. Keppi laajensi toiminnallisen ruumiimme rajoja, ja täten se muutti perustavalla tavalla elämismaailmaamme. (Ihde 1990, 30)

Mutta kuten ilmi on tullut, voimme muodostaa hyvin erilaisia suhteita teknologian kanssa. Tämä tarkoittaa myös sitä, että eri teknologia vaikuttaa ruumiillisuuteemme eri tavalla. Koska olemassaolomme on Merleau-Pontyn ja Ihden mukaan ruumiillista, kaiken teknologian haltuunottoon liittyy ruumiillisuus tavalla tai toisella. Eri teknologioiden ruumiillisuudessa on kuitenkin suuria eroja.

Kuten toin aikaisemmin ilmi, teknologian ruumiillistamisen suhteessa laajennetaan toiminnallinen ruumis koskemaan ihon ulkopuolista objektia. Tämä on kaikista selvin teknologian ja ruumiin suhde, mutta kyseinen suhde soveltuu vain tiettyyn teknologiaan. Teknologia pitää ensiksi sisäistää jokaisen ihmisen omaan elämään. Vasta sitten kun teknologian käyttö on vaivatonta ja huomaamatonta, voidaan puhua ruumiillisesta teknologisesta suhteesta. Teknologian on oltava materiaalisesti lähellä fyysistä ruumista ja sen on oltava helposti lähestyttävissä. Tämän lisäksi ruumiillistettavaa teknologiaa pitää osata käyttää. Isojen kulkuneuvojen, kuten esimerkiksi rahtilaivan, ruumiillistaminen on huomattavasti vaikeampaa kuin polkupyörän. Tämä viittaa juuri siihen, että teknologian ruumiillistamisen yhteydessä teknologian fyysisellä läheisyydellä on merkitystä. Kuka tahansa ei voi myöskään ruumiillistaa esimerkiksi lentokonetta, sillä sen ruumiillistaminen vaatii vuosien koulutusta. Tämä viittaa siihen, että ruumiillistettava teknologia on oltava tuttu. Mitä tutumpi teknologia on, sitä helpompi se on ottaa osaksi toiminnallista ruumista. Oma polkupyörää on esimerkiksi paljon luontevampaa käyttää kuin vierasta polkupyörää, vaikka kyseessä onkin sama teknologia hiukan eri muodossa.

Teknologian ruumiillistamisen kautta laajennamme toiminnallista ruumiistamme ja suuntautumista maailmaa kohti ruumiillistamalla teknologian osaksi toiminnallista ruumista. Tämä ruumiillistaminen vaatii materiaalisen teknologian, joka on fyysisesti lähellä, se on tuttu ja se sopii tarkoitukseen. Teknologiasta tulee ruumiin materiaallinen jatke. Teknologian ruumiillistamisen yhteydessä ruumiillisuutemme muuttuu teknologian myötä, kuten myös tapamme hahmottaa ja olla maailmassa.

Teknologian hermeneuttinen suhde on ruumiillisuuden osalta hyvin erilainen verrattuna teknologian ruumiillistamisen suhteeseen. Kuten aikaisemmin toin ilmi, käytettävä teknologia määrää pitkälti toiminnallisen ruumiin laajentumisen tavan ja muodon hermeneuttisessa suhteessa. Hermeneuttisessa suhteessa emme vain laajenna toiminnallista ruumistamme teknologian avulla, vaan astumme toiminnallisella ruumiilla käytettävän teknologian maailmaan. Emme voi kuitenkaan jättää ruumiillisuuttamme, sillä viemme ruumiillisen tapamme hahmottaa maailma hermeneuttiseen ulottuvuuteen. Kirjan kohdalla esimerkiksi astumme kirjan luomaan maailmaan virtuaalisessa muodossa. Tavallaan siirrämme itsemme kirjaan, koska toiminnallinen intentiomme tapahtuu kirjan välittämässä maailmassa. Toiminnallinen ruumiimme laajentuu hermeneuttiseen teknologiaan, mutta siirtyessään hermeneuttiseen maailmaan, se muuttuu virtuaaliseksi ruumiiksi. Tästä lisää seuraavassa osassa.

Teknologian ruumiillistaminen ja hermeneuttinen suhde ovat käyttösuhteita. Ruumiillisuus tulee esille käytössä, koska kyseessä on juuri toiminnallisen ruumiin laajentamisesta ja muokkauksesta. Toiminnallinen ruumis on vuorostaan aktiivinen maailmassa, joten teknologian ja ruumiin suhde tulee ennen kaikkea esille käyttösuhteissa. Kuten toin aikaisemmin ilmi, on kuitenkin olemassa myös taustateknologiaa, jota ei suoranaisesti käytetä. Taustateknologia kuitenkin vaikuttaa ihmisen elämismaailmaan, ja täten ruumiillisuuteen. Kuten Merleau-Ponty muotoili: ruumiimme on maailmalle sitä, mitä sydän on elimistölle. Taustateknologia on suhteessa ruumiiseemme, koska olemme maailmassa ruumiillisina olentoina, vaikka emme aktiivisesti käyttäisikään teknologiaa. Esimerkiksi lämpöjärjestelmän tuottama lämpö saa merkityksensä ruumiillisesta kyvystämme tuntea kuumaa ja kylmää. Jokainen teknologia on suhteessa meihin, ja me olemme ruumiillisia olentoja maailmassa.

Tämä kappale lopettaa tarkasteluni teknologian ja ihmisen välisistä suhteista. Esittelin Ihden käsitykset näistä suhteista, tuomalla myös Merleau-Pontyn ja Heideggerin huomautuksia mukaan keskusteluun. Mielestäni Ihde analysoi erinomaisesti teknologian mahdolliset suhteet ihmisen kanssa fenomenologisesta perinteestä käsin. Tämän jälkeen yhdistin ja tarkensin vielä ruumiin ja teknologian suhdetta. Seuraavaksi siirryn käsittelemään teknologian virtuaalisuutta, jossa teknologian suhteet ja ruumiillisuus tulevat esille uudella tavalla.



## 5. VIRTUAALINEN RUUMIS

Nyt kun olen käsitellyt teknologian ja ruumiin suhteiden muodot haluan nostaa virtuaalisen teknologian tarkempaan käsittelyyn. Esimerkit teknologiasta, mitä käsittelemäni filosofit ovat käyttäneet ruumiin laajentamisesta, ovat olleet perinteisiä. Nykyteknologialle luonteenomaista on kuitenkin virtuaalisuus, joka on uusi elementti teknologian piirissä. Esimerkkejä virtuaalitekniologiasta ovat internetin mahdollistavat palvelut ja tuotteet, videopelit, erilaiset mobiililaitteet tai elokuvat. Virtuaalitekniologiat ovat mielenkiintoisia pro gradu -tutkielmani kannalta ruumiin laajentamisen mielessä, koska virtuaalitekniologioiden tilallisuus eroaa perinteisten tekniologioiden tilallisuudesta.

Pro gradu -tutkielmaani on ohjannut kysymys siitä: miten laajasti ja millä tavalla voimme laajentaa ruumistamme. Olen esittänyt, että toiminnallinen ruumis on hyvin eloisa ja pystyy laajenemaan tekniologiaa hyväksikäyttäen? Esimerkit laajentamisesta ovat koskeneet lähinnä välitöntä materiaalista ympäristöä, mutta virtuaalinen tekniologia hämärtää etäisyyden ja tilallisuuden rajat. Seuraaviin kysymyksiin tulen vastaamaan tässä osassa: miten toiminnallisen ruumiin laajentaminen tapahtuu virtuaalitekniologian yhteydessä? Virtuaalitekniologian avulla voidaan myös luoda materiaaliton virtuaalimaailma. Voimmeko laajentaa ruumiimme tähän virtuaaliseen maailmaan ja miten ruumiillisuus tulee ilmi tässä virtuaalimaailmassa?

