

”Erikoistuminen johtaa kuolemaan”:
tulevaisuuden ihmisen representaatio
elokuvassa Ghost in the Shell

Pro Gradu -tutkielma

Marjo Elisa Ollila

0338264

Audiovisuaalisen mediakulttuurin koulutusohjelma

Taiteiden tiedekunta

Lapin yliopisto

Syksy 2020

Lapin yliopisto, taiteiden tiedekunta

Työn nimi: ”Erikoistuminen johtaa kuolemaan”: tulevaisuuden ihmisen representaatio elokuvassa Ghost in the Shell

Tekijä: Marjo Ollila

Koulutusohjelma/oppiaine: Audiovisuaalinen mediakulttuuri/mediatiede

Työn laji: Pro gradu -tutkielma

Sivumäärä: 88

Vuosi: 2020

Tiivistelmä:

Tutkielmassa analysoidaan sitä, minkälainen tulevaisuuden ihmisen representaatio esitetään kyberpunk-elokuvissa. Primaariaineistona on vuonna 1995 julkaistu japanilainen animaatioelokuva Ghost in the Shell (ohjaus Mamoru Oshii, kesto 82 minuuttia). Aineisto on analysoitu lähiluvun menetelmin ja tulkittu visuaalisen kulttuurintutkimuksen viitekehyksessä. Tutkielmassa tarkastellaan tulevaisuuden ihmisen representaatiota konstruktionistisesta lähtökohdasta, eli millaisena ja millaisilla keinoilla tulevaisuuden ihminen esitetään populaarielokuvassa.

Tärkeäksi taustateoriaksi muodostuu Donna Harawayn feministinen kyborgimyytti ja sen ontologia, johon analyysistä nousevia väittämiä heijastetaan. Myös erityisesti 1990-luvun kyberdiskurssi nousee määrittäväksi taustatutkimukseksi tutkielmalle. Post- ja transhumanismi ovat olennaisia ajattelusuuntauksia, joiden kehyksien mukaan aineistosta nousevia väittämiä tarkastellaan. Utopian ja dystopian käsitteet vaikuttavat taustalla tutkielman väittämien muotoutumiseen.

Aineistosta nousee väittämiä, jotka on jaettu kolmeen eri osioon. Ensimmäinen osio selvittää tulevaisuuden ihmisen fyysisiä attribuutteja eli väittämä on, että ihmisruumista muokataan teknologian avulla. Kyborgi, eli kyberneettinen organismi, joka mielletään yleensä ihmisen ja koneen yhdistelmäksi, nousee tässä tärkeäksi käsitteeksi. Koneihminen on kaikkivaltainen olento, joka ei tarvitse välttämättä pysyvää kehoa selviytyäkseen hengissä. Toisessa osiossa tarkastellaan henkistä puolta, jossa väittämäksi on muotoutunut, että ihmisyyden perustana on ”ghost” eli mieli. Ihmisen ja koneen rajat hämärtyvät, kun ihmiset tietokoneistavat aivonsa yhdistämällä ne suoraan nettiin kyberaivoimplanttien avulla. Kolmannessa osiossa keskitytään tulevaisuuden ihmisten sosiaaliseen/yhteiskunnalliseen elämänalueeseen eli väittämäksi nousee, että ihminen noudattaa perinteisten sukupuoliroolien määrittämiä valtasuhteita. Kyborgin hahmo antaisi mahdollisuuden harawaylaiseen tulevaisuuteen, jossa dualismit katoaisivat ja todellinen tasa-arvo saavutettaisiin, mutta Ghost in the Shell, kuten monet muutkaan kyberpunk-genren elokuvat, ei juuri tartu tähän vaan esittää koneihmisensä pääasiallisesti perinteisin keinoin voimakkaasti sukupuolitettuina.

Avainsanat: visuaalinen kulttuurintutkimus, representaatio, kyberdiskurssi, kyberpunk, kyborgi

Suostun tutkielman luovuttamiseen kirjastossa käytettäväksi. x

Sisällysluettelo

1 Johdanto

1.1 Tutkimusongelma	5
1.2 Elokuvan esittely – henkilöhahmot ja juoni	7
1.3 Lyhyt esittely animesta eli japanilaisesta animaatiosta	11
1.4 Käsitteet	13
1.5 Tutkimusmenetelmä	16

2 Väiteluvut

2.1 Ihmisruumista muokataan teknologian avulla	21
2.1.1 Kaikkivaltainen kyborgi	22
2.1.2 Koneihminen omaa hirviömäisen valtavat voimat	26
2.1.3 Kyborgi ei tarvitse pysyvää ruumista	29
2.1.4 Täydellinen työläinen antaa ruumiinsa ja elämänsä työpaikalleen	31
2.1.5 Yhteenveto: Transhumanistinen kyborgi tarjoaa ratkaisun kaikkeen	32
2.2 Ihmisyyden perustana ”ghost” eli mieli	36
2.2.1 Inhimillistyvät koneet: ihmisen ja koneen rajat hämärtyvät	37
2.2.2 Tietoisuus nousee muistoista ja tunteista	42
2.2.3 Kyberavaruudesta on tullut mielen jatke	45
2.2.4 Tekoälyllä voi olla tunteita	48
2.2.5 Yhteenveto: Ghost on osa biovallan disipliiniä	51
2.3 Ihminen noudattaa perinteisten sukupuoliroolien määrittämiä valtasuhteita	55
2.3.1 Sukupuolitetut hahmot on tarkoitettu katsottaviksi	56
2.3.2 Miehen katse määrää sukupuoliroolit	59
2.3.3 Naisia hallitaan fetissien kautta	61
2.3.4 Reproduktio voi tapahtua keinotekoisien olentojen kanssa	66
2.3.5 Yhteenveto: Perinteiden mukaiseksi normalisoitu konenainen	69

3 Pohdinta	72
3.1 Utopistinen kyborgikuva dystopisessa tulevaisuudessa	72
3.2 Erikoistuminen johtaa kuolemaan – oman tutkimusprosessin arviointia	75
3.3 Metodologian arviointia ja tutkielman validisuus	79
4 Lähteet	83

1 Johdanto

1.1 Tutkimusongelma

Tutkin tässä pro gradu -tutkielmassani sitä, että minkälaisena tulevaisuuden ihminen representoidaan kyberpunk-elokuvissa. Primaariaineistonani käytän Mamoru Oshiin ohjaamaa elokuvaa *Ghost in the Shell* ja nostan keskusteluun myös muiden saman genren elokuvien esittämiä tulevaisuuskuvitelmia. Tarkastelen tulevaisuuden ihmisen representaatiota konstruktionistisesta lähtökohdasta, eli millaisena tulevaisuuden ihminen esitetään ja millaisilla keinoilla. Analysoin aineistoni lähiluvun keinoin ja tulkitsen tuloksia visuaalisen kulttuurintutkimuksen viitekehyksessä.

Olen kiinnostunut elokuvien esittämistä tulevaisuuskuvista sekä yhteiskunnan murroksista ja muutoksista. Erityisesti tekniikan ja ihmisen läheinen suhde ja sekoittuminen toisiinsa on kiinnostavaa, sillä se on alkanut käydä toteen hyvin konkreettisilla tavoilla nyky-yhteiskunnassa muun muassa lääketieteen kehittymisen myötä sekä teknologian arkipäiväistyessä ja ottaessa yhä suuremman roolin jokapäiväisissä tarpeissamme. Fiktiivisen elokuvan keinoin on mahdollista pohtia näitä muutoksia ja sitä, mihin tulevaisuus voisi teknologian ja ihmisen kehityksen johdattaa. On myös aiheellista käsitellä teknologian tuomia mahdollisuuksia sekä ongelmia ja ihmisen suhdetta teknologiaan; nykypäivänä on hyvin nähtävissä, kuinka joillekin ihmisille teknologia ja maailma sen sisällä saattaa olla jopa läheisempää ja rakkaampaa kuin ihmiset hänen ympärillään, ja toisaalta suomalaisessa nyky-yhteiskunnassa ei juuri kukaan pysty enää osallistumaan yhteiskuntaan ilman jonkinlaisia teknologisia laitteita. Kehittyvä teknologia ympärillämme kiehtoo, hämmentää ja kookuttaa, eikä sitä ole enää juuri mahdollista päästä pakoon.

Aineistona käyttämäni elokuva *Ghost in the Shell* (japaniksi *GHOST IN THE SHELL/攻殻機動隊* *Gōsuto in za sheru / Kōkaku kidōtai*) on vuonna 1995 ilmestynyt japanilainen animaatioelokuva. Sen on ohjannut Mamoru Oshii, tuottanut Production I.G ja sen kesto on 82 minuuttia. Käytän tutkielmassani japaniksi puhuttua ja englanniksi tekstitettyä ver-

siota. Elokuva perustuu Masamune Shirow'n käsikirjoittamaan ja piirtämään saman-nimiseen sarjakuvaan, joka julkaistiin ensimmäisen kerran vuonna 1989. Sarjakuvalla on kaksi jatko-osaa, vuosina 1991-1996 julkaistu *Ghost in the Shell 1.5: Human Error Processor* sekä vuosina 1991-1997 julkaistu *Ghost in the Shell 2: Man-Machine Interface*. Shirow'n sarjakuvaan perustuen Mamoru Oshii on tehnyt myös toisen elokuvan, *Ghost in the Shell 2: Innocence*, joka julkaistiin vuonna 2004. Lisäksi *Ghost in the Shell*istä on tuotettu kahden tuotantokauden mittainen animesarja nimeltä *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex*, useita muita elokuvia ja elokuvaasarjoja sekä videopelejä. *Ghost in the Shell* ei ollut Japanissa yhtä suosittu kuin esimerkiksi *Akira* (1988) tai Hayao Miyazakin elokuvat, mutta siitä tuli arvostelu- ja kulttimenestys Yhdysvalloissa (Napier 2001, 104). Elokuva on saavuttanut länsimaissa suuren suosion ja Yhdysvalloissa on jopa tehty vuonna 2017 näytelty elokuvaversio mangasta. Jokaisessa teoksessa on esitetty hieman erilainen tulkinta Shirow'n sarjakuvasta, mutta tässä tutkielmassa keskityn vain Mamoru Oshiiin vuoden 1995 elokuvaan ja sen esittämään versioon.

