

JUHO RANTALA

# Uusi intelligentsia ja digitaaliset ihmistieteet

## McKenzie Warkin mietteitä

**”Missä on yksityisomistusta, siellä on myös luokkia.” Näin kiteyttää digitaalisten ihmistieteiden kärkinimi McKenzie Wark (s. 1961) vanhan totuuden. Koska nykyään informaatiota voi hänen mukaansa omistaa tavalla, joka ei aiemmin ollut mahdollista, on syntynyt uusi ’vektorialistinen’ hallitseva luokka. Tämä on ’yleisälykön’ ja ’pelitilan’ ohella yksi nykyistä digiaikaa selventävistä käsitteistä, joita Wark on kehitellyt laajassa tuotannossaan.**

**N**ew Yorkissa sijaitseva The New School for Social Research on erikoistunut yhteiskuntatutkimukseen. Kulttuurin ja median laitoksen professori McKenzie Wark on yliopiston tunnetuimpia digitaalisen median, digitaalisen kulttuurin ja politiikan tuntoja. Wark ei ole itse juurikaan kirjoittanut digitaalisista ihmistieteistä, mutta melkeinpä kaikissa teksteissään hän porautuu digitaalisille ihmistieteille keskeisiin teemoihin.

Viimeistään viestinnän alan väitöskirjasta lähtien Warkin tutkimusuran perustalla ovat olleet median kysymykset. 1990-luvun jälkipuoliskolla hänen teoksensa käsittelevät kuitenkin laajemmin virtuaalisuutta ja kyberavaruutta, hakkeri- ja pelaajakulttuuria sekä situationisteja. Vuoden 2010 paikkeilla Wark palasi kommunikaation ja median pariin, mistä on sittemmin siirtynyt käsittelemään uusia teoreettisia avauksia ja antroposeenin aikakauden kiinnostavimpia ajattelijoita.

**Kuinka ymmärrätte käsitteen ”digitaaliset ihmistieteet”? Onko se jotain laadullisesti uutta vai ammentaako se vain ihmistieteiden vanhoista työkaluista ja menetelmistä? Pidätkö itseänne ylipäänsä digitaalisena humanistina?**

Me mediatutkimuksesta ponnistavat kallistumme sille kannalle, ettei digitaalisissa ihmistieteissä oikeastaan ole mitään erityisen uutta. Minusta digitaalisten ihmistieteiden pitäisi jakautua neljään haaraan. Ensimmäinen käyttäisi digitaalisia tutkimusmenetelmiä, toinen tutkisi digitaalisia objekteja, kolmas taas keskittyisi digitaalisiin esityskäyttöihin ja neljäs arvioisi kriittisesti digitaalisuuden rajoituksia muissa haaroissa. Näin määriteltynä oma työni kuuluu toiseen, kolmanteen ja neljanteen haaraan. En itse tee ensimmäisen haaran tutkimusta, sikäli kuin se ymmärretään kulttuurin tutkimiseksi hyödyntämällä siitä tuotettuja tietoaaineistoja [data sets].

**Olette tuoreimmissa teoksissanne *Molecular Red* (2015) ja *General Intellects* (2017) kehittänyt tai ainakin käsitellyt ”uutta kriittistä teoriaa”, joka tuo yhteen uusia teoreettisia näkökulmia ja uusia teoreettikkoja antroposeenin aikakaudelle. Mikä teoriassa on ”uutta”, ja mitkä ovat uuden ajan tärkeimmät kysymykset?**

Luulin varoneeni vetoamista erityiseen uutuusarvoon. *Molecular Red*issä kuvaan teoriaani uusvanhana. Tuossa teoksessa herätin henkiin ohitettuja mutta yhtä kaikki kunnianarvoisia lähestymistapoja tiedon jäsenyyksen ongelmaan. Väitteeni mukaan antroposeeni on tilanne, jossa palataan arkistoon ja valitaan erilaisia polkuja, jotka vuorostaan tarjoavat keinoja ajatella vallitsevaa tilannetta.

*General Intellects* -teoksessa hyödynsin tätä lähestymistapaa nykytutkimukseen humanistisen ja yhteiskuntatieteellisen ajattelun laajalla kentällä. Osoitin mahdolliseksi luoda suhteita erilaisten tiedon alueiden välille nostamatta yhtäkään alueista muiden edelle. Yritykset käyttää antroposeenia tekosynä yhden tiedonalan itenäisen auktoriteettiaseman pönkittämiseen ovat rasittavia ja jossain määrin epäeettisiäkin. Pidän tätä osana ongelmaa. Tiedontuotannon on perustuttava yhteistyöhön.