Seuraava Merleau-Pontyn tekstinosa tuntuisi antavan positiivisen vastauksen edeltäviin kysymyksiin:

*”Se, mikä merkitsee spektaakkelin suuntautumisen kannalta ei ole ruumiini faktana, asiana objektiivisessa avaruudessa, vaan mahdollisten toimintojen järjestelmänä, virtuaalisena ruumiina, jossa sen fenomenaalisen paikan määrää sen toiminta ja tilanne. Ruumiini on siellä, missä on jotakin tekemistä.”* (Merleau-Ponty 1962, 291)<sup>1</sup>

Jos toiminnallisen ruumiimme rajat määrittää ensisijaisesti sen tehtävä ja intentio, niin silloin virtuaalitekniologian avulla voimme laajentaa ruumiimme virtuaaliseen maailmaan, jonka rajat ovat hyvin laajat. Ruumiillisuuden virtuaalisen laajentamisen muoto ja malli ovat kuitenkin vielä epäselviä, jonka vuoksi haluan tässä viimeisessä kappaleessa keskittyä

---

<sup>1</sup> *”What counts for the orientation of the spectacle is not my body as it in fact is, as a thing in objective space, but as a system of possible actions, a virtual body with its phenomenal “place” defined by its task and situation. My body is wherever there is something to be done.”*

virtuaalisen teknologian ja ruumiin suhteen selvittämiseen. Aloitan määrittämällä virtuaalisuuden käsitteen.

## 5.1 Virtuaalisuuden määritelmä

Virtuaalisuus on hyvin häilyvä käsite, jota niin tieteessä kuin arkikielessä käytetään löysästi, niinpä sen kompakti määrittelemineen on vaikeaa. Suomen sivistyssanakirja määrittää virtuaalisuuden näennäis- tai tekotodelliseksi, todellista stimuloivaksi (Koukkunen 2003, 522). Tämä määritelmä ei ole kuitenkaan riittävä, vaikka antaakin hyvän lähestymispisteen virtuaalisuus-käsitteen määrittelylle. Kuten sanakirja paljastaa virtuaalisuus usein mielletään ”todellisuuden” jäljittelemiseksi. Tämän määrittelyn virtuaalisuudelle myös Ihde osittain hyväksyy:

*”Virtuaalisuutta pitäisi ajatella representaation erittäin hienostuneeksi ja lumoavaksi muodoksi, joka jäljittelee todellisuutta.” (Ihde 2002, 127)<sup>1</sup>*

Ihde määrittää virtuaalisuuden representaation kautta, toisin sanoen Ihdelle virtuaalisuus on jonkin asian edustamista. Tämän nojalla virtuaalisuus on myös jotain ihmisten tekemää: se on luotu jäljitelmä todellisuudesta. Tämä määritelmä on kuitenkin ongelmallinen fenomenologisessa mielessä, sillä tässä tapauksessa, todellisuus käsitetään hyvin naivilla tavalla. Kuten aikaisemmin olen esittänyt, fenomenologiassa nostetaan kokemus maailmasta ensisijaiseksi (Merleau-Ponty 1962, IX). Virtuaaliteknioiden luoma todellisuus tuottaa kokemuksia aivan niin kuin mikä tahansa muukin asia maailmassa. Niinpä fenomenologisessa mielessä virtuaalitodellisuus on todellista aivan niin kuin mikä tahansa muu kokemus.

Tämän myös Ihde allekirjoittaa:

*”Mutta laajemmassa, enemmän fenomenologisessa mielessä, kummatkin todellisuus ja virtuaalinen todellisuus ovat osa elämisaailmaa, ja virtuaalinen todellisuus on sekä totta positiivisena läsnäolona että osana todellisuutta.” (Ihde 2002, 13)<sup>2</sup>*

---

<sup>1</sup> ”One is supposed to think of the virtual as a highly sophisticated and enhanced form of representation that duplicates reality.”

<sup>2</sup> ”But in a broader, more phenomenological sense, both RL and VR are part of the lifeworld, and VR is thus both ”real” as a positive presence and part of RL.”

Tämä Ihden tekstinkatkelma käy yhteen fenomenologisen perinteen kanssa. Virtuaalinen todellisuus on siis totta kokemuksen mielessä, vaikka se jäljittelee materiaalista todellisuutta. Juurikin asioiden jäljittely tuntuu kuitenkin olevan virtuaalitodellisuudelle luonteenomaista, aivan niin kuin sanakirja ja Ihde tuovat ilmi.

Tämän lisäksi virtuaalisuutta määrittää myös sen materiaalittomuus. Virtuaalisuutta usein käytetään jopa vastakohtana materiaalille arkikielessä. On vaikea keksiä esimerkkiä virtuaalisesta teknologiasta, joka olisi materiaalista siinä mielessä, että ihminen kykenisi tämän materian havaitsemaan ilman havaitsemiseen auttavaa teknologiaa. Tietenkin virtuaalitekniikallakin on materiaallinen ilmentymispiste kuten esimerkiksi näytönpäätte, johon vaikkapa pelien virtuaalitodellisuus tulee näkyville, vaikka peli koostuu pelkästään ohjelmoidusta koodista. Tämän sanottua, virtuaalisuutta kuvaa tietynlainen materiaalittomuus, vaikka virtuaalisuus ilmentyykin johonkin materiaaliseen muotoon. Virtuaalisuus on siis jotakin ihmisen tekemää, materiaalitonta, joka jäljittelee todellisuutta; virtuaalisuus on ihmisen luoma keinotodellisuus.

Kuten Merleau-Ponty esitti: toiminnallisen ruumiimme rajat eivät ole ihomme rajat, sillä toiminnallinen ruumiimme hakeutuu maailmaan ympärillämme. Intentio ohjaa toiminnallista ruumistamme ylittämään materian rajat. Niinpä ruumiillisuus tässä mielessä on materiaalitonta, ja täten toiminnallinen ruumis liikkuu materiaalittomalla tasolla. Tätä ajatusta seuraten, voimme muodostaa virtuaalisen ruumiin virtuaalitodellisuuteen. Voimme ”astua” toiminnallisella ruumiilla virtuaaliseen maailmaan, jolloin toiminnallinen ruumis muuttuu virtuaaliseksi, toisin sanoen virtuaaliseksi ruumiiksi. Seuraavaksi siirryn tarkastelemaan ruumiillisuutta ja sitä sen virtuaalisessa muodossa.

## **5.2 Virtuaalisen ruumiin laajentaminen**

Seuraavaksi pyrin selvittämään virtuaalitekniikan ja ruumiillisuuden suhdetta. Miten kokonaisvaltainen ruumiillisuus ilmenee sen virtuaalisessa muodossa, ja minkälainen teknologia mahdollistaa virtuaalisen ruumiin muodostamisen. Edellisessä osassa kävin läpi teknologian ja ihmisen suhteet: teknologian ruumiillistamisen suhteen, hermeneuttinen suhteen ja teknologian toiseuden suhteen. Tässä kappaleessa tarkastelen ensiksi virtuaalitekniikkaa näiden teknologioiden suhteiden avulla. Tämän jälkeen käsittelem

virtuaalisuutta tarkemmin elokuvien ja videopelien avulla, jotka toimivat hyvinä esimerkkeinä virtuaalitekniikoista.