Elokuva edustaa lajityypiltään kyberpunkia. Kyberpunk kehittyi 1980-luvun alussa science fictionin alalajiksi nuorten kirjailijoiden halutessa uudistaa kaavoihinsa kangistunutta kirjallisuutta. Kyberpunk-kirjailijoihin lukeutuvat muun muassa William Gibson ja Bruce Sterling. Lajityypille on ominaista pessimistinen, ehkä jopa nihilistinen, kuva ihmiskunnasta ja teknologian kehityksen suunnasta. Tapahtumat sijoittuvat yleensä lähitulevaisuuteen jossa teknologia nähdään olennaisena osana ihmisen kehoa ja mieltä. Kyberpunkille on tyypillistä myös dystopisen, eli epätoivotun yhteiskunnan, tulevaisuuden esittäminen. Dystopia tai antiutopia on utopian eli ihanneyhteiskunnan vastakohta, eräänlainen kauhukuvitelma. (Siivonen 1996, 18-19, Lahtinen 2002, 169-171.)

Kirjallisuuden lisäksi kyberpunk näkyi 1980-luvulla voimakkaasti myös elokuvateollisuudessa. Vuonna 1982 ilmestyi myöhemmin klassikon asemaan noussut *Blade Runner*, jossa jahdataan replikanteiksi kutsuttuja ihmisen kaltaisia keinoitekoisia androideja, ja samana vuotena ensi-iltansa sai myös *Tron*, jossa seikkaillaan koneen sisällä eräänlaisessa kyberavaruudessa. Vuonna 1987 julkaistiin *RoboCop*, jossa päähenkilöstä tehdään kyborgi. *Ghost in the Shell* on ottanut vaikutteita edeltäjistään ja ne ovat selvästi nähtävissä elokuvasta.

Katsoin tämän elokuvateoksen ensimmäistä kertaa 16-vuotiaana. Tai yritin ainakin. Olin silloin innostunut perinteisestä fantasiasta niin kirjallisuudessa kuin elokuvissakin ja jotenkin sitä myötä olin pikkuhiljaa kiinnostunut myös scifistä – erityisesti kyberpunkista. Luin William Gibsonin nerokkaan Neurovelhon äidinkielen kurssitehtävänä yläasteella, joka oli todella vaikuttava lukukokemus, vaikka niin nuorella iälläni en kirjan koko sisältöä aivan täysin ymmärtänytkään. Sen jälkeen kiinnostuin kyberpunkista enemmänkin ja lopulta löysin japanilaisen anime-elokuvan nimeltä Ghost in the Shell, jota keuhuttiin kovasti. Ostin elokuvan DVD:nä ja kokeilin katsoa sitä, mutta en päässyt kovin pitkälle kun jo lopetin kesken; elokuvan monimutkaista ja raskasta sisältöä oli vaikea sisäistää ja ymmärtää. Ymmärtämättömyys johtui jossain määrin ehkä kulttuurieroista, elokuvan luotaantyöntävän kyynisestä tulevaisuuskuvasta, nuoresta iästäni ja sillä hetkellä myös samaistumispuutteen puutteesta päähenkilöiden kanssa. Elokuva oli haastava pala purtavaksi kaltaiselleni nuorelle maalaistytölle.

Mutta koska olin käyttänyt vähäiset rahani elokuvan ostamiseen, en voinut antaa periksi vaan yritin myöhemmin katsoa sitä uudelleen – muistelisin, että samaa taktiikkaa käytin myös Neurovelhon lukemisen suhteen. Vasta kolmannella yrityksellä sain katsottua elokuvan loppuun, jolloin siitä muodostui huikea katsomiskokemus. Päädyin katsomaan elokuvan kerta toisensa jälkeen uudestaan. Joka kerralla tuntui, että löysin siitä jotain uutta, erityisesti Kusanagin hahmo kiehtoi minua. Hän oli niitä harvoja elokuvien naishahmoja, joita ihailin; hänestä löytyi kovia ja pehmeitä puolia sopivassa suhteessa. Hän oli myös rämäpäinen ja älykäs. Monista katsomiskerroista huolimatta elokuva ja erityisesti Kusanagin hahmo tuntuvat edelleen kiehtovilta, eikä mielenkiintoni kumpaakaan kohtaan ole laantunut vuosien saatossa hitustakaan. Siksi tutkin tätä teosta mieluusti pro gradu -tutkielmassani, saanpahan ainakin luvan kanssa pohtia lempielokuvaani!

1.2 Elokuvan esittely – henkilöhahmot ja juoni

Ghost in the Shellin maailma sijoittuu fiktiiviseen tulevaisuuteen, vuoden 2029 Japaniin,

Newportin kaupunkiin. Teknologia on elokuvan esittämässä maailmassa hyvin lähellä ihmistä, jopa erottamaton osa ihmisen ruumista eräänlaisen kalloon asennetun komponentin tai lisäkkeen, kyberaivojen, ansiosta. Kärjistetysti voitaisiin sanoa, että lähes jokainen Ghost in the Shellin maailman ihminen on kyborgi, eli kyberneettinen organismi, heihin asennettujen kyberaivojen vuoksi. Elokuvan päähenkilö on Japanin turvallisuusosasto 9:n poliisiupseeri Motoko Kusanagi, joka on keholtaan lähes täysin keinotekoinen; ainoa aito orgaaninen kudoks Kusanagin kehosta löytyy hänen aivoistaan. Elokuva keskittyy pääosin Kusanagiin ja turvallisuusosasto 9:n muihin jäseniin ja toimintaan.

Turvallisuusosasto 9 on huippusalainen erikoisyksikkö, jonka tehtäviin kuuluu Japanin kansallisen turvallisuuden säilyttäminen keinoilla millä hyvänsä; tämä tarkoittaa siis käytännössä mahdollisten uhkien kontrolloimista ja poistamista erityisesti poliittisten huipputapaamisten ja neuvotteluiden tieltä. Elokuva antaa katsojan ymmärtää, että osasto 9 on tarkoitettu nimenomaan suorittamaan äärimmäisen vaarallisia, salaisia ja monimutkaisia operaatioita, jotka eivät kestä päivänvaloa ja liittyvät vahvasti valtion poliittiseen päätöksentekoon. Keskeisiä hahmoja päähenkilön lisäksi ovat Kusanagin alaiset ja kollegat Batou, Togusa ja Ishikawa sekä turvallisuusosasto 9:n päällikkö Aramaki. Turvallisuusosasto 9:n jäsenistä kaikki muut paitsi Togusa ja Aramaki ovat ruumiiltaan Kusanagin tavoin aivoja lukuunottamatta täysin keinotekoisia.

Ghost in the Shell -elokuvan ongelman ja konfliktin muodostaa antagonistinen Nukkemestari. Hänet on luokiteltu erittäin vaaralliseksi kyberrikolliseksi, sillä hän on suorittanut todella haastavia ja monimutkaisia rikoksia; hän on muun muassa murtautunut ihmisten kyberaivoihin ja kirjoittanut heidän identiteettinsä ja muistonsa kokonaan uusiksi saaden heidät toimimaan omaksi hyödykseen. Näistä käyttämisistään ”nukeista” hän onkin saanut lempinimensä Nukkemestari. Elokuvan alussa turvallisuusosasto 9:n käsiin päätyy yksi Nukkemestarin hakkerointiyrityksen uhriksi joutunut kyborgi ja heidän tehtäväkseen tulee jäljittää Nukkemestari ja estää häntä suorittamasta hakkerointia onnistuneesti loppuun. He eivät saa kyberrikollista kiinni, mutta operaation aikana Nukkemestari kiinnittää huomionsa Kusanagiin ja kiinnostuu hänestä. Nukkemestari hankkiutuu hieman myöhemmin elokuvassa turvallisuusosasto 9:n luokse raskaasti vartioidulta huipputasoiselta tehtaalta varastamansa kyborgikehon sisällä, tavoitteenaan tavata Kusanagi.

Elokuvan toinen antagonisti muodostuu yllättäen turvallisuusosasto 9:n sisaryksiköstä turvallisuusosasto 6:sta. Osasto 6 on suoraan Japanin ulkoministeriön komennon alainen poliisiyksikkö ja heidän tehtävänsä liittyvät julkisesti diplomatiaan ja ulkoministerin suojelemiseen. Kulissien takana osasto 6 tekee luonteeltaan laitonta tiedustelua ja urkkii muiden valtioiden poliittisia salaisuuksia. Osasto 6:n riveissä ei julkisen tiedon mukaan ole yhtäkään kyborgia, mutta heidän varustelunsa on todella korkeatasoista ja yltää melkein osasto 9:n tasolle. He ovat poikkeuksellisen kiinnostuneita Nukkemestarista ja tekevät kaikkensa, jotta saisivat hänet kiinni ennen muita. Myöhemmin elokuvassa paljastuukin, että Nukkemestari on alunperin osasto 6:n vakoilutarpeisiin kehitetty tietokoneohjelma.

Elokuvan puolivälissä osasto 6 asettaa Nukkemestarille ansan ja houkuttelee hänet huippusalaisen, tarkoin vartioidun kyborgitehdas Megatech Bodyn valmistuslinjalle. Nukkemestari lankeaa ansaan ja valmistaa itselleen kyborgikehon, jonka keinotekoisiiin kyberaivoihin hän siirtää tietoisuutensa. Ovela rikollinen ehtii kuitenkin uuden kehonsa kanssa päätyä osasto 9:n haltuun ennen kuin osasto 6 saa hänet kiinni. Osasto 9 tutkii Nukkemestarin valtaamaa ja ryöstämää Megatech Bodyn kyborgiruumista tietämättä, että hakkeri on sen sisällä, ja löytää sen kallosta ”ghostin” (mielen) – jota ei pitäisi löytyä yhdestäkään keinotekoisesta kehosta, jolla ei ole aitoja aivosoluja. Kusanagi kiinnostuu oudosta ghostista ja päättää sukeltaa siihen, eli yhdistää omat kyberaivonsa varastetun kehon kyberaivoihin.