**Esimerkiksi Alexander R. Galloway ja David M. Berry ovat esittäneet, että koodi ja internetprotokollat, kuten TCP/IP ja DNS, ovat jo lähtökohtaisesti ideologisia ja hallinnan tekniikoita. David Golumbia taas katsoo, että digitaaliset ihmistieteet on luettava ”uusliberaaleihin tekniikoihin”. Mitä mieltä olette?**

Mielestäni Alex [Galloway] ei käsittele protokollaa aivan näin. Hän osoittaa protokollan yhdeksi niistä asymmetrisen organisoinnin tekniikoista, jotka läpäisevät internetin. Kysymys on siitä, kuinka valta voidaan hajauttaa hävittämättä sitä. Alex käänsi katseensa internetiin ja kehitti uusia käsitteitä selittääkseen, miten valta siellä vaikuttaa. Hänen lähestymistapansa on vastak-

## ”Julkinen intellektuelli oli aikansa tuote.”

kainen tutkimukselle, jossa lähdetään liikkeelle ennalta määritellyistä kategorioista, kuten vaikkapa uusliberalismista, ja selitetään internet niiden avulla. Tällaisessa tutkimuksessa kaikki on aina ”poliittista” enemmän tai vähemmän samalla tavalla. Sama ongelma vaivaa monenlaista ”kriitikkiä”: nähdään pelkästään samuutta eli ne ennalta annetut kategoriat, jotka muodostavat noudatettavan tulkinnan.

Niinpä nykyään kaikki tulkitaan uusliberaaliksi samaan tapaan kuin kolmekymmentä vuotta sitten kaikki tulkittiin postmoderniksi. Näin ei päästä kovin pitkälle. Ennen pitkää on vaihdettava suuntaa ja etsittävä mediasta tai teknisistä ilmiöistä niitä piirteitä, jotka eivät näytä sopivan vakiintuneeseen käsitykseen, tässä tapauksessa uusliberaaliin ideaan. Nämä piirteet auttavat rajaamaan käsitteen tulkinnallista käyttöalaa ja avaavat tilaa toisille, pitävämille määrityksille.

**Aloitte jo *A Hacker Manifestossa* (2004) tutkia työväenluokan ja porvariston välisen kamppailun sijaan pikemminkin hakkeriluokan ja vektoralisti-luokan välienselvittelyä<sup>1</sup>. Voitteko eritellä tätä muutosta nykypäivänä? Onko digitaalisilla ihmistieteillä sanansa sanottavana tässä kamppailussa?**

Olen jo lähes kaksikymmentä vuotta toistellut, että olisi nähtävissä erilainen hallitseva luokka, joka nojaa – lisäarvon tuottamisen lisäksi – epäsymmetriseen informaatioon. Tuotantovoimat muuttuivat hyvin nopeasti 1900-luvun lopulla. Se pakotti tuotantosuhteet muut-

tumaan, esimerkiksi välineellistämään informaation, ikään kuin se olisi jokin tavara. Tämä vuorostaan vaati muutoksia omistamisen muotoihin: immateriaalioluoket nousivat lähes absoluuttisiksi yksityisiksi omistusoikeuksiksi. Missä on yksityisomistusta, siellä on myös luokkia eli omistajia ja heitä, jotka eivät omista. Missä on uudenlaista omaisuutta, siellä saattaa olla uudenlaisia luokkia.

Yhtä uudistusta en kuitenkaan osannut ennakoida, nimittäin hallitsevan luokan tapaa uuttaa lisäarvoa työn ulkopuolisesta [*non-labor*]. Nykyään kaikki toimittamme tuottaa dataa, johon meillä on vain rajallinen pääsy tai ei pääsyä ollenkaan. Digitaalisten ihmistieteiden menetelmiä voisi käyttää näiden asioiden tutkimiseen, kuten jotkut tekevätkin. Mutta suuri osa tutkimuksesta on kallista ja riippuu apurahoista. Rahoitusta saavien tutkimusten tavoitteisiin ei yleensä kuulu hallitsevan luokan ja sen käyttämien hallintakeinojen erittely. Niinpä todellista nykyisyyden tutkimusta ja kritiikkiä täytyy usein harjoittaa vaivihkaa.