Aloitan analyysini teknologian toiseuden suhteesta. On selvää, että teknologian toiseuden suhde ei asetu virtuaaliseen muotoon, koska teknologian toiseuden suhteessa teknologia itse pyritään kohtaamaan toisena, toisin sanoen teknologia on intentionimme kohde. Tämän sanottua, teknologia toisena on mahdollista kohdata virtuaalitodellisuuden sisällä, mutta teknologia toisena ei itse vie meitä virtuaalitodellisuuteen. Hyvänä esimerkkinä näennäistoisesta virtuaalimaailmassa ovat Turing testit, jossa yritetään tehdä tekoäly huijaamaan ihmistä luulemaan, että he keskustelevat toisen ihmisen kanssa, vaikka kyseessä on ohjelmoitu tekoäly. Jos Turingin testi tapahtuu internetin välityksellä, silloin kohtaamme näennäistoisen virtuaalitodellisuudessa. Kyseessä ei ole tietenkään ihmisen ajatteluun verrattava keskustelukumppani, sillä kyseessä on tiettyjä sääntöjä noudattava ohjelma, mutta voimme laskea sen näennäistoiseuden piiriin. Turing testi ei kuitenkaan ole teknologia, jota pääasiassa käytetään, sillä se toimii tietokoneen ja internetin välityksenä, jotka luovat virtuaaliset puitteet Turingin testille. Niinpä teknologia toisena virtuaalimaailmassa tulee mahdolliseksi vain niissä tapauksissa, joissa teknologian hermeneuttinen suhde on myös läsnä.

Teknologian ruumiillistamisen suhteessa teknologian kautta suuntaudutaan kohti maailmaa. Tässä suhteessa teknologia otetaan osaksi ruumiillista olemassaoloa: toiminnallinen ruumis laajennetaan ihomme ulkopuolelle koskemaan fyysisen ruumiimme ulkopuolisia objekteja. Toiminnallisen ruumiin laajentamista ihonulkoisiin objekteihin voi pitää jo sinänsä virtuaalisena, sillä toiminnallinen ruumis näissä tapauksissa liittyy ”keinotekoisesti” itseensä ihon ulkopuolisia objekteja. Kyseessä on kuitenkin rajoittunut virtuaalisuuden muoto.

Tämän myös Ihde allekirjoittaa:

*”Ruumiillisten toimintojen intentionaalisuus menee ihmisen ruumiillisten rajojen tuolle puolelle – mutta vain tiettyyn alueelliseen rajaan asti.” (Ihde 2002, 6)<sup>1</sup>*

Teknologian ruumiillistamisen tapauksessa fyysinen esine ja ihminen muodostavat uuden suhteen. Teknologia, jonka kanssa tämän suhteen voi muodostaa, täytyy olla

---

<sup>1</sup> *”The intentionality of bodily actions goes beyond one’s bodily limits – but only within a regional, limited range.”*

havaintokenttämme alueella ja sopiva käyttöön. Jos mietitään esimerkiksi autolla ajamista, niin rekan kanssa on paljon vaikeampaa muodostaa ruumiillista suhdetta kuin ”ketterän” urheiluauton. Rekka on selvästi vaikeampi ottaa käyttöön sen tilavuuden ja kömpelyyden vuoksi. Tosin, rekkakin voidaan ruumiillistaa, aivan niin kuin lentokonepilotti pystyy ruumiillistamaan ison matkustajakoneenkin, mutta on selvää, että isojen objektien ruumiillistaminen on vaikeaa ja vaati pitkää opettelemista. Ruumiillistamisen suhteessa ruumiillistettava teknologia tulee kuitenkin olla aistiemme ulottuvilla. Mitään sellaista ei voida ruumiillistaa, joka ei ole kosketuksessa aistiemme kanssa.

Virtuaalitodellisuus, joka aukenee näytönpääteestä, on aistiemme ulottuvilla, vaikka se onkin rakennettu keinotodellisuus. Tämän vuoksi voimme ruumiillistaa virtuaalitodellisuudessa olevia hahmoja ja asioita. Esimerkiksi pelien yhteydessä voimme ruumiillistaa pelattavan hahmon, tai virtuaalitodellisuuden välityksellä voidaan ruumiillistaa kauko-ohjattava kulkuneuvo, vaikka kulkuneuvo olisi fyysisesti tuhansien kilometrien päässä. Pystymme ruumiillistamaan virtuaalisia materiaalittomia hahmoja, jos ne ovat meidän aistiemme ulottuvilla. Tämä kielisi Merleau-Pontyn väitteen totuudenmukaisuutta siinä, että intentio ensisijaisesti ohjaa toiminnallisen ruumiimme rajoja.

Hermeneuttisessa suhteessa virtuaalisuus tulee myös selvästi esille. Kuten aikaisemmassa kappaleessa toin ilmi, teknologian hermeneuttisessa suhteessa teknologia viittaa materiaalsen itsensä ulkopuolelle teknologisesti välittyneeseen maailmaan. Tätä ilmiötä voidaan pitää toiminnallisen ruumiin virtuaalisena laajentumisena. Esimerkiksi karttaa lukiessa virtuaalisesti sijoitamme itsemme kuviteltuun linnunnäkökulmaan; toiminnallinen ruumiimme asettuu virtuaaliseen näkökulmaan, jonka kartta mahdollistaa. Karttaa lukiessa intentiomme jättää fyysisen maailman ja se kohdistuu virtuaalisen kartan maailmaan. Sama tapahtuu esimerkiksi lukiessa kirjaa, katsoessa elokuvaa tai pelatessa videopeliä. Käytettävä teknologia itse määrää virtuaalisen maailman laadun ja muodon. Kartta esimerkiksi ei mahdollista kovinkaan monimutkaista virtuaalisuuden muotoa, mutta vuorostaan videopelit luovat moniulotteisen virtuaalimaailman.

Teknologian hermeneuttisessa suhteessa ei laajenneta ruumiin rajoja teknologian avulla niin kuin teknologian ruumiillistamisen suhteen yhteydessä, sillä hermeneuttisessa suhteessa luetaan toiminnallinen ruumis teknologian välittämään maailmaan. Hermeneuttisessa suhteessa tietoisuus ja intentio saattavat olla täysin teknologian

välittämän maailman sisällä, toisin kuin teknologian ruumiillistamisen yhteydessä. Tämä tapahtuu esimerkiksi niin sanotusti ”uppoutuessa” kirjaan, niin että ympärillä oleva fyysinen havaittava maailma katoaa kirjan luoman maailman kustannuksella.

Hermeneuttisessa suhteessa teknologia on maailmaa mihin suuntaudutaan, kun taas teknologian ruumiillistamisen suhteen yhteydessä, teknologian kautta suuntaudutaan maailmaan.

Seuraavaksi käsittelemme elokuvien ja videopelin luomaa virtuaalitodellisuutta yksityiskohtaisesti. Pyrin näiden esimerkkien avulla entisestään analysoimaan virtuaalisuuden ja ruumiillisuuden yhteyttä.

### 5.2.1 Elokuvat

Elokuva on taidemuoto ja yksi suosituimmista viihteenlajeista. Nykymuotoinen elokuva on kuvasta ja äänestä muodostuva audiovisuaalinen media. Kuvaan saadaan liikkeen illuusio, kun hiukan edellisestä ruudusta poikkeavia kuvia vaihdetaan taajaan, yleensä 24 kertaa sekunnissa. Elokuvia tehdään kuvaamalla videokameralla, animoimalla tai erikoistehosteilla. Elokuva on sukua *camera obscura:lle*, jota käsittelemme aikaisemmin. Elokuva on virtuaalitekniikkaa siinä mielessä, että se luo virtuaalisen todellisuuden, jota ihminen katsoo ja kuuntelee. Elokuvat ovat aina fiktiota, koska elokuvat ovat rakennettua todellisuutta. Elokuvat ovat rakennettu virtuaalinen todellisuus, vaikka kyseessä olisikin ”todellista maailmaa” kopioiva tai kuvaava elokuva.