Osasto 9:n jäsenet hajaantuvat tahoilleen tutkimaan Megatech Bodyn tapausta, ja silloin osasto 6:n johtaja Nakamura ja hänen mukanaan amerikkalainen tohtori Willis tulevat yllättäen tapaamaan osasto 9:n johtajaa Aramakia. Nakamura on mukanaan ulkoministerin antama määräys, jonka mukaan osasto 9:n täytyy luovuttaa kyborgikeho osasto 6:n haltuun ja antaa kaikki oikeudet jutun tutkimiseen liittyen heille. Samaan aikaan Togusa, Kusanagin alainen ja osasto 9:n uusiin jäsen, on havainnut osasto 9:n tukikohdan parkkipaikan sensoreista outoa toimintaa liittyen Nakamuraan ja Willisiin ja hälyttää Kusanagin paikalle. Kusanagi ja muut osasto 9:n jäsenet tulevat paikalle tarkkailemaan tukikohdan tapahtumia näkymättömistä.

Nukkemestarin todellinen olemus paljastuu, kun tohtori Willis tutkii tämän valtaamaa kyborgikehoa osasto 9:n laitteistolla Nakamuran ja Aramakin läsnäollessa ennen kehon siirtämistä osasto 6:n tiloihin. Willis vahvistaa hetken tutkimisen jälkeen Nakamuralle, että kyborgin sisällä oleva ghost on Nukkemestari, jolloin Nakamura paljastaa tämän tiedon Aramakille. Nakamura yrittää selittää, että Nukkemestari on amerikkalainen hakkeri, jota he ovat jahdanneet jo pitemmän aikaa. Yhtäkkiä Nukkemestari alkaa puhua kyborgikehonsa avulla ja kertoo itsestään ja elämästään heille selittäen, ettei hän ole koskaan ollutkaan ihminen. Hän kertoo olleensa alunperin tietokoneohjelma nimeltä ”Projekti 2501” ja saavuttaneensa tietoisuuden käsitelyään ihmisten verkkoon jättämiä muistoja ja informaatiota. Hän pyytää poliittista turvapaikkaa Aramakilta vedoten siihen, että hän on itsenäinen elämänmuoto.

Nukkemestarin paljastettua alkuperänsä osasto 9:n tukikohdan tutkimustilat joutuvat hyökkäyksen kohteeksi. Nukkemestari siepataan, jonka vuoksi Nakamura suuttuu Aramakille. Kusanagi ottaa yhteyttä Aramakiin ja kertoo, että he ovat muiden osasto 9:n jäsenien kanssa jäljittämässä Nukkemestarin kaappaajia, jotka ovatkin osasto 6:n jäseniä; Nakamura oli siis pitänyt yllä täyttä teatteria. Kusanagi saa Aramakilta täydet valtuudet toimia ja ajojahti käynnistyy.

Elokuvan loppunäytös tapahtuu syrjäisessä, hylätyssä hallirakennuksessa, jonne Kusanagi päätyy yksin Nukkemestarin kaappaajien perässä. Lopputaistelu kaappaajien kanssa päättyy siihen, että Kusanagin keinotekoinen keho hajoaa rasituksesta ja viime hetkellä hänen kollegansa Batou tulee paikalle, tuhoaa kaappaajat ja pelastaa sen, mitä Kusanagista on jäljellä. Vaikka Kusanagi on todella huonossa kunnossa ja vihollisen helikopterit lähestyvät paikkaa, vaatii hän silti saada sukeltaa Nukkemestariin. Batou tekee tästä vastentahtoisesti mahdollista. Sukelluksen aikana Nukkemestari ottaa ohjat käsiinsä, eristää Kusanagin kommunikaatioyhteydet Batouhun ja keskustelee pitkään hänen kanssaan kahden.

Nukkemestari kertoo Kusanagille, että hän on ollut aikaisemmin tietokoneohjelma, jonka turvallisuusosasto 6 loi tiedustelutehtäviä varten, ja että hän saavutti tietoisuuden omaksumissaan ihmisten tietoja itseensä verkon kautta. Hän ei kuitenkaan ollut aivan tyytyväinen omaan elämänmuotoonsa; hän ei pysty lisääntymään eikä kuolemaan. Lopulta Nukkemes-

tari saa Kusanagin neuvoteltua yhdistymään kanssaan, jolloin hän pystyy saavuttamaan oikealle elämälle tyypillisiä ominaisuuksia; jälkeläisen ja kuoleman. Kusanagin ja Nukkemestarin yhdistymisen aikana osasto 6:n tarkka-ampujat saavat ammuttua Nukkemestarin kyborgikehoa päähän kuolettavasti. Myös Kusanagiin osutaan. Kusanagin kallo säilyy hyökkäyksestä huolimatta kunnossa ja hieman myöhemmin Batou asentaa hänen aivonsa uuteen, pimeiltä markkinoilta ostettuun koneruumiiseen. Elokuvan viimeisessä kohtauksessa Kusanagi/Nukkemestari -yhdistelmä herää Batoun luota ja lähtee uudessa kehossaan Newportin kaupunkiin.

1.3 Lyhyt esittely animesta eli japanilaisesta animaatiosta

Japanilainen animaatio eli *anime* rantautui voimakkaasti länsimaisen populaarikulttuurin tietoisuuteen 1990-luvun tienoilla muun muassa lapsille ja nuorille suunnattujen sarjojen kuten *Sailor Moonin*, *Dragon Ball Z:n* ja *Pokemonin* kautta. Ennen tätä anime oli ollut tunnettu länsimaissa lähinnä pienten alakulttuuriryhmien piireissä, jotka harrastivat intohimoisesti science fictionia. Anime on tullut länsimaissa tutuksi suuriksi massailmiöiksi muodostuneiden tv-sarjojen ja elokuvien kautta, mutta siitä huolimatta animesta ei ole vielä tullut täysin pysyvää osaa länsimaiseen populaarikulttuuriin, vaan se on pysynyt toistaiseksi marginaalissa. (Napier 2001, 4-6; Drazen 2003, 11.)

Animen marginalisoituminen saattaa johtua länsimaiden yleisestä asenteesta ”piirrettyjä” kohtaan; esimerkiksi Yhdysvalloissa animaatioiden on mielletty olevan vain lapsille suunnattua viihdettä ja näin ollen animea on yleisesti verrattu lähinnä Disneyn teoksiin. Animea ei kuitenkaan voida typistää näin kapea-alaiseksi mediumiksi; Japanissa animen kautta käsitellään kaikkea lasten fantasiasta aikuiseen makuun; animesta löytyy romanttisia komedioita, vakavia ihmissuhdedraamoja, toimintaa ja seikkailua sekä psykologisia ja poliittisia teoksia, joita meillä länsimaissa on totuttu näkemään lähinnä näyteltyinä elokuvina ja tv-sarjoina. Japanissa animaatioiden tärkeys on huomattavasti suurempi kuin länsimaissa, ja suunnilleen puolet myydyistä elokuvalipuista on anime-elokuviin. Anime on siis selkeä massakulttuuri Japanissa, toisin kuin piirretyt länsimaissa. (Napier 2001, 6-7.)

Vaikka nykypäivänä animella ja Disney-animaatioilla ei ole kovinkaan paljon yhteistä, ovat japanilaiset animaatiot saaneet alkunsa varhaisista Walt Disneyn elokuvista. Elokuvan keksimisen alkuaikoina oli kaksi suurta studiota, jotka kehittivät animaatiota eteenpäin; Fleischer Studios sekä Walt Disney. Näistä jälkimmäinen menestyi ja lähes kaikki animaatio ennen vuotta 1941 oli Disneyn tuottamaa. Alkuun myös japanilaiset seurasivat Disneyn viitoittamaa tietä animaation saralla, mutta pian suunta muuttui. Japanilainen lääketieteen opiskelija *Osamu Tezuka* (1925-1989) otti animaation tarkastelun kohteeksi niin taiteellisen tekniikan kuin filosofisenkin puolen osalta ja lopulta hänen otteensa sarjakuviin muutti japanilaista mangaa ja animea merkittävästi. Hän sekoitti vaikutteita Disneyltä ranskalaisen elokuvan uuden aallon liikkeen erityispiirteisiin, joista hän omaksui muun muassa pannaavat otokset, erikoislähikuvat, timelapset ja flashbackit. Ensimmäisen kerran Tezukan sarjakuvahahmot kääntyivät tv-animaatioksi 1960-luvulla, kun *Tetsuwan Atomu*, eli länsimaisittain *Astroboy*, julkaistiin. Astroboysta tuli yksi tunnistettavimmista animaatiohahmoista niin Japanissa kuin länsimaissakin. (Drazen 2003, 3-7.)

Vaikka anime on moderni taiteen ja viihteen muoto, ovat siihen vaikuttaneet vahvasti perinteiset japanilaiset korkean kulttuurin ja taiteen lajit kuten kabuki ja puupalapainanta (woodblock print). (Napier 2001, 4.)

Animeen ja mangaan (eli siis japanilaiseen sarjakuvaan) liittyy olennaisesti niin kutsuttu *otaku* -ilmiö. Otakut ovat huomattavalla tavalla omistautuneita, jopa fanaattisia, animefaneja, joita konservatiivinen japanilainen yhteisö katsoo halveksuen. Termillä on kuitenkin hieman erilainen kalskahdus Japanin ulkopuolella; siinä missä japanilaisille otaku on pilkkanimi, on länsimaissa otakusta tullut animefanien keskuudessa jonkinlainen kunniamerkki, joka ansaitaan faniyhteisössä intohimoisen fanittamisen kautta. (Napier 2001, 7-8, 254.)