**Vuonna 2007 julkaistussa *Gamer Theoryssa* määrittelit ”pelaajan” henkilöksi, joka näkee maailman ”jatkuvasti vaihtuvien pelien matriisina, pelitilana (*gamespace*)”. Tuossa tilassa ”kaikki pelit palautuvat samoihin periaatteisiin ja tuottavat samanlaisen subjektin, joka kuuluu pelitilaan kuten pelaaja peliin”. Toisin sanoen pelaaja on kuin Platonin luolan asukki.<sup>2</sup> Teoksen julkaisusta on kulunut nyt kymmenen vuotta ja pelit ovat muuttuneet niin taidemuotona kuin teollisuudenalanakin. Näyttääkö pelikulttuuri nykyään ratkaisevasti erilaiselta kuin aiemmin?**

Kirja kertoi pelin sijaan ennemminkin pelitilasta, siitä kuinka maapallon resursseista tulee liikuteltavia vektoreita epäsymmetrisen informaatiokonfliktin nollasummapelissä. Olemme kaikki osallisia pelissä, olimmepa sitten pelaajia tai emme. Mutta niin ovat muutkin asiat: toiset lajit, mineraalivarannot, kiinteistöt ja niin edelleen. Tietokonepelit *mediumina* ja kulttuurisena muotona voivat osoittautua kiinnostaviksi, koska ne ovat suuremman kokonaisuuden metonymisiä osia. Tutkimalla pelien muotoa voidaan ymmärtää tätä kokonaisuutta. Tämä on oma panokseni keskusteluun siitä, miksi pelitutkimus on tärkeä tutkimusala, kun yritetään ymmärtää pelien itsensä lisäksi kulttuuria kokonaisuutena.

**Olette todennut, että ”julkisen intellektuellin” hahmon ajatellaan olevan häviämässä. Haastaaksenne käsityksen julkisten intellektuellien vähittäisestä katoamisesta olette ehdottaneet hahmon nimeämistä uudelleen ”yleisälyköksi” tai ”yleisajattelijaksi” (*general intellect*).<sup>3</sup> Mikä tekee jostakusta yleisajattelijan ja kuka voisi olla havainnollinen esimerkki?**

Julkinen intellektuelli oli aikansa tuote, yksi kehitysvaihe median ja informaation poliittisen talouden evoluutiossa. Kun työnjako lievensi ruumiillisen ja henkisen työn eroja ja häivytti henkisen työn eri muotojen eroavaisuuksia, julkinen intellektuelli syntyi yleisen asian tuntijana. Tällaisen intellektuellin tarkoitus oli artikuloita kokonaisuuden merkitystä, mutta vain ”julkisen”

näkökulmasta. Julkisen intellektuellin tehtävä ei kuitenkaan pysynyt enää samana toisen aallon feminismiin vaadittua, että myös henkilökohtainen on ymmärrettävä poliittisena. Toisin kuin Hegel esitti, yksityinen ei olekaan partikulaarista, vaan yksityinenkin on sidoksissa patriarkaalisesta hallinnasta yleisiin käytäntöihin. Ja tämä oli vain yksi niistä vastalauseista, jotka kiskoivat julkisen intellektuellin alas korokkeeltaan.

Nähdäkseni yleisajattelija on kuka tahansa, joka työskentelee tietotyönäön piirissä mutta pyrkii luomaan yhteyksiä tämän työn erilaisten muotojen välillä. *General Intellectin* päätavoitteena oli osoittaa, miten erilaisia kartoituksia maailmasta voi liittää yhteen eli yhdistää toisiinsa vaillinaisia yrityksiä ymmärtää maailmaa kokonaisuutena. Näin ei jouduta luottamaan keneenkään, joka väittää erikoistuneensa itse kokonaisuuteen. Yrityksenä oli tasa-arvoisempi lähestymistapa tiedon *commonsiin*, yhteistietoon.

### Onko digitaalisilla humanisteilla erityinen tehtävä intellektuelleina?

Kaikilla on oma roolinsa, joka riippuu kunkin erityisestä tiedollisesta osaamisesta ja valitulle menetelmälle ominaisesta kyvystä korjata virheitä. Digitaalisten humanistien ja ”analogisten” humanistien välillä käydään ikä-

vystyttävää ”debattia”, jossa molemmat osapuolet vähättelevät toistensa menetelmiä. Tästä ei ole mitään apua. Kiinnostavampaa ja vaikeampaa on miettiä, kuinka kohdella erilaisia tiedon muotoja tasa-arvoisesti, vaikka ne olisivat laadullisesti erilaisia ja yhteismitattomia.

Kaikille neljälle digitaalisten ihmistieteiden haaralle avautuu kiinnostavia mahdollisuuksia maailmassa, jota pyörittää entistä vahvemmin *big data* ja jossa hallitsevan luokan valta perustuu suurelta osin epäsymmetriseen pääsyyn tähän *dataan* (ja kykyyn hyödyntää sitä). Tästä huolimatta on mietittävä, kuinka yhdistää nämä haarat toisiin tietämisen tapoihin sortumatta typerään kisailuun siitä, kenen tieto on jollain tavalla todellisempaa, eettisempää, ”poliittisempaa” tai mitä hyvänsä.