Tästä Ihde on samaa mieltä:

*”Maailma-näytöllä on fiktiivinen maailma, joka on rakennettu, ei kopioitu.”* (Ihde 2002, 81)<sup>1</sup>

Vaikka elokuva voidaan kuvata nauhalle tai tallentaa johonkin muuhun fyysiseen muotoon, niin elokuva itse on materiaalitonta. Elokuva näyttäytyy, sitä katsoessa, aina jonkun fyysisen teknologian kautta kuten valkokankaan tai telkkarin, mutta itse elokuva pysyy materiaalitittomana. On siis selvää, että elokuva sopii täydellisesti virtuaalisuuden määrittämisen alle. Se on ihmisen luoma teknologia, joka tiettyyn pisteeseen asti jäljittelee todellisuutta ja on materiaalitonta.

---

<sup>1</sup> *”The world-on-the-screen is a fictive world that is constructed, not copied.”*

Elokuvia katsotaan yleensä istuen ja liikkumatta. Katsojan silmät tuijottavat valkokangasta ja korvat kuuntelevat kaiuttimien välittämää ääntä. Ruumiillinen vuorovaikutus elokuvia katsoessa on hyvin minimaallinen. Elokuvan virtuaalitodellisuutta katsotaan tavallaan ”ulkopuolelta”, koska elokuvaa katsoessa olemme selvästi ruumiillisina olentoina elokuvan ”ulkopuolella”. Tämän takia onkin hämmästyttävää, kuinka helposti katsoja voi samaistua ja uppoutua elokuvan tarjoamaan virtuaaliseen maailmaan. Katsojan tulee kuitenkin jollakin tavalla samaistua esitettyyn elokuvan luomaan maailmaan, muuten elokuvaan uppoutuminen epäonnistuu. Koska elokuvat yleensä vastaavat hyvin tarkasti meidän arkista todellisuutta, niiden samaistumiseen ei tarvitse erityistaitoja niin kuin esimerkiksi kirjojen kohdalla. Kirjojen virtuaalimaailmaan samaistuminen vaatii lukutaidon, elokuvien kohdalla tämänlaista erityistaitoa ei vaadita.

Ihde kirjoittaa:

*”Katsojan tulee liikkua elokuvan vastaavaan ympäristöön tullakseen näyttelijäksi. Tästä tulee mahdollinen liikerata (ruumiillistetulle) virtuaaliselle ruumiille.”* (Ihde 2000, 9)<sup>1</sup>

Katsoja voi samaistua elokuvan luomaan maailmaan tai pienempään yksityiskohtaan, kuten vaikkapa elokuvassa esiintyvään hahmoon, ja täten uppoutua elokuvan luomaan maailmaan. Yleensä päähenkilöstä tehdään hahmo, johon on helppo samaistua ja jonka kautta suurimmat tunneasteet käydään läpi. Tämän sanottua, elokuvan tapahtumia seurataan samaistuessakin linnunnäkökulmasta, vaikka päähenkilö olisikin samaistumisen kohde. Elokuvaan samaistumisen voi kuitenkin tehdä monella tavalla, mutta elokuvan pitää kuitenkin luoda jonkunlainen yhteys katsojan ja esitetyn videon välille.

Elokuva on tyyppiesimerkki hermeneuttisesta suhteesta. ”Luemme” itsemme elokuvan maailmaan, usein päähenkilön virtuaalisen hahmon rooliin. Tässä tapauksessa toiminnallinen ruumiimme asuttaa päähenkilön hahmon. Tämän johdosta voimme kokea suuri tunnetiloja fiktiivisen viihteen kautta, koska elokuvaa katsellessa virtuaalisella tasolla olemme elokuvan maailmassa ruumiillisina olentoina. Joskus tosin pelkkä elokuvan luoma maailmaa riittää luomaan meidän keino-olentolaisuuden. Hyvänä esimerkkinä tästä kuuluisa tarina ensimmäisestä elokuvanäytöksestä, jossa esitettiin elokuva *L'Arrivée d'un train en Gare de la Ciotat* (1895). Kyseessä on yksinkertainen lyhytelokuva, jossa nimensä mukaisesti juna saapuu asemalle. Junan saapuminen laiturille on kuvattu niin, että juna

---

<sup>1</sup> ”The viewer must move into the equivalent of the screen-theater environment to become an actor. This becomes a possible trajectory for an (embodied) virtual body.”

tulee katsojaa kohti suurella vauhdilla. Tarinan mukaan ensimmäisen elokuvanäytöksen katsojat samaistuessaan elokuvan luomaan maailmaan, olettivat junan tulevan heitä kohti ja alkoivat fyysisesti väistämään virtuaalisesti kohti tulevaa junaa. Tässä tapauksessa katsojat eivät olleet täysin uppoutuneet virtuaaliseen maailmaan, mutta tarpeeksi uppoutuneita luullakseen virtuaalista junaa materiaaliseksi.

Tämän esimerkin sanottua on kuitenkin hyvä huomauttaa, että elokuvien luoma virtuaalisuus on helposti särkyvää. Tylsä kohta elokuvassa, tai mikä tahansa häiriö elokuvan ulkopuolisessa maailmassa, yleensä saa virtuaalisen sijoittautuneisuuden katoamaan valkokankaalta: esimerkiksi kännyköiden soittoaänet elokuvanäytöksen aikana. Elokuvat tässä kappaleessa edustavat myös pitkälti kirjoja ja muita pelkästään teknologian hermeneuttisen suhteeseen perustavia virtuaalitodellisuuksia. Näissä teknologioissa virtuaalisuus luodaan rakentamalla keinotekoinen teknologian välittämä maailma, johon ihminen voi oppia ”lukemaan” toiminnallisen ruumiinsa. Toiminnallinen ruumis näissä tapauksissa astuu hyvin ruumiillisesti rajoitettuun virtuaalisuuteen, jonka takia virtuaalinen illuusio jää vajavaiseksi. Seuraavaksi käsittelen videopelejä, joissa luodaan paljon monipuolisempi ja vakuuttavampi virtuaalitodellisuus toiminnan avulla.

## 5.2.2 Videopelit

Videopeleissä virtuaalisuus, niin kuin myös eri teknologian suhteet, tulevat esille ainutlaatuisella tavalla. Videopelit luovat oman ainutlaatuisen virtuaalitodellisuuden, joka voi olla hyvinkin monipuolinen ja rikas sisällöltään. Videopelien virtuaalitodellisuus on huomattavasti monipuolisempi ja monimutkaisempi kuin esimerkiksi elokuvien yhteydessä. Tämä johtuu pitkälti videopeleihin kuuluvasta valintojen tekemisestä virtuaalimaailman sisällä. Videopeleissä ollaan enemmän virtuaalimaailman sisällä, koska virtuaalimaailmassa toimitaan ja toiminnan tulos näkyy virtuaalimaailmassa.

Ihde kirjoittaa videopelien virtuaalisuudesta:

*”Se, mitä joku havaitsee ei ole näytön pinta, vaan se havaitsee näytön läpi, näytön tuolle puolen; nyt yleisesti kutsuttuun virtuaaliavaruuteen. Interaktiivisessa moodissa, pelaaja –*



*joka voi käyttää näppäimistöä, mutta joka voi myös käyttää toista vaihtoehtoa, peliohjainta – voi astua tähän avaruuteen pelaajana.” (Ihde 2010, 78)<sup>1</sup>*

Videopelit tarvitsevat toimiakseen pelikoneen ja ohjaimen, jonka avulla virtuaalitodellisuudessa toimitaan. Tämän lisäksi tarvitaan näytöpääte, jonka kautta virtuaalitodellisuus avautuu pelaajalle näköyhteyden kautta. Ennen kuin menen tarkemmin videopelien virtuaalisuuteen, analysoin ensiksi kuinka teknologian ja ihmisen väliset suhteet tulevat ilmi videopelien yhteydessä. Nimittäin uskallan väittää, että videopelit yhdistävät eri teknologian suhteiden muotoja paremmin kuin mikään muu teknologia.

Ihde kirjoittaa:

*”Aktuaalisessa videopelien käytössä, tietenkin, ruumiillistaminen ja hermeneuttinen suhteiden ulottuvuudet ovat läsnä.” (Ihde 1990, 100–101)<sup>2</sup>*

Videopeleissä pelaajat ruumiillistaa joko näppäimistön ja hiiren tai jonkun muun ohjausvälineen, jolla vaikutetaan pelimaailmaan sisällä. Ohjainvälineestä tulee osa pelaajaa, toisin sanoen ohjain ruumiillistetaan osaksi toiminnallista ruumista. Pelaajan intentio kohdistuu ohjaimen läpi pelin maailmaan, jota välittää näytönpääte. Näytönpäätteen ja pelaajan välille muodostuu hermeneuttinen suhde, missä näytönpääte viittaa itsensä ulkopuolelle pelin virtuaalimaailmaan. Niinpä pelaamisessa yhdistyy teknologian ruumiillistaminen ja hermeneuttinen suhde yhdeksi kokonaisuudeksi. Kyseessä on hyvin interaktiivinen ja dynaaminen kombinaatio, sillä muutokset ohjaimenkäytössä vaikuttavat suoraan näytönpäätteen välittämään virtuaalimaailmaan. Videopelien yhteydessä teknologian ruumiillistaminen ja teknologian hermeneuttinen suhde toimivat saumattomasti yhdessä, mahdollistaen pelaajan ”sulautumisen” virtuaalitodellisuuteen.

Kysymys pelien toiseudesta on monimutkaisempi. Ihde on sitä mieltä, että pelit kuuluvat näennäistoiseuden piiriin:

*”Joka tapauksessa, lisäksi näille ulottuvuuksille on olemassa aistimus vaikuttamisesta jonkun toisen kanssa, teknologisen kilpailijan. Kilpailussa on olemassa tietynlainen dialogi*

---

<sup>1</sup> *”What one perceives is not the surface, but is seen through the screen, beyond the screen – now commonly called cyberspace. In interactive mode, the player – who can use keyboard, but who can also substitute yet another variant, the joystick – can enter this space as a player.”*

<sup>2</sup> *”In the actual use of video games, of course, the embodiment and hermeneutic relational dimensions are present.”*

*tai vaihtokauppa. Teknologian näennäisanimaatio, näennäistoinen on se asia, joka kiehtoo ja haastaa. Minun täytyy voittaa kone tai se voittaa minut.” (Ihde 1990, 100–101)<sup>1</sup>*

Ihde on mielestäni oikeassa, mitä tulee yksinpelattaviin videopeleihin, mutta hän ei ota huomioon nykyään suosiossa olevaa moninpelaamista. Moninpelaaminen tarkoittaa sitä, että ihmiset pelaavat yhdessä tai toisiansa vastaan pelimaailmassa samalta pelikoneelta tai internetin välityksen avulla. Moninpeleissä pelaajat ottavat pelin antaman hahmon, samaistuvat annettuun hahmoon ja kohtaavaan vastaavia hahmoja pelimaailmassa, jotka ovat oikeita ihmisiä, mutta ne kohdataan hahmoina pelaajan näkökulmasta pelimaailmassa. Pelaaja ei aina edes tiedä onko hahmon ”takana” oikea ihminen vai tekoälyllä toimiva pelinsisäinen hahmo. Pelin kannalta tällä ei ole edes väliä, sillä uppoutuessa pelin maailmaan, pelaaja on lumoutunut pelimaailman, eikä ajattele siinä esiintyviä hahmoja ihmisinä vaan luodun virtuaalimaailman hahmoina. On selvää, että moninpelaamisessa ihmiset kohtaavat teknologian välityksellä muita ihmisiä, toisia. Videopeli itsessään ei ole toinen, se toimii ennemmin välittäjänä pelaajien, toisten välillä. Mutta koska se naamioi pelaajat hahmoin, pelaajan elämissä maailman kannalta pelaaja kohtaa sinänsä teknologian toisena. Sillä pelaajalle itsellensä ei ole väliä hahmojen todellinen alkuperä vaan niiden käyttäytyminen pelimaailmassa. Voidaan siis sanoa, että videopelit parhaimmillaan yhdistävät kaikki Ihden luettelemat teknologian ja ihmisen pääsuhteet.

Usein arkikielessä virtuaalitodellisuudella viitataan juuri pelien luomaan virtuaaliseen maailmaan. Tämä ei ole yllättävää, sillä pelien virtuaalitodellisuus on hyvin monipuolinen. Koska kyseessä ei ole pelkästään teknologian hermeneuttinen suhde, pelien luoma virtuaalisuus eroaa huomattavasti aikaisemmin käsittelemästäni elokuvien virtuaalisuudesta. Elokuvien yhteydessä virtuaalisuus muodostuu valmiiksi luodun elokuvan maailman kautta. Virtuaalisuuden ehdot ovat tässä tapauksessa rajattu elokuvan rakenteiden kuten juonen, käsikirjoituksen tai kuvauskulman mukaan, mutta peleissä pelaaja voi itse vaikuttaa virtuaalitodellisuuden sisällä virtuaalimaailmaan. Videopeleissä pelaaja ei vain ”lue” itseään virtuaalimaailmaan, sillä hän on ja toimii virtuaalitodellisuudessa. Tämän sanottua, jokainen videopeli luo tietyt ehdot ja rajat virtuaalimaailmalle. Tästä huolimatta videopelien virtuaalitodellisuudessa pelaaja pystyy toteuttamaan vapaammin itseään kuin esimerkiksi elokuvien yhteydessä.

---

<sup>1</sup> *”In addition to these dimensions, however, there is the sense of interacting with something other than me, the technological competitor. In competition there is a kind of dialogue or exchange. It is the quasi-animation, the quasi-otherness of the technology that fascinates and challenges. I must beat the machine or it will beat me.”*

Videopelien virtuaalitodellisuus on rajallista myös siinä mielessä, että pelaaja vie virtuaalitodellisuuteen itsensä, mukaan lukien ruumiillisuutensa. Virtuaalinen ruumis pelimaailmassa onkin mielenkiintoinen aihe, koska pelit luovat usein keinotekoisien ruumiin pelaajalle jonkunlainen hahmon muodossa. Pelaajan on helppo samaistua pelimaailmaan hahmoon, koska tällä hahmolla tehdään valintoja pelimaailmassa, tai paremmin sanottua, pelaajan valinnat näyttäytyvät tässä hahmossa ja tämän hahmon tekemisissä. Niinpä virtuaalinen ruumis on helppo sijoittaa virtuaaliseen hahmoon, jonka kautta pelaaja tekee valintoja pelimaailmassa.

Kuten Merleau-Ponty toi esille ensimmäisessä osassa, sijoittautuneisuus on yksi ruumiillisuuden ominaisuuksista: koemme maailman aina tietystä näkökulmasta (Merleau-Ponty 1962, IX). Emme voi täysin jättää omaa ainutlaatuista ruumistamme jälkeemme silloin kun astumme virtuaalitodellisuuteen, mutta voimme laajentaa toiminnallisen ruumiin avulla sijoittautuneisuutemme virtuaalitodellisuuteen. Tässä tapauksessa virtuaalitodellisuuden hahmosta tulee intentionimme toteuttaja. Videopelien virtuaalitodellisuudessa voidaan kuitenkin sijoittautua monella tavalla, toisin sanoen virtuaalinen ruumis videopelien virtuaalitodellisuudessa voi muuttua muotoaan ja paikkaansa.

Ihde on tästä myös samaa mieltä:

*”Lyhyesti, tämän tyylinen näytön joustava monikäyttöisyys sallii minun valita erilaisia ruumiillisia positioita.”* (Ihde 2010, 79)<sup>1</sup>

Fenomenologisesti ajatellen peleissä on kaksi sijoittautuneisuuden mallia, vaikka videopeleissä virtuaalinen ruumis voi ottaa melkein minkä tahansa muodon. Nämä kaksi sijoittautuneisuuden mallia ovat ensimmäinen persoonan näkökulma<sup>2</sup> ja kolmannen persoonan näkökulma<sup>3</sup> eli linnunnäkökulma.

Ensimmäisen persoonan pelit simuloivat kokemusta kolmiulotteisesta ympäristöstä ja äänimaailmasta. Muissa pelityypeissä näkökulma on yleensä ulkopuolinen. Ensimmäisen persoonan näkökulmasta virtuaalinen maailmaa avautuu niin kuin pelaaja olisi virtuaalimaailmassa ja näytön kautta avautuma maisema olisi katseeni virtuaalimaailmaan.

---

<sup>1</sup> *”In short, this style of screen flexible multistability allows me to choose different bodily positionings.”*

<sup>2</sup> Tunnetaan pelikulttuurissa englanninkielisellä käsitteellä: *first person*.

<sup>3</sup> Tunnetaan pelikulttuurissa englanninkielisellä käsitteellä: *third person*.

Pelit ovat kehittäneet tätä illuusiota eri tavoille: esimerkiksi katsoessani alaspäin näen yleensä näytöllä virtuaalisen ruumiini jalat. Yleensä näytöllä ovat hahmoni virtuaaliset käteni näkyvissä, jotka saattavat pitää kourissaan esineitä tai aseita. Näytölle saattaa tulla ”likaa”, jos pelimaailmassa lentää hiekkaa virtuaalista hahmoani kohti. Hahmoni saattaa sokaistua, jos virtuaalimaailmassa astun pimeästä tilasta virtuaaliseen aurinkoon. Tiettyssä mielessä näissä tapauksissa pyritään kopioimaan todellista ruumiillisuutta virtuaaliseen muotoon, mutta joskus virtuaalinen ruumis ei ole ihmisen, sillä pelit voivat pyrkiä kopioimaan vaikkapa leijonan ruumin pelattavaksi hahmoksi. Joka tapauksessa, ensimmäisen persoon peleissä pyritään luomaan pelaajalle samaistuttava virtuaalinen ruumis, jonka kautta pelaaja voi vaikuttaa virtuaalitodellisuudessa.

Linnunnäkökulmassa taas pelaaja ottaa pelimaailmassa tietyn näkökulman, joka voi vaihdella ylhäältäpäin kuvattuun jumalannäkökulmasta hahmon takaa kuvattuun kuvakulmaan. Kyseessä on sama ilmiö kuin karttaa lukiessa tai elokuvaa katsellessa, eli pelaaja lukee itsensä tiettyyn pisteeseen tai hahmoon. Tästä huolimatta, pelaaja voi samaistua peliin ja ylettää virtuaalisen ruumiinsa koskemaan peliä tai yksittäistä hahmoa pelin sisällä. Esimerkiksi pelaaja voi pelata autolla tai avaruusaluksessa, mihin hän ”lukee” itsensä ja täten ruumiillistaa kyseisen hahmon. Videopeleissä virtuaalisen sijoittautuneisuuden määrittää pelattava hahmo, hahmo, jonka kautta intentiomme tapahtuvat. Tästä johtuen virtuaalinen ruumis on yhteydessä toimintaan: videopeleissä toiminta määrittää pelaajan sijoittautuneisuuden.

Pelimaailma virtuaalisuus on monessa mielessä ainutlaatuinen. Toisin kuin muissa virtuaalisuuden muodoissa, pelien sisällä tehdään valintoja ja toimitaan. Elokuvaa katsellessa, varsinaisessa elokuvan luomassa virtuaalitodellisuudessa ei tehdä tietoisia valintoja. Vaikka kirjoissakin rakennamme aktiivisesti mielessämme kirjan luoman virtuaalimaailman, emme lukiessa tee muuta kuin seuraa valmiiksi kirjoitettua juonta. Videopeleissä toimiminen, vaikuttaminen virtuaalimaailmassa luo vahvemman illusion virtuaalisesta ruumiista. Videopelien virtuaalinen ruumis kuitenkin toteuttaa yleistä ruumiillisuutta, vaikka virtuaalinen ruumis voikin laajentua hyvin vapaasti, niin jotkut ruumiillisuuden perusrakenteen toteutuvat myös virtuaalitodellisuudessa. Esimerkiksi tilallisuuden käsitteet ovat kopioitu virtuaaliseen maailmaan, vaikka sinänsä virtuaalinen todellisuus ei näitä vaatisi. Eihän virtuaalitodellisuudessa sinänsä ole tarvetta samoille ulottuvuuden käsitteille kuin normaalissa fyysisessä elämässä, koska virtuaalimaailmassa olemme fiktiivisen hahmon ruumiissa, joka eroaa normaalista fyysisestä ruumiistamme.

Virtuaalitodellisuudet kuitenkin kopioivat normaalia ruumiillisuuttamme, toisin sanoen pelien virtuaalitodellisuus on luotu ihmisenkaltaiseksi, meidän ruumiillisuuden kaltaiseksi.

### 5.3 Virtuaalisen ruumiin rajallisuus

*”Ruumiimme on maailmalle sitä, mitä sydän on elimistölle: se pitää näkyvän spektaakkelin jatkuvasti elossa, se hengittää elämää siihen ja ylläpitää sitä ja sen kautta muodostaa elimistön.”* (Merleau-Ponty 1962, 235)

Merleau-Ponty osassa käsittelin ruumiillisuuden monimuotoisuutta. Aktiivisen toiminnallisen ruumiin lisäksi ruumiillisuus on tausta, jota vasten kaikki muodostuu. Merleau-Ponty totesi, että meillä on vain yksi ruumis ja tarvitsimme toisen ruumiin tarkastellakseen omaa ruumistamme, niin kuin havaitsemme kaiken muun maailmassa. (Merleau-Ponty 1962, 107) Tästä ruumiinfilosofian perinteessä käsin ei myöskään ajatella, että voisimme jättää ruumiimme ja astua ruumiittomaan tilaan, vaikka voimmekin laajentaa toiminnallisen ruumiimme ihomme ulkopuolelle. Olemassaolomme on aina ruumiillista, niinpä ruumiillisuutemme virtuaalitodellisuudessakin on aina suhteessa meidän fyysiseen ruumiillisuuteen. Virtuaalinen ruumiillisuus saa määreensä meidän normaalista kokonaisvaltaisesta ruumiillisesta maailmassa-olemisesta.

Meillä on meidän fyysinen ruumiimme, joka on ehto toiminnalliselle ruumiille. Toiminnallista ruumistamme voimme laajentaa ja venyttää eri suuntiin, kuten esimerkiksi virtuaalisen teknologian avulla, mutta fyysinen ruumiimme pysyy taustana, mahdollistavana ja rajaavana tekijänä. Esimerkiksi fyysinen ruumiimme muodostaa aistikykyämme ja vaikka voimme muokata aistejamme teknologian avulla, niin näissäkin tapauksissa perustana on fyysinen ruumiimme. Vaikka toiminnallinen ruumiimme on hyvin joustava, niin teknologian täytyy sopeutua meidän kokonaisvaltaiseen ruumiilliseen olemassaoloomme. Teknologian avulla voimme ennemmin muokata ja laajentaa ruumiimme valmiita ominaisuuksien kuin muuttaa ruumiillisuuttamme perustavasti.

Virtuaalisuutodellisuus muodostuu meille myös fyysisen ruumiimme kautta. Vaikka astumme virtuaalitodellisuuteen toiminnallisen ruumiin avulla, niin fyysisen ruumis mahdollistaa ja rajoittaa ruumiillista laajentumista virtuaalitodellisuuteen. Voidaan sanoa,

että virtuaalinen ruumis on fyysisen ruumiin jäljittelyä. Eikä virtuaalitodellisuudessa ruumiillisuus tule esille sen kaikessa rikkaudessa.

Ihde on tästä kanssa samaa mieltä:

*”Jopa parhaat virtuaalitodellisuus koneet kalpenevat täyden ja arkisen ruumiillisen kokemuksen rikkauden edessä, ja jos joku kuvaa tätä vastaavan vanhentuneella viiden aistin termistöllä, niin ei puutu ainoastaan haju- ja makuaisti virtuaalitodellisuudet, vaan myös laaja kirjo ruumiillisia aktiviteetteja.” (Ihde 2002, 128)<sup>1</sup>*

Kuten Ihde tuo esille, virtuaalitodellisuus on aistillisesti köyhää verrattuna meidän normaaliin ruumiilliseen olemassaoloomme. Yleensä virtuaalinen todellisuus perustuu vain näkö- ja kuuloaistien stimulointiin. Toki pelien virtuaalisuudessa on myös mukana motoriikkaa ja kosketuspintaa, mutta esimerkiksi elokuvien yhteydessä ei ole edes tätä. Virtuaalitodellisuudessa myös erilaisten aktiviteettien kirjo on hyvin rajallinen. Kun ottaa huomioon kokonaisvaltaisen ruumiillisuuden, sen aktiviteettien kirjon ja aistien monimuotoisuuden, niin virtuaalinen ruumiillisuus näyttäytyy köyhänä jäljitelmänä normaalista ruumiillisuudesta. Nykyiset virtuaalitodellisuudet ovat pelkistettyjä tiloja verrattuna normaalin ihmisen jokapäiväiseen elämismailmaan.

Virtuaalitekniikat tarjoavat toiminnalliselle ruumiille uuden tavan laajentaa itseään virtuaaliseen ulottuvuuteen. Toiminnallinen ruumis voi ottaa virtuaalisessa ulottuvuudessa hahmon, virtuaalisen ruumiin. Virtuaalisena ruumina ihminen voi kokea ja vaikuttaa virtuaalisessa todellisuudessa, mutta virtuaalitodellisuuden ruumiillisuus, ainakin nykyisissä virtuaalitodellisuuksissa, jää hyvin vajavaiseksi. Jos jotakin, niin virtuaalisen ruumiin laajentaminen, kertoo ruumiillisen olemassaolomme joustavuudesta. Teknologian avulla pystymme astumaan mitä erilaisempiin maailmoihin, mutta näihin maailmoihin astumme ruumiillisina olentoina.

---

<sup>1</sup> *”Even the best virtual reality machines fall short of the full and ordinary richness of bodily experience, and if one describes this in terms of the equally antiquated version of five senses, there remains lacking not only olfactory and gustatory virtual reality, but also full ranges of bodily activity.”*

## 6. YHTEENVETO

Olen käsitellyt pro gradu -tutkielmassani teknologian ja ruumiillisuuden suhdetta fenomenologisesta näkökulmasta. Olen avannut fenomenologista näkökulmaa molempiin teemoihin ja olen tarjonnut omia päätelmiäni molemmista aiheista ja niiden välisestä suhteesta. Tässä viimeisessä osassa vedän yhteen tutkielmani pääideat.

Aloitin pro gradu -tutkielmani Merleau-Ponty-selvityksellä, jossa keskityin hänen ruumiinfilosofiaan. Merleau-Pontyn mukaan ruumis on olemassaolomme tausta ja perusta. Tämä idea antoi avaimet teknologian ja ruumiin yhdistämiseen fenomenologisesta perinteestä käsin, sillä Merleau-Pontyn analyysi paljastaa ruumiillisuuden dynaamisuuden, kehiteltävyyden ja joustavuuden. Esittelin Merleau-Pontyn ajatuksen elävästä, toiminnallisesta ruumiista ja siitä miten tämä ruumiillisuuden taso tekee mahdolliseksi teknologian ruumiillistamisen. Ajatus ihopinnan ulkopuolelle laajennettavasta toiminnallisesta kehosta on luonnut temaattisen perustan pro gradu -tutkimukselleni.

Merleau-Pontyn oma teknologian filosofia on kuitenkin alustavaa, joten etenin käsittelemään teknologiaa Heideggerin filosofian kautta. Heidegger tarjoaa erinomaisen taustan teknologian filosofialle ja tämä auttoi minua yhdistämään pro gradu -tutkielmani teemoja entisestä monipuolisemmin fenomenologiseen perintöön. Viitekehyksen käsitteen lisäksi nostin Heideggerin filosofiasta esille useita teknologiaan liittyviä jäsennyksiä. Nämä olivat teknologian (i) intentionaalisuus, (ii) arvosidonnaisuus, (iii) teknologian katoaminen kokemusobjektina käytön yhteydessä ja (iv) luonnon sisältyminen teknologiaan. Näin Heideggerin teknologia-kirjoitukset muodostivat oivallisen viitekehyksen teknologian laaja-alaiselle tarkastelulle, mutta riittävän kokonaisvaltaisen käsityksen teknologian luonteesta löysin vasta Ihden filosofiasta.

Ihden teknologian filosofia oli yksityiskohtaisempaa kuin Heideggerin. Tämän lisäksi Ihden analyysi modernista teknologiasta auttoi minua kytkemään pro gradu -tutkielmani problematiikan nykyfilosofian keskusteluihin teknologian ja ruumiin luonteesta. Ihde ymmärsi teknologian vuorovaikutussuhteena ihmisen välillä. Tämä näkökulma antoi paljon välineitä teknologian käsittelylleni, koska tämän ajatuksen nojalla teknologia paljastuu perustavasti inhimillisenä ilmiönä. Tätä kautta teknologia paljastui myös olemuksellisesti kulttuurilliseksi ja historialliseksi ilmiöksi, joka aina sijoittuu kulttuuristen käytäntöjen laajaan ja kattavaan kokonaisuuteen. Tärkein asia, jonka Ihden teknologian filosofia tuo

ilmi, oli kuitenkin teknologian ja ihmisen perustava suhde. Näimme, että ihminen ja teknologia voivat yhdistyä uudeksi olennoksi ja suuntautua maailmaa kohti yhtenä käytännöllisenä subjektina. Tästä Ihden ajatuksesta käsin muodostin synteessin teknologian ja ruumiillisuuden välille.

Teknologisoitunut elämämaailma -kappaleessa toin ilmi teknologian ja ruumiillisuuden Ihden filosofian avulla. Aloitin kappaleen vertailemalla kuviteltua Aatamia nykyihmiseen, tuoden ilmi teknologian kokonaisvaltaisen vaikutuksen ihmisen ajatteluun, havaitsemiseen ja ruumiillisuuteen. Tämän jälkeen käsittelin eri teknologioiden mahdollisia suhteita. Ihde määritteli kolme pääsuhdetta: teknologian ruumiillistamisen suhteen, teknologian hermeneuttisen suhteen ja teknologian toiseuden suhteen. Näiden suhteiden lisäksi analysoin taustateknologioita, teknologian rajatapauksia ja yleisesti teknologian ruumiillisuutta.

Virtuaalinen ruumis -osassa kävin lyhyesti läpi virtuaalisenteknologian ja ruumiin suhteen. Ihde oli jonkun verran kirjoittanut kyseisestä aiheesta, mutta mielestäni ei kuitenkaan tyhjentävästi. Tässä osassa toin myös ilmi toiminnallisen ruumiin virtuaalisen puolen. Vaikka tulinkin lopputulokseen, jonka mukaan virtuaalinen ruumiillisuus on rikkaudessaan kaukana normaalista ruumiillisuudestamme, niin esitin, että voimme laajentaa ruumiillisuutemme tiettyihin virtuaalitodellisuuksiin. Virtuaalinen ruumis tuo selkeästi esille toiminnallisen ruumiin monimuotoisuuden ja joustavuuden.

Lähdin kehittämään pro gradu -tutkielmaani siitä oletuksesta käsin, että olemassaolomme on pitkälti ruumiillista ja voimme jollakin tavalla laajentaa ruumiillisuuttamme teknologiaa käyttäen. Halusin tutkimukseni avulla kuitenkin tarkentaa, miten tämä teknologian ruumiillistaminen tarkkaan ottaen tapahtuu. Halusin myös selvittää teknologian ruumiillistamisen rajat ja mahdollisuudet. Halusin selvittää voiko kaikkia teknologioita ruumiillistaa, eroavatko teknologian ruumiillistamisen eri muodot toisistaan ja miten eri teknologiat vaikuttavat ihmisen elämämaailmaan.

Olen tullut tämän pro gradu -tutkimuksen perusteella tulokseen, että voimme laajentaa toiminnallista ruumistamme koskemaan ihopinnan ulkopuolisia esineitä, toisin sanoen teknologiaa. Tämän sanottua, teknologian ruumiillistamisella on rajansa ja eri teknologian ruumiillistaminen tapahtuu monella eri tavalla ja tasolla. Tämä johtuu siitä, että teknologiat ovat monimuotoisia ja niiden sisäistäminen elämämaailmaan on jo itsessään monimutkaista. Teknologiat kuitenkin aina astuvat tiettyyn suhteeseen ihmisen kanssa, ja



juuri tämä suhde mahdollistaa teknologioiden ruumiillistamisen. Jokainen teknologia astuu omaan ainutlaatuiseen suhteeseen ihmisen kanssa, jossa teknologia vaikuttaa ihmiseen ja ihminen vaikuttaa teknologiaan. Tutkielman aikana on tullut myös ilmi teknologian merkittävä vaikutus ihmisten ajatteluun ja ylipäättänsä olemassaoloon.

Ihde listasi kolme pääsuhdetta ihmisen ja eri teknologioiden välille, joista kahdessa ruumiillisuus erityisesti näkyy. Teknologian ruumiillistamisen suhde oli se mistä Merleau-Ponty ja Heidegger kirjoittivat. Tässä suhteessa teknologia omaksutaan osaksi omaa toiminnallista ruumista, minkä johdosta teknologia häviää objektina maailmasta.

Teknologia muodostaa ihmisen kanssa uuden tavan olla maailmassa. Tässä suhteessa teknologian kautta suuntaudutaan maailmaa kohti. Teknologian ruumiillistaminen suhde rajoittuu kuitenkin havaittavan ympäristön sisällä oleviin teknologioihin, eikä teknologian ruumiillistaminen aina onnistu riippuen teknologian ominaisuuksista. Teknologian hermeneuttinen suhteessa vuorostaan suuntaudutaan teknologian välittämään maailmaan. Tässä suhteessa käyttäjän omaksuttuaan teknologian, teknologia viittaa itsensä ulkopuolella teknologisesti välittyneeseen maailmaan. Teknologian hermeneuttisessa suhteessa ruumiillisuus tulee esille siinä, että käyttäjä pystyy virtuaalisesti siirtämään toiminnallisen ruumiinsa teknologian maailmaan, toisin sanoen, teknologian käyttäjä ”lukee” itsensä teknologisesti välittyneeseen maailmaan. Teknologian hermeneuttisessa suhteessa käyttäjän pitää pystyä samaistumaan käytettyyn teknologiaan, voidakseen laajentaa toiminnallisen ruumiinsa teknologian maailmaan. Virtuaalinen ruumis -osassa vastasin myös ruumiilliseen laajentamiseen virtuaalitekniikan yhteydessä. Ruumiin virtuaalinen laajentaminen toi ilmi toiminnallisen ruumiin joustavuuden, mutta myös sen rajallisuuden. Voimme laajentaa toiminnallisen ruumiimme virtuaalitodellisuuteen, mutta ruumiillisuutemme tulee heikosti esille virtuaalimaailmoissa. Voimme ruumiillistaa erilaisia teknologioita itseemme, mutta fyysinen ruumiimme on tausta johon teknologioiden pitää sopeutua.

Pro gradu -tutkielmani mahdollistaa monia lisätutkimuksia. Jatkossa voisin esimerkiksi keskittyä tutkimaan tarkemmin ihmisen ja teknologian suhteen kautta muodostuvan uuden ”teknoidmisen” olemassaoloa: miten teknologinen olemassaolo muodostuu ja miten se eroaa normaalista olemassaolosta. Voisin myös tutkia vaikuttaako teknologian intentionaalisuus valintoihimme, toisin sanoen onko ihminen ase kädessä myös taipuvaisempi väkivaltaan kuin ilman asetta. Olisi myös mielenkiintoista tutkia virtuaalitodellisuuden ja ruumiin suhdetta tarkemmin, sekä kehittää virtuaalitodellisuutta,

joka ottaisi ruumiillisuuden paremmin huomioon. Esimerkiksi nämä kysymykset voisivat ohjata tulevaa tutkimusta.

## KIRJALLISUUS

Backman, Jussi (2005): Omaisuus ja elämä: Heidegger ja Aristoteles kreikkalaisen ontologian rajalla. Tampere: Eurooppalaisten filosofien seura.

Bailey, W. Lee: Skull's Darkroom: The Camera Obscura and Subjectivity. Teoksessa Durbin, Paul T. (toim.): Philosophy of Technology. Kluwer Academic Publishers, Boston 1989.

Carman, Taylor (toim.) (2004): The Cambridge Companion to Merleau-Ponty. New York: Barnard College.

Heidegger, Martin [1927] (1962): Being and Time. Käänt. John Macquarrie, Edward Robinson. Oxford: Basil Blackwell Publisher.

Heidegger, Martin (1977): The Question Concerning Technology and Other Essays. Käänt. William Lovitt. New York: Harper Torchbooks.

Heinämaa, Sara (1996): Ele, tyyli ja sukupuoli: Husserlin, Merleau-Pontyn ja Beauvoirin ruumiinfenomenologia ja sen merkitys sukupuolikysymykselle. Helsinki: Gaudeamus.

Heinämaa, Sara (2000): Ihmetys ja rakkaus: esseitä ruumiinfenomeologiasta. Helsinki: Nemo.

Heinämaa, Sara (2000): Mitä on fenomenologia? : johdatus Phénoménologie de la perception -teoksen esipuheeseen. Tiede & Edistys 25, 165-169.

Heinämaa, Sara (2003): Toward a Phenomenology of Sexual Difference: Husserl, Merleau-Ponty, Beauvoir. Lanham: Rowmand & Littlefield.

Heinämaa, Sara (2010): "Body", teoksessa Sebastian Luft ja Søren Overgaard (toim.): Routledge Companion to Phenomenology. Lontoo: Routledge.

Ihde, Don (1990): Technology and the Lifeworld: From Garden to Earth. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press.

Ihde, Don (1993): Philosophy of Technology: An Introduction. New York: Paragon House.

Ihde, Don (2002): Bodies in Technology. Minneapolis: University of Minneapolis Press.

Ihde, Don (2010): Embodied Technics. Automatic Press.

Koukkunen, Kalevi (toim.) (2003): Sivistysanakirja: nykysuomen opas. Juva: WSOY.

Merleau-Ponty, Maurice [1945] (1962): *Phenomenology of Perception*. Käänt. Colin Smith. New York: Routledge.

Merleau-Ponty, Maurice [1964] (1968): *The Visible and the Invisible*. Käänt. Alphonso Lingis. Evanston: Northwestern University Press.

Platon (1999): *Kolmas osa: Pidot*. Suom. Marja Itkonen-Kaila. Helsinki: Otava.

Platon (2007): *Valtio*. Suom. Marja Itkonen-Kaila. Helsinki: Otava.

Schmidt, James (1985): *Maurice Merleau-Ponty: Between Phenomenology and Structuralism*. HongKong: MacMillan.

Sokolowski, Robert (2000): *Introduction to Phenomenology*. Cambridge: Cambridge University Press.

Zahavi, Dan (2003): *Husserl's Phenomenology*. Stanford: Stanford University Press.