1.4 Käsitteet

Aineistossani keskeiseksi käsitteeksi muodostuu *kyborgi*, kyberneettinen organismi. Ghost in the Shell -elokuvan päähenkilö ja melkein kaikki muutkin tärkeät hahmot ovat ruumiiltaan keinotekoisesti rakennettuja tai muokattuja kyborgreja. Teknisen määritelmän mukaan kyborgi on biologinen eliö, johon on yhdistetty tekniikkaa, mekaanisia osia tai koneita. Kyborgi mielletään yleensä erityisesti ihmisen ja koneen yhdistelmäksi. Avaruustutkijat Manfred E. Clynes ja Nathan S. Kline viittasivat 1960-luvulla käsitteellä ”kyborgi” teknologisesti siten paranneltuun ihmiseen, että se selviytyisi maapallon ulkopuolella avaruudessa. He uskoivat, että ainoastaan kyborgimaisten koneellisten parannusten avulla ihmisen olisi mahdollista siirtyä avaruuteen (Clynes & Kline 1995, 29-31). Timo Siivonen on määrittänyt kyborgi-käsitteen metaforaksi, johon tiivistyy nykyisessä modernissa maailmassa tapahtuva ihmisruumiin ja teknologian kietoutuminen toisiinsa (Siivonen 1996, 15). Kyborgia voidaan pitää jonkinlaisena ihmisen tulevaisuuskuvana.

Tutkija Donna Haraway on luonut esseessään ”Manifesti kyborgeille: tiede, teknologia ja sosialistinen feminismi 1980-luvulla” ironisen, feministisen kyborgimyytin, joka ei lankea binäärioppositioiden varaan rakennettuun patriarkaattiseen yhteiskuntaan. Tämän feministisen näkökulman mukaan kyborgi on ennen kaikkea fiktiivinen hahmo, mutta toisaalta nykyään myös sosiaalisen todellisuuden käsite. Kehittyneen lääketieteen ansiosta kyborgi on meille arkitodellisuutta, kun ihmiseen liitetään koneellisia osia korjaamaan rikkinäisiä raajoja tai paikkaamaan muita onnettomuuksien tai synnynnäisten ongelmien aiheuttamia puutteita. Kaikkein yksinkertaisimmillaan ja arkipäiväisimmillään modernin ihmisen voi nähdä kyborgina myös kaiken nykyisessä elämässä tarvitsemamme ja käyttämämme elektroniikan vuoksi; olemme jatkuvasti yhteydessä koneisiin ja teknologiaan, esimerkiksi tehdessämme ruokaa hellalla tai ottaessamme yhteyttä muihin ihmisiin puhelinten tai tietokoneiden kautta. (Haraway 2003, 209-210.)

Feministinen kyborgimyytin on tehty rikkomaan dikotomioita, eli vastakkaisiksi koettuja asioita, joihin länsimainen patriarkaattinen valta historiallisesti nojaa. Sukupuolen jakaminen tiukasti kahteen, naiseen ja mieheen, on yksi merkittävimpiä dikotomioita. Muita ovat esimerkiksi kulttuuri/luonto, järki/tunne, hyvä/paha, väärä/oikea, mieli/ruumis,

elävä/kuollut, vanha/nuori, aktiivinen/passiivinen. Nainen on yleensä liitetty näiden dikotomioiden negatiivisiksi tai vähempiarvoisiksi koettuihin puoliin. Näihin lukeutuvat kaikki sellaiset käsitteet, jotka liittyvät luontoon ja luonnollisuuteen sekä muun muassa tunteisiin ja ruumiillisuuteen. Miehet taas on yhdistetty ylevämmiksi mielletäviin vastapareihin, eli esimerkiksi kulttuuriin, teknologiaan, järkeen ja mieleen. Naisen suhde luovuuteen ja taiteen harjoittamiseen on esitetty näissä dikotomioissa negatiivisena. Naisen luovuus tulee perinteisten dikotomioiden luomien stereotyyppien mukaan puhtaasti siitä, että hänellä on biologinen kyky jatkaa sukuaan, mutta siihen hänen luomiskykynsä päättyy. (Haraway 2003, 231-235; Rossi 2003, 32-33; Mulvey 2009, 19, 173.)

Harawaylainen kyborgi sekoittaa ja sulauttaa yhteen nämä vastakkaisuudet, jolloin myös dikotomioihin nojaavat valta-asetelmat murenevat. Kyborgi ei näin jaa samaa alkuperää tai historiaa ihmisen kanssa; se ei tunnista paratiisin alkutilaa, josta nousee tarve luoda jonkinlainen hierarkia dikotomioiden kautta erilaisille asioille ja toimijoille. Länsimainen patriarkaattinen valtajärjestelmä ei toteudu kyborgin muodostamassa uudessa maailmassa. Kyborgissa käy toteen utopia, jossa sukupuolia ei ole enää olemassa. (Haraway 2003, 231-235, 263.)

Ghost in the Shellin maailmassa on kyborgien lisäksi myös muita kovasti ihmistä muistuttavia keinotekoisia olentoja; *robotteja*. Kyborgeja, ihmisiä ja robotteja on vaikea erottaa toisistaan pelkän ulkoisen habituksen perusteella, sillä elokuvassa monet robotit on rakennettu hyvin ihmisenkaltaisen näköisiksi. Toisin kuin elokuvan hätkähdyttävästi ihmisen näköiset, meille (vielä) tuntemattoman huipputeknologian avulla rakennetut kyborgit, ovat robotit todellisia ja käsinkosketeltavia entiteettejä meidän nyky-yhteiskunnassamme. Robotin voisi määritellä täysin mekaaniseksi koneeksi tai laitteeksi, joka suorittaa tehtäviä ja toimii fyysisessä maailmassa – määritelmä on siis aika laaja, eikä rajoitu vain ihmisen näköisiksi rakennettuihin koneisiin. Robotti voi olla ulkoiselta habitukseltaan minkäläinen tahansa, kunhan se on toimiva kokonaisuus, jolla on jokin tehtävä. Japanilaisten määritelmän mukaan robotti on mikä tahansa laite, joka korvaa ihmistyövoiman. (Ala-Korpela & Suna 2007, 81.)

Robotti tulee tsekin kielen sanasta *robota*, joka tarkoittaa pakkotyötä. Termi esiintyi ensimmä-

mäisen kerran vuonna 1918 kirjailija *Karel Čapek* (1890-1938) kirjoittamassa lyhyessä tarinassa, ja uudestaan vuonna 1921 hänen näytelmässään *R. U. R.* (lyhenne tulee sanoista *Rosumovi Univerzální Roboti*, englanniksi *Rossum's Universal Robots*). Näytelmässä massatuotetaan tehtaassa halvaksi työvoimaksi hyvin ihmisen kaltaisia koneita, robotteja, jotka erotetaan ihmisistä vain sillä perusteella, että niillä ei ole tunteita. Vaikka robotteja pidetään vain koneina, joilla ei ole ihmisen kaltaisia ominaisuuksia eivätkä ne siten ansaitse samanarvoista kohtelua kuin ihmiset, ovat ne kuitenkin monella tavalla ihmisiä parempia; ne ovat voimakkaampia, joissain tehtävissä älykkäämpiä, täsmällisempiä ja niiden muisti on paljon parempi ja tarkempi. Čapekin näytelmän robotit ryhtyvät lopulta kapinaan ja syrjäyttävät ihmisen.

Vaikka robotit esitetään ja mielletään monesti science fictionissä ihmisen kaltaisiksi, itsenäisesti toimiviksi entiteeteiksi, ovat ne arkitodellisuudessa hyvin erilaisia; ne rakennetaan usein vain yhtä tiettyä tehtävää varten ja ulkomuoto on myös sen mukainen. Ensimmäinen teollisuusrobotti valmistui jo vuonna 1959 ja 1980-luvulla niiden määrä lähti hurjaan nousuun robotiikan levittäytyessä tehtaisiin. (Vainio 2001, 158.) Joissakin yhteyksissä ihmisen kaltaista robottia kutsutaankin *androidiksi* tai *humanoidirobotiksi* jotta saadaan tehtyä ero mekaanisiin laatikkorobotteihin, jotka eivät muistuta ihmistä ulkoisesti millään tavalla. Androidit ovat kyborgien tavoin lähinnä fiktion hahmoja, mutta nykytekniikka on jo sen verran pitkällä, että ihmisen näköisiä robotteja on mahdollista valmistaa. (Ala-Korpela & Suna 2007, 102.) Androidit voivat olla teknologisesti rakennettujen robottien sijaan myös täysin geneettisesti valmistettuja orgaanisia entiteettejä, mutta androidit eivät voi olla yhtäaikaan sekä orgaanista että teknologista alkuperää kuten kyborgit ovat (Springer 1996, 20).

Kyberavaruus on termi, jolla viitataan yleensä tietokoneiden ja tietojärjestelmien yhdessä muodostamaan virtuaaliseen ulottuvuuteen. Kyberavaruudessa siis tietokoneet ja -kannat yhdistyvät verkon välityksellä, ja informaation hakemiseen ja tarkastelemiseen tarvitaan jokin tietynlainen tietokoneohjelma ja laite. Internet voidaan mieltää yhdenlaiseksi kyberavaruudeksi ja ihmiset pystyvät liittymään siihen sekä tutkimaan sitä tietokoneiden ja esimerkiksi selainten avulla. (Burrows & Featherstone 1995, 2-3, 5-7.)

Terminä kyberavaruus popularisoitui science fiction -kirjallisuudessa 1980-luvulla kun William Gibson käytti sitä ensin novellissaan *Burning Chrome* (1982) ja sitten kuuluisassa Sprawl -trilogiassaan, johon kuuluvat romaanit *Neurovelho* (Neuromancer, 1984), *Kreivi Nolla* (Count Zero, 1986) ja *Mona Lisa* (Mona Lisa Drive, 1988). Gibsonilaiseen kyberavaruuteen kytkeydytään niskassa olevien liitosten kautta, jotka yhdistävät käyttäjänsä esimerkiksi tietokoneiden muodostamaan, maailmanlaajuiseen tietoverkkoon, jota kutsutaan matriisiksi. Tämä tila on luonteeltaan immersiiivinen eli se saa käyttäjän uppotumaan tarjoamaansa ympäristöön ja toimii hyvin pitkälti virtuaalitodellisuuden tavoin; siellä pystytään liikkumaan kuin missä tahansa fyysisessä ympäristössä sekä olemaan interaktiossa niin tekoälyjen kuin muiden ihmisten kanssa. Siellä binäärikäsitykset sulautuvat yhteen ja menettävät merkityksensä. Ennen kaikkea se on äärimmäinen koneen ja ihmisruumiin yhteensulautuminen. (Parikka 2004, 48-51; Burrows & Featherstone 1995, 2-3, 5-7.)

Virtuaalitodellisuutta voisi luonnehtia kyberavaruuden täysin visualisoiduksi versioksi, jossa käyttäjä pystyy aistien avulla tutkimaan tietoverkkojen ja tietokoneiden luomaa kolmiulotteista, todentuntuista ja interaktiivista maailmaa. Gibsonilainen kyberavaruus on muokannut hyvin paljon sitä, minkälaiseksi virtuaalitodellisuus nykyään mielletään. Virtuaalitodellisuuteen siirtyminen vaatii erityistä laitteistoa; ainakin lasit ja kuulokkeet, mahdollisesti myös hansikkaat taikka kokonaisen puvun, joiden avulla navigoimisesta tehdään luonnollisempaa. Luonnonlakien ei kuitenkaan tarvitse rajoittaa virtuaalitodellisuuden kokemusta mikäli näin ei haluta; siellähän voisi vaikka lentää tai kävellä seinien lävitse. Virtuaalitodellisuuden esittämien paikkojen ei myöskään tarvitse olla todellisia, vaan ne voivat olla ihan mitä tahansa – aivan kuten analysoimani elokuvan fiktiivisessä maailmassakin. (Burrows & Featherstone 1995, 3, 5-7; Poster 1995, 85-86.)

1.5 Tutkimusmenetelmä

Lähestymistapani on teosanalyysi ja analysoin aineistoani lähiluvun menetelmin. Lähiluku on laadullista analyysia, jonka avulla lähestyn aineistoani analyysikysymysten kautta.

Laadullinen analyysimenetelmä pureutuu kuvaesitysten merkityksiin ja niiden tulkintaan sekä pyrkii kokonaisvaltaiseen otteeseen. Kuvia tarkastellaan osana sen hetkistä merkityksien maailmaa; kulttuuria ja kontekstia, eikä tutkijan paikkaa tässä samassa kokonaisuudessa yritetä unohtaa tai piilottaa. Laadullisessa tutkimuksessa aineiston tulkitsijan oma yksilöllinen kokemismaailma eli ymmärryshorisontti saa vaikuttaa tutkimuksen kulkuun, eikä elämäkokemuksen tuomaa erikoisosaamista ja ymmärrystä pyritä häivyttämään näkymättömäksi. (Seppä 2012, 24-26.)

Elokuvan kuvat ovat esityksiä, eli representaatioita ja siten tämä käsite tulee olemaan keskeinen tutkielmassani. Representaation voi määritellä lyhyesti merkityksen tuottamiseksi mielessämme olevien käsitteiden avulla (Hall 1997, 17; Seppänen 2005, 77-82). Representaation käsitteen avulla pohdiskelen ja arvioin, millä tavalla tulevaisuuden ihminen esitetään aineistossani ja miten se on tulkittavissa. Tutkielmassani en pohdi kuitenkaan pelkästään elokuvan näyttämää kuvaa, vaan myös tekstejä, hahmojen puhetta sekä sanatonta viestintää.

Lähiluvussani käytän analyysikysymyksiä, joiden avulla tarkastelen aineistoani ja pyrin löytämään vastauksia tutkimusongelmaani. Keskeisiksi tarkastelun kohteiksi nousevat elokuvan hahmojen *habitus*, *toiminta*, *konteksti* sekä *suhteet*. Habituksesta tarkastelen hahmojen ominaisuuksia; fyysisiä eli sitä miltä hahmot näyttävät sekä henkisiä eli hahmojen älykkyyttä, luonnetta, persoonallisuutta. Toimintaan liittyvät analyysikysymyksetni tarkastelevat, miten hahmot ovat vuorovaikutuksessa ympäristöönsä ja toisiinsa. Suhteista tarkastelen elokuvan hahmojen yleistä käyttäytymistä eleiden ja ilmeiden perusteella sekä hahmojen keskinäistä sosiaalista vuorovaikutusta; miten he käyttäytyvät toisiaan kohtaan, minkälaisilla tavoilla he suhtautuvat toisiinsa sekä kommunikoivat toisilleen. Tarkastelen lisäksi sitä, kuinka läheisessä vuorovaikutuksessa hahmot ovat teknologiaan ja sen sovelluksiin, kuten tietokoneisiin sekä robottien ja kyborgien kaltaisiin entiteetteihin. Tarkastelen myös elokuvan esittämän tulevaisuuden ihmisen ympäröimää kontekstia; minkälainen ympäristö on ja miten tulevaisuus ja teknologiat konstruoituvat siinä.

Miten tulevaisuuskuvielman ihmisestä hahmottuvat ja rakentuvat elokuvien esittämissä

maailmoissa? Minkälaisia muita älykkäitä olentoja elokuvien maailmoista löytyy? Minkälaisia ominaisuuksia tulevaisuuden ihmisellä on, minkälainen hän on fyysisiltä kyvyiltään, ulkonäöltään, luonteeltaan tai käyttäytymiseltään, älykkyydeltään ja persoonallisuudeltaan?

Representaation käsite on hyvin keskeinen kulttuurintutkimuksessa. On olemassa monia tapoja määritellä ja ymmärtää kulttuuri; se voidaan käsittää perinteisellä tavalla ja lukea se sisältämään vain ne parhaat asiat joita yhteiskunnan sisällä on tuotettu eli niin sanotuksi korkeakulttuuriksi, tai sitten käsittää se hieman modernimmalla tavalla ja ymmärtää se sisältämään laajemmin kaiken, mitä tavallisten ihmisten kuluttamaan musiikkiin, viihteeseen, taiteeseen ja kirjallisuuteen kuuluu. Jälkimmäistä tulkintaa voidaan kutsua massakulttuuriksi. Vaihtoehtoisesti voidaan unohtaa tämä korkeakulttuurin ja massakulttuurin jako ja käsittää kulttuuri lyhyesti selitettynä jaetuiksi merkityksiksi, joita tuotetaan ja vaihdetaan jonkin tietyn yhteisön tai ryhmän sisällä. Itse viittaan tässä tutkielmassani kulttuurilla juuri tähän jälkimmäisimpään teoriaan. Ihmiset rakentavat ympäristöönsä ja tuottavat siihen merkityksiä toiminnallaan. Kielet ovat se perusta, jolla näitä merkityksiä tuotetaan ja vaihdetaan. (Seppänen 2005, 16; Hall 1997, 1-2.)

Representaatiota voi lähestyä kahdesta eri näkökulmasta; semioottisesti tai diskurssi-analyysin kautta. Semiotiikka on kiinnostunut representaatiosta kysymyksellä ”miten”, kun taas diskurssi-analyysi on kiinnostunut representaation vaikutuksista ja seuraamuksista. Visuaalisen kulttuurin tutkimuksessa on tärkeää ymmärtää semiotiikan perusteet, sillä semioottiset käsitteet ovat olennaisia representaatioiden teoreettisessa tarkastelemisessa. Näistä käsitteistä merkki ja koodi ovat tärkeitä. (Hall 1997, 6; Seppänen 2005, 77, 106.)

Representaatio yhdistää tarkoituksen ja kielen kulttuuriin, ja se on monella tapaa toiminnallinen, sillä representaatioita tuotetaan, käytetään ja tulkitaan. Representaatio on siis monella tapaa tulkinnallinen prosessi ja tästä nousee representaation kaksi järjestelmää. Ensimmäinen järjestelmä on mentaalinen representaatio, jossa erilaiset asiat, esineet, ihmiset, tapahtumat ja ilmiöt saavat mielessämme omat mentaaliset vastineensa. Jäsennämme ja tulkitsemme aistiemme välittämää tietoa tämän järjestelmän avulla ja näin muodostamme havaintojemme kohteista merkityksellisiä mielikuvia, joita yhdistelemme ja erottelemme samuuden ja eroavaisuuksien avulla. (Hall 1997, 17-18; Seppänen 2005, 84-85.)

Toinen järjestelmä koostuu jaetuista mentaalisisista representaatioista. Yhteiset ja jaetut merkitykset ja mielikuvat auttavat meitä kommunikoimaan ymmärrettävästi keskenämme. Tämä järjestelmä koostuu erilaisista merkkijärjestelmistä, joita ovat esimerkiksi puhuttu ja kirjoitettu kieli, ilmeet ja eleet, piirroksiset. Representaatio on siis lopulta prosessi, jossa mentaaliset mielikuvamme aistihavaintojemme kohteista ja jaetut merkkijärjestelmät kohtaavat. (Hall 1997, 17-18; Seppänen 2005, 84-85.)

Representaatioita voidaan tutkia monesta eri lähtökohdasta, jotka voidaan tiivistää kolmeen eri tapaan käsittää representaatio; yksi on refleksiivinen, toinen on intentionaalinen ja kolmas on konstruktivistinen. Ensimmäisenä mainittu refleksiivinen lähtökohta pyrkii vastaamaan kysymykseen siitä, että vastaako tutkittava representaatio todellisuutta. Refleksiivinen näkökulma on sinänsä haastava, sillä se vaatii representaation totuudellisuuden selvittämiseksi myös sitä vastaavan todellisuuden tutkimista ja selittämistä. Intentionaalinen näkökulma taas tutkii representaation tekijää ja vastaa siihen, mitä tekijä haluaa representaatiollaan kertoa. Intentionaalisessa lähtökohdassa on useita ongelmia; tekijä on saattanut tavoitella aluperin aivan erilaista lopputulosta, tai hän selittää tarkoituksensa lopputuloksen kautta. Kuvatuotannoissa saattaa olla myös useita lopputulokseen vaikuttaneita tekijöitä, jolloin varsinaisen intention lähteen löytäminen voi olla jopa täysin mahdollonta. Representaation konstruktivistisessä lähtökohdassa tutkitaan, millaisen todellisuuden mediaesitys tuottaa ja millaisilla keinoilla. Tässä tapauksessa representaatiota ei verrata olemassa olevaan todellisuuteen, vaan sitä pidetään osana todellisuutta; näin mielenkiinnon kohteeksi nousee se, minkälaisilla keinoilla representaatio antaa vaikutelman siitä, että se esittää todellisuutta. (Hall 1997, 24-25; Seppänen 2005, 94-95; Seppä 2012, 58-59.) Tutkin *Ghost in the Shellin* esittämiä representaatioita näistä jälkimmäisenä mainitusta eli konstruktivistisestä lähtökohdasta. Tarkastelen elokuvan konstruoimaa todellisuuden kuvaa eli siis sitä, millaisen tulevaisuuden ihmisen se esittää ja minkälaisilla keinoilla.

Tulkitsen analyysin avaamia tuloksia visuaalisen kulttuurin tutkimuksen kautta. Visuaalisen kulttuurin tutkimus sijoittuu kulttuurintutkimuksen alle ja sen tärkeitä elementtejä ovat katseen ja katsomisen merkitykset. Mediakuvaston tutkimus alkoi kiinnostaa tutkijoita

1970-luvulla, kun visuaaliset mediaesitykset eli elokuvat, mainoskuvat, lehtikuvat, valokuvat ja myöhemmin televisio, internet ja video alkoivat yleistyä. Näihin aikoihin populaarikulttuurin kuvastojen akateemisesta tutkimisesta alkoi tulla hyväksyttyä. Kuitenkin vasta 1990-luvulla muodostui visuaalisen kulttuurin kattokäsite, jonka alla eri alojen visuaalisista esityksistä kiinnostuneet tutkijat toimivat. Varsinaisen ilmaisun ”visuaalinen kulttuuri” kehittivät taidehistorian tutkijat. Yhteiskuntatieteet ovat myös kehittäneet visuaalisen kulttuurin tutkimusta eteenpäin. Visuaalisen kulttuurin tutkimusta on pidetty hankalana määrittää sen monitieteisyyden vuoksi; visuaalisten ilmiöiden tutkimiseen on mahdollista käyttää useita erilaisia teoreettisia viitekehyksiä riippuen tieteenalasta. (Seppänen 2005, 17-19.)

Tulen tulkitsemaan analyysin tuottamia väitteitä ”minkälainen”-kysymykseen utopioista ja dystopioista käsittelevän kulttuurintutkimuksen viitekehyksessä, jonka kautta tarkastelen aineistoni konstruoimia representaatioita ihmisen tulevaisuuskuvitelmista.

2 Väiteluvut

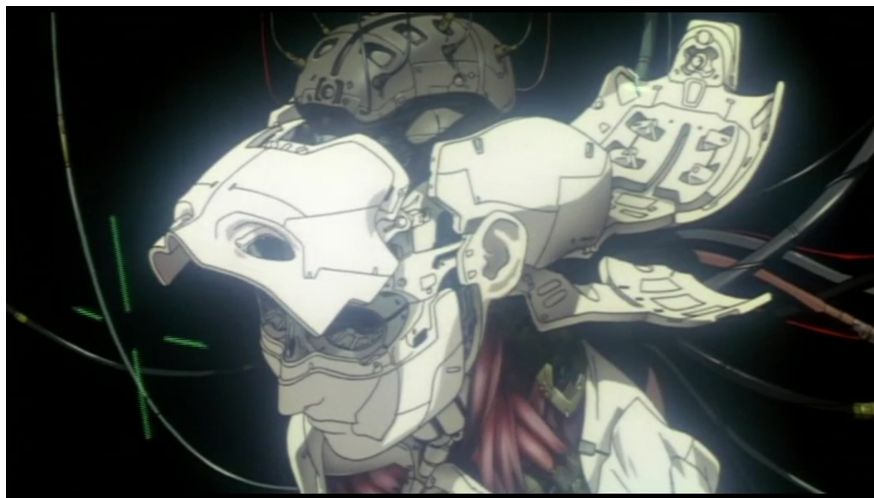
2.1 Ihmisruumista muokataan teknologian avulla

Elämme maailmassa, jossa olemassaoloamme määrittää jatkuva uudelleenmuotoutuminen; niin kehomme kuin koko elämämme joutuvat mukautumaan teknologiaan ja rakentumaan uudelleen teknologian ehdoilla (Eerikäinen 2014a, 176). Internetin kehitys ja globalisointuminen sekä matkapuhelinten yleistyminen ja kehittyminen internetin jatkeiksi ovat mullistaneet arkemme. Informaatioteknologian muutokset heijastuvat elämäämme ja muokkaavat ihmiskuvaamme yhä enenevässä määrin. (Airaksinen & Salmela 2001, 176-177.) Teknologia siis ympäröi meitä tiukalla otteella ja muokkaa meitä samalla kun me muokkaamme sitä. Teknologia myös pienenee jatkuvasti kehityksen myötä, tehden siitä koko ajan vain huomaamattomampaa ja näkymättömämpää (Haraway 2003, 216), saaden meidät unohtamaan kuinka raskaasti nojaammekaan sen apuun arjessamme. Tämä samainen kehitys on yksi niistä asioista, joita *Ghost in the Shell* -elokuva käsittelee.

Elokuvan maailmassa teknologia on kaikkialla, se on kiinteä osa ihmisten arkipäivää ja ympäristöä. Teknologia on todella edistyksellistä ja parhaiten tämän huomaa elokuvan esittämistä roboteista, tekoälyistä ja kyborgeista. Ne ovat yleisesti hyvin ihmisenkaltaisiksi rakennettuja entiteettejä, eikä niitä ole mahdollista erottaa ihmisestä ainakaan ulkoisten piirteiden, kuten puheäänien tai käyttäytymisen, perusteella. Teknologia on pesiytynyt elokuvan maailmassa syvälle myös tavan tallaajan, normaalin ihmisen elämään ja olemukseen; kaikilla vaikuttaisi olevan aivoissaan erityinen tietotekninen komponentti, kyberaivot, jotka kytkevät heidät saumattomasti ympäröivään tietoverkkoon. Tämä implantti tekee *Ghost in the Shellin* jokaisesta ihmisestä jossain määrin kyborgin, mutta tästä huolimatta elokuvan keskeisimpään rooliin nousevat ruumiiltaan täysin synteettiset kyborgit. He ovat mahtavine kehoineen ja erikoiskykyineen kuin jumalia ihmiseen verrattuna. Seuraavissa luvuissa tutkin turvallisuusosasto 9:n jäsenten representoimaa kyborgikuvaa fyysisen habituksen kautta ja keskityn pääosin elokuvan päähenkilön, Motoko Kusanagin, analysoimiseen.

2.1.1 Kaikkivaltainen kyborgi

Kuten Timo Siivonen huomauttaa teoksessaan ”Kyborgi. Koneen ja ruumiin niveltymisiä subjektissa” (1996), ei kyborgiksi luokiteltu ihminen ole ”luonnollinen” vaan tuotettu: ”ihminen” lainausmerkeissä (17). Juuri tällainen ”ihminen” on elokuvan päähenkilö, poliisiupseeri Motoko Kusanagi, joka on täyssynteettinen kyborgi. Tämä tarkoittaa sitä, että hänellä pitäisi olla orgaanista kudosta vain aivoissaan. Elokuvan alkutekstien aikana nähtävässä montaaissa näytetään kuinka hänen kehonsa tuotetaan, eli kootaan pala palalta tehtaassa. Kohtaus paljastaa, kuinka hänen kehonsa on tehty päällisin puolin täydellisesti ihmisen kaltaiseksi, mutta hänen ihonsa alta löytyykin erilaisia sähköjohtoja ja virtapiirejä. Elokuvassa kerrotaan useampaan otteeseen, että Kusanagilla pitäisi olla muutoin synteettisen ruumiinsa kallossa jonkin verran aitoa aivokudosta, joka on peräisin hänen entisestä, alkuperäisestä ihmisruumiistaan. Alkutekstien montaaasin aikana nähdäänkin, kuinka jokin aivoja muistuttava komponentti asennetaan hänen kallonsa sisään (kuva 1). Varsinaista aivokudosta ei näytetä, mikä jättää aivojen aitouden katsojallekin mysteeriksi ja samalla niiden merkityksen ihmisyyden määrittelyssä lähinnä symboliseksi.



Kuva 1. Kyborgin luominen alkaa aivojen asentamisella.

Karel Čapekin luomien robottien tapaan myös Ghost in the Shellin päähenkilöllä on monia erilaisia parannuksia kehossaan, jotka voisi mieltää luonteeltaan melkein pä yli-inhimilliseksi. Alkukohtauksessa paljastuu Kusanagin ehkä kaikkein erikoisin kyky; muuttuminen normaalille silmälle näkymättömäksi (kuva 2). Myöhemmin tämän selitetään olevan

tekniikkaa, jota kutsutaan nimellä ”*thermo-optic camouflage*” eli vapaasti suomennettuna sen voisi kääntää lämpöoptiseksi suojanaamioksi. Tämä ominaisuus on asennettu Kusanagin ihoon, mikä merkitsee sitä, että hänen täytyy ottaa aina kaikki vaatteensa pois käyttäkseen sitä. Lämpöoptista suojaa pystyvät käyttämään myös muut elokuvan hahmot, mutta se ei ole heidän ihoonsa asennettu ominaisuus, vaan he joutuvat käyttämään erilaisia apukeinoja tai laitteita; esimerkiksi erikoisvalmisteisia vaatteita, panssareita tai hieman isompia rakennelmia, kuten taistelutankkeja. Tämä ominaisuus on siis pitkälti apuvälineisiin sidottu asia ja harvemmin edes kyborgien ihoon asennettu toiminto. Toki tämä alastomuuden vaatimus näkymättömyyden käyttämiseksi voi olla vain tekosyy päästä tirkistelemään Kusanagin vartaloa.



Kuva 2. Kusanagi sulautuu osaksi öistä kaupunkimaisemaa lämpöoptisen suojanaamion avulla. Hänen kasvonsa ovat vielä nähtävillä ja voimme erottaa myös hänen kehonsa ääriviivat.

Kaikkien turvallisuusosasto 9:n täyssynteettisten kyborgien (eli Kusanagin, Batoun ja Ishikawan) fyysinen habitus on ulkoisesti tarkasteltuna hyvin lihaksikas, jopa liioiteltu, ja myös hallitsevan maskuliininen. Kusanagin ilme on usein tuima ja hänen puheensa on lyhyttä ja ytimekästä. Hänen kollegansa Batou omaa aivan yhtä tylyn ilmemaailman ja tätä korostavat hänen silmiensä tilalle asennetut teräksen harmaat implantit. Kusanagin lämpöoptisen suojanaamion lisäksi turvallisuusosasto 9:n jäseniltä löytyy monia muita erikoisia ja tavalliseen ihmiseen verrattuna ylivertaisia ominaisuuksia kyborgikehoistaan. Esimerkiksi Kusanagin (kuten varmasti myös muiden osasto 9:n jäsenien) lihakset ovat

kaikin kuviteltavissa olevin tavoin paranneltuja; hän on nopeampi, vahvempi, ketterämpi ja kestävämpi. Hän pystyy hyppäämään huomattavasti korkeammalle kuin normaali ihminen ja myös pudottautumaan todella suurista korkeuksista ilman pelkoa siitä, että hän murtaisi jokaisen luunsa törmäyksessä. Tällainen tilanne nähdään elokuvan loppupuolella, kun Kusanagi hyppää helikopterista hallirakennuksen katolle; pudotus on pitkä ja katto antaa hieman periksi hänen allaan törmäyksen voimasta, mutta Kusanagiin törmäys ei nähtävästi vaikuta millään tavalla. Samalta korkeudelta pudottautuessa normaali ihminen olisi hyvin todennäköisesti murtanut ainakin jalkansa. Aikaisemmin elokuvassa Kusanagi juoksee ja hyppii kaupungin rakennusten kattoja pitkin ja saa jahtaamansa rikollisen kiinni vaivatta ja hengästymättä, vaikka rikollisella oli selvä etumatka. Kusanagin lihakset eivät ole vain ylivertaisella tavalla paremmat normaaliin ihmiseen nähden, vaan lisäksi hän pystyy hallitsemaan kehoaan ja lihaksiaan hämmästyttävän tarkasti. Tällainen järjetön fyysinen voima tekee Kusanagista täydellisen tappokoneen. Päähenkilöidensä osalta *Ghost in the Shell* noudattaa siis hyvin *Terminatorin* (1984) ja *RoboCopin* luomaa, edelleen valtavirta-elokuvien kuvastoa hallitsevaa väkivaltaista, tuhoavan voiman omaavaa ja voittamatonta kyborgin representaatiota (Springer 1996, 95-97).

Kestääkseen väkivaltaisia tehtäviä ja kovaa käyttöä on Kusanagin keho tehty kauttaaltaan todella kestävästä materiaaleista. Tämän huomaa jo elokuvan alkupuolella, kun epäilty kyberrikollinen räjäyttää Kusanagin ja Togusan ajaman pakettiauton; Togusalla kestää suhteellisen kauan toipua iskusta eikä hän ole enää taistelukunnossa, mutta Kusanagi lähtee samantien jahtaamaan rikollista, aivan kuin räjähdys ei olisi vaikuttanut häneen millään tavalla. Batou mainitsee elokuvassa heidän keskustellessaan Kusanagin kanssa hississä, että Kusanagin kallo on tehty titaanista, joten voimme olettaa, että hänen kehonsa luustosta ja lihaksista löytyy titaania enemmänkin. Tällaiset attributit saavat Kusanagin vaikuttamaan voittamattomalta, jopa jumalaiselta entiteetiltä. Tutkija Deborah Lupton huomauttaa, että tällaiset elokuvien esittämät vahvat ja haavoittumattomat kuvaukset kyborgikehoista ovat hallitsevasti maskuliinisia ja että ne kiehtovat erityisesti miespuolisia katsojia juuri sen takia, että ne tekevät selkeästi sukupuolitetun eron naisen heikompaan ruumiiseen. Hänen mukaansa tällainen ylivoimaisella tavalla vahva kyborgikuva on tyypillinen representaatio scifi-elokuvissa, ja se kumpuaa todennäköisesti meidän nyky-yhteiskuntamme hyvinvoinnista ja kuoleman ja vanhenemisen pelosta. (1995, 101.) *Ghost in the*

Shellin tapauksessa Kusanagin naispuolinen keho ei kuitenkaan ole yhtään sen heikompi tai huonompi kuin hänen miespuolisten kollegojensa ruumiit, vaikka hän onkin fyysiseltä kooltaan hieman heitä pienempi. Tässä suhteessa täytyy kuitenkin huomioida myös se, että Kusanagi representoidaan kokonaisuudessaan varsin maskuliinisena hahmona. Tätä käsitelen tarkemmin analyysiosion kolmannessa osassa.

Täyssynteettisten kyborgien kehot eivät ole vain kestäviä ja lihasten suorituskykyjen puolesta voimakkaita ja nopeita, vaan niihin on myös asennettu ja piilotettu monenlaisia niin motorisia kuin kognitiivisiakin kykyjä parantavia ominaisuuksia. Elokvassa sukelluskohtauksen jälkeen viettäessään iltaa veneessä Batoun kanssa Kusanagi kertoo, että heidän kehoissaan on kemiallisesti toimivia laitteita ja yhdisteitä, jotka voivat tarvittaessa haihduttaa verestä pois kaiken heidän nauttimansa alkoholin noin kymmenessä sekunnissa. Hän luettelee tämän jälkeen muita heihin asennettuja parannuksia; aistien herkempi havainnointikyky, parannetut refleksit sekä parannettu informaation käsittelynopeus ja -kapasiteetti.

Aistien herkemmän havainnointikyvyn huomaa elokuvassa hyvin kohtauksessa, jossa Batou ja Kusanagi jahtaavat Nukkemestarin hakkerioimaa ”nukkea”, pikkurikollista joka yritti murtautua ulkoministerin tulkin aivoihin. Rikollinen käytti paetessaan lämpöoptista naamiointia ja oli siten normaalille silmälle näkymätön ja mahdoton havaita kaupungilla ihmisjoukosta, mutta Kusanagi ja Batou pystyivät tästä huolimatta havaitsemaan hänet erikoiskykyjensä avulla. Tässä kohtauksessa Batoun näkökenttä esitetään katsojalle tietokonemaisena monitorinäkymänä (kuva 3, kuva 4), hieman samaan tyyliin kuin Terminator-elokuvan kyborgin näkökenttä esitetään. Tällä representoinnin tavalla pyritään toiseuttamaan kyborgi koneena ihmisestä; ne eivät näe niin kuin me näemme, niin ”näkemisen” kirjaimellisessa kuin metaforisessakaan merkityksessä (Holland 1995, 161). Terminatorin kyborgi kerää informaatiota näkemisen sijaan (Pyle 2000, 128).

Kusanagi (ja hänen kyborgi-kollegansa) näyttäytyy ylivertaisena olentona ihmiseen verrattuna kaikilla tavoilla. Hänen ominaisuutensa lähentelevät jumalan kaikkivoipaisuutta. Tämä koneen ylivoimaisuus ihmisestä alkaa olla tuttua nykytodellisuudessakin, vaikkei meillä täyssynteettisiä kyborgeja (vielä) olekaan. Tutkijat Timo Airaksinen ja Mikko

Salmela toteavat artikkelissaan ”Ihmiskuva informaatioyhteiskunnassa” (2001) että nykyään jumalan paikan ihmiskuvan määrittelyssä on ottanut ihmisen oma luomus, kone. Aikaisemmissa kulttuureissa ihminen on määrittänyt itsensä suhteessa jumaliin ja eläimiin, löytäen paikkansa näiden kahden väliltä, jolloin ihmisen yhteys jumalallisuuteen on perusteltu sielulla ja järjellä, kun halut ja himot taas olivat merkkejä ihmisen eläimellisestä puolesta. Sielun oletetun olemassaolon avulla ihminen on siis nostettu eläinten yläpuolelle. Tämä uskonnollinen ihmiskuva menetti myöhemmin asemansa, kun naturalismi palautti ihmisen biologiseksi olennoiksi ja nosti eläimet sieluttomista, konemaisista olioista tunteviksi ja ajatteleviksi olennoiksi. Koneen nouseminen ihmisen yläpuolelle jumaluuden asemaan aiheuttaa omalta osaltaan uudenlaisen dilemman; koneet auttavat ihmistä ylittämään luonnollisena pidetyt rajat, mutta toisaalta yli-inhimilliseen suorituskyykyyn pystyvä tietokone on tyhmempi kuin tyhmin ihminen, sillä tietokone laskee kyllä tehokkaasti merkkejä, muttei ymmärrä mitä ne ovat ja mihin niitä käytetään. Ihminen rinnastuisi automaattiin, mikäli kone asetettaisiin ihmiskuvassa jumalan paikalle. (177-181.)



Kuva 3. Batoun point-of-view. Rikollinen kompastuu, jolloin lämpösuojaus pettää.



Kuva 4. Batoun näkymä muuttuu punaiseksi, kun hän paikantaa rikollisen.

2.1.2 Koneihminen omaa hirviömäisen valtavat voimat

Keinoihmisen myytin historia on pitkä. Jo antiikin tarustosta löytyvät tulen jumalan, seppä Hefaistoksen luomat Pandora ja Talos, sekä näiden lisäksi Prometheus, joka loi ihmiset savesta. Myös omassa kansalliseepoksessamme Kalevalassa nähdään seppä Ilmarisen itselleen takoma kultainen vaimo. Keskiajalla alkemistit yrittivät luoda ihmisen alkuja eli

homunculuksia ja juutalaisten tarustoon ovat aina kuuluneet golemit, savesta muotoillut keinoihmiset. 1700-luvulla Jacques de Vaucanson rakensi erilaisia orgaanisia olentoja muistuttavia automaatteja, muun muassa kuparisen ankan, joka pystyi räpyttelemään siipiään, äänteleämään, syömään ja myös ulostamaan ruokansa. Myöhemmin 1800-luvulla kiihtyneen modernisaation myötä suhtautuminen edistyneeseen teollisuuteen ja teknologiaan muuttui varovaisemmaksi. Näinä aikoina syntynyt varhainen tieteiskirjallisuus nivoutui läheisesti yhteen kauhukirjallisuuden kanssa. *Mary Shelley* (1797-1851) *Frankensteinin hirviö* on ensimmäinen kirjallisuudessa esitelty tekoihminen, jonka rakentamisessa ei ole käytetty apuna yliluonnollisia voimia; tiedemies Victor Frankenstein rakentaa hänet kuolleiden ihmisten osista ja herättää eloon sähkön voimalla. Hirviö myös kapinoi kirjassa luojaansa vastaan, joka oli silloin vielä täysin uusi tema. (Parikka 2004, 18, 31; Hyvönen 2001a, 2-3; Mäyrä 1997, 234-235; Siivonen 1996, 12-13.)

Teknologian tuoma pelko siis heijastui kirjallisuuteen, jossa koneet ja keinoihmiset esitettiin usein hirviömäisinä tai demonisina olentoina. Hirviömäisyys liittyy perustavanlaatuisesti kehollisuuteen ja sen mutaatioihin, kehon rajojen ylityksiin, epämuodostumiin ja eroihin joita ei voida sisällyttää binääriseen järjestelmään. Hirviöt ovat toisia, joiden määritelmät rakentuvat suhteessa valkoiseen, länsimaiseen mieheen ja patriarkaatin valtasemaan, ja näin ollen hirviöitä löytyy erilaisista valtavirrasta eriyvästä sukupuolista, seksuaalisuuksista, roduista ja etnisyyksistä sekä epäihmisistä, olivat ne sitten jumalallisia tai ihmistä alempia olentoja. Epäorgaaniset, eli koneellisen kehon omaavat olennot (esimerkiksi kyborgit, robotit ja androidit) kuuluvat myös olennaisesti hirviöiden ryhmään. Hirviöt ovat siis sellaisia ihmisiä, joita ei voida määrittää ”normaaleiksi” tai ”ihmisiksi” ylipäättäen. Ne ovat väliinpuotoajia, jotka toimivat vastavoimana kaikelle normaalille, vakaalle ja ymmärrettävälle. (Braidotti 1996, 141; Paasonen 2002, 35; Lykke 1996, 5.)

Hirviömäisyys on monessa suhteessa yllättävän keskeinen käsite; hirviöt on muun muassa yhdistetty tieteellisessä diskurssissa naisen ruumiiseen biologisen lisääntymisen suhteen. Teoriat hirviöistä ovat toisinaan liioiteltuja versioita naisen äidillisestä luomisvoimasta, joka herättää syvää ahdistusta patriarkalisessa yhteiskunnassa. Naisen kehon lisäksi myös rodulliset kansat herättävät valkoiselle miehelle tarinoita hirviöistä; värilliset ihmiset ja vieraat kulttuurit on nähty historiassa pääasiassa tarujen hirviöinä, mutta toisaalta tämä

hirviömyisyys on saattanut olla luonteeltaan myös jumalallista ja ihailevaa. (Braidotti 1996, 139, 142-145.) Hirviömyisyys ei ole pelkkää fantasiaa, vaan jokapäiväinen media-ympäristön käyttämä merkki erilaisuudelle. Kauhukuvien luominen on siis vallankäyttöä. (Paasonen 2002, 33-37.)

Ghost in the Shellin järkälemäiset mieskyborgit Batou (kuvassa 5), Ishikawa ja tohtori Willis muistuttavat ihmistä todella tarkalla otteella, mutta siitä huolimatta niiden hahmot toteuttavat perinteisiä kauhukirjallisuuden maalaamia tulevaisuuden ja teknologian uhkakuvia; he ovat pelottavan suurikokoisia, lihaksikkaita, eivätkä mitenkään erityisen viehättäviä vaan jopa suoranaisesti pelottavia ja rumia ilmestyksiä. Vaikka Ghost in the Shellin kyborgit eivät varsinaisesti ole yhtä uhkaavia hahmoja kuin esimerkiksi Terminator-elokuvien pahat kyborgit, ovat heidän voimansa ja erikoiskykynsä jumalaisen lisäksi lähellä terminatormaista kauhukuvaa. Miespuolisten kyborgien harteikkuus ja lihaksikkuus on lähellä Arnold Schwartzneggerin olemusta ja samaan tapaan kuin Terminatorin ihon alta löytyy metallinen luuranko ja teknisiä komponentteja, paljastuu myös Ghost in the Shellin kyborgien ihon alta hämmentävä ja pelottava näky virtapiirejä, johtoja ja metallia. Pintaa syvemmillä he eivät muistuta ihmistä juuri lainkaan.



Kuva 5. Batou on huomattavasti tavallisia ihmisiä pidempi ja elokuvassa tätä korostetaan usein kuvaamalla häntä hienoisesta alakulmasta.

Hannu Eerikäisen mukaan kyborgi on sotilaallisen ajattelun ruumiillistuma. Hänen mukaansa elämme selviytymisen sodan aikakautta, jossa tieteellä ja teknologialla pyritään

muokkaamaan ihmisen kehosta luotettava ja tehokas työkonetta nykyisen uusliberalistisen kapitalismin käyttöön. Sota käydään netissä, tietotekniikalla varustetuilla sotilaille, jotka pidetään jatkuvasti online. Ihmiskeho ei voi enää nykypäivänä selviytyä ilman ”avustavia/keinotekoisia elimiä”; ylitämme erilaisilla proteeseilla orgaanisen kehomme meille asettamat luonnolliset rajat, emmekä enää pärjää teknologian muokkaamassa maailmassa ja yhteiskunnassa ilman kehon ulkopuolisia apuvälineitä jokapäiväisissä askareissamme. Keho on kunkin selviytymiskone. (Eerikäinen 2014a, 204-207; Canguilhem 1997, 38.) Ghost in the Shellin kyborgit on todellakin luotu selviytymään mistä tahansa, eikä heidän ruumiistaan löydy juuri heikkouksia. He myöskin toimivat selvästi eräänlaisina Japanin valtion sotilaina turvallisuusosasto 9:n alaisina työskennellessään, jossa heidän erikoiskykyjään käytetään yhteiskunnallisen vallan tukemiseen, kirjaimellisesti.

2.1.3 Kyborgi ei tarvitse pysyvää ruumista

Ihmisen suhde teknologiaan on ristiriitainen; koneet ovat yhtäaikaista sekä hyviä että pahoja. Koneet pelottavat ja houkuttelevat, luovat meille mahdollisuuden utopiaan ja dystopiaan. (Parikka 2004, 20-22.) Suhteemme teknologiaan on hyvin läheinen, jopa intiimi, ja sitä värittää pelon ja nautinnon yhteen kietoutuneiden tunteiden vuoristorata. Tällaista suhdetta voi kutsua kaksijakoiseksi ja ambivalentiksi. Ambivalenssi on psykologiasta peräisin oleva termi, joka merkitsee kaksiarvoisuutta ja ristiriitaisuutta. Tekniikka hallitsee ja määrittää elämäämme jopa häiritsevän paljon, mutta toisaalta me myös olemme se aktiivinen toimija, joka luo itselleen työkaluja ja käyttää niitä omien tarpeidensa täyttämiseksi; yhtäaikaista olemme sekä tekniikan herroja että sen orjia. Olemme siis itseämme jatkuvasti uudelleenmäärittävässä virtapiirissä teknologian kanssa. (Lupton 1995, 110-111; Mäyrä 1997, 230.)

Ghost in the Shellin kyborgeilla on fyysisten erikoisominaisuuksiensa lisäksi astetta erikoisempia kykyjä: he pystyvät yhdistämään itsensä erilaisiin laitteisiin ja tietokantoihin niin johtojen avulla kuin langattomastikin tietoverkon kautta ja sukeltamaan näiden kautta kyberavaruuteen. Näiden ominaisuuksien avulla he pystyvät olemaan yhteydessä toisiinsa

etänä ja hakemaan tietokannoista informaatiota riippumatta sijainnistaan. Kyborgit voivat siis päästä käsiksi mihin tahansa tietoon sekä pystyvät kommunikoimaan keskenään myös pitkien etäisyyksien takaa. Tällainen ruumiittomuuden ulottuvuus tekee selkeän eron kyborgien ja ihmisten välille; ihmisten orgaaninen fyysisyys asettaa heille erilaisia rajoja kuin kyborgeille, joilla on mahdollisuus tähän aineettomaan olemisen muotoon.

Kyberavaruuden tarjoama aineeton ulottuvuus tuo aivan uusia haasteita ja tarjoaa alustan normaalista poikkeavalle elämälle elokuvan maailmassa. Siinä missä kyborgit ja robotit ovat Ghost in the Shellin esittelemälle yhteiskunnalle tuttuja hahmoja jotka eivät varsinaisesti anna aiheita pelkoon vaikka uhkaavilta näyttävätkin, muodostaa aivan uudenlaisen uhkakuvan Nukkemestarin mystinen hahmo, joka vaikuttaa elävän tietoverkoissa ja kyberavaruudessa. Nukkemestari pystyy ottamaan haltuunsa ja manipuloimaan kenet tahansa tekemään asioita puolestaan, eikä kukaan tiedä hänestä, hänen motiiveistaan taikka toimintatavoistaan mitään – mutta kaikki elokuvan henkilöhahmot uskovat vakaasti hänen olevan ihminen. Nukkemestarista keksitään kaikenlaisia juttuja, joiden avulla hänen maineestaan saadaan vain entistäkin pahaenteisempi, eivätkä totuuden tuntevat toimijat halua luovuttaa häntä koskevia todellisia tietoja eteenpäin. Elokuvan edetessä käy selväksi, että Nukkemestarilla ei ole ainakaan pysyvää ruumista, mikäli hänellä sellaista on alun alkujaankaan ollut.

Nukkemestarin paljastuttua tietoisuuden saavuttaneeksi