**Voidaanko digitaaliteknologialla ja globaalilla verkolla, avoimina ja hajautettuina alustoina, edistää klassisen valistuksen ideaaleja ja itsemääräämiseen perustuvaa tiedontuotantoa? Onko niin sanottu digitaalinen valistus toteuttamiskelpoinen projekti digitaalisille ihmistieteille tai digiaikakaudelle yleisemmin, kun otetaan huomioon ”verkon pimeä puoli”?**<sup>4</sup>

Järjen uni synnyttää hirviöitä; järjen hirviöt synnyttävät unta<sup>5</sup>.

## Viitteet

- 1 Wark viittaa ”vektoreihin” jo *Virtual Geography*ssa. Käsite on lainattu ranskalaiselta filosofilta Paul Viriliolta. Teoksessa vektori tarkoitti erityisesti ”mediavektoria”, joka kytkee hetkessä ”luonnollisesti” yhteen maailman laidoilla olevat tapahtuman elementit (Wark 1994, 11). Virilion näkemyksessä kysymys on linjasta, jonka mukaisesti kappaleet, ruumiit, informaatio tai vaikka ohjukset voivat *potentiaalisesti* kulkea. Mediavektorit ovatkin teknisessä mielessä jäykkiä ja ennalta määritettyjä, mutta ne kykenevät liittämään nopeasti yhteen laajoja ja epämääräisesti rajattuja tiloja sekä yhdistämään näiden tilojen välillä kuvia, ääniä sekä sanoja. (Wark 1994, 11–12; Virilio 2006, esim. 57.) Viimeistään kymmenen vuotta myöhemmin Wark oli muovannut vektorianalyysinsä omaksi teoriakseen, jonka hän esitteli klassikossaan *A Hacker Manifesto*. Vektorialistit pyrkivät hajottamaan pääoman monopolin tuotannossa alistamalla hyödykkeiden tuotannon informaatiokierrolle. Tämän luokan voima on kyvyssä ottaa haltuunsa immateriaalioikeudet (patentit, tekijänoikeudet ja tavaramerkit) ja näiden arvon uudelleentuottamisessa

- (kommunikoinnin vektorit). (Wark 2004, §031–032.) Yksinkertaisesti vektorialistiluokka pääsee monipuolisesti hyödyntämään laajoja datavirtoja, joista voidaan uuttaa lisäarvoa. Informaatiota on helpompaa tuottaa ja käyttää uudelleen kuin esimerkiksi maata. Hakkeriluokka määrittäytyy vastaavasti uudeksi tuottavaksi luokaksi, joka abstrahoi informaatiota uusin tavoin – he siis tuottavat vektorialistien yksityistämää informaatiota. (Wark 2004, §034.)
- 2 Wark 2007, §015.
- 3 Wark 2017, ”Introduction”. Termi *general intellect* tulee Karl Marxin *Grundrisse*-käsikirjoitusten ”konefragmentista” (Marx 1986, 174–180); ks. myös Virno 2007.
- 4 Ks. esim. Halpin & Monnin 2016.
- 5 Espanjalaisen kuvataiteilijan Francisco José de Goya y Lucientesin (1746–1828) sarjan *Oikkuja* (Los caprichos, 1797–1798) etsaus numero 43 kantaa nimeä *Järjen uni synnyttää hirviöitä* (Sueño de la razón produce monstruos).

## Kirjallisuus

Halpin, Harry & Monnin, Alexandre, The Decentralization of Knowledge: How Carnap and Heidegger Influenced the

- Web. *First Monday*. Vol. 21, No. 12, 2016. Verkossa: [firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/7109/5655](http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/7109/5655).
- Marx, Karl, Pääoman, tuotantoa hallitsevan muodon, hajoaminen porvarillisen yhteiskunnan kehityksessä. Teoksessa *Vuosien 1857–1858 taloudelliset käsikirjoitukset* (”Grundrisse”) (Grundrisse der Kritik der politischen Ökonomie, 1939–1941). Osa 2. Suom. Antero Tiusanen. Progress, Moskva 1986.
- Wark, McKenzie, *Virtual Geography. Living with Global Media Events*. Indiana University Press, Bloomington 1994.
- Wark, McKenzie, *A Hacker Manifesto*. Harvard University Press, Cambridge 2004.
- Wark, McKenzie, *Gamer Theory*. Harvard University Press, Cambridge 2007.
- Wark, McKenzie, *Molecular Red. Theory for the Anthropocene*. Verso, London 2015.
- Wark, McKenzie, *General Intellects. Twenty-One Thinkers for the Twenty-First Century*. Verso, London 2017.
- Virilio, Paul, *Speed and Politics* (Vitesse et Politique, 1977). Käänt. Marc Polizzotti. Semiotext(e), Los Angeles 2006.
- Virno, Paolo, General Intellect. *Research in Critical Marxism*. Vol. 15, No. 3, 2007, 3–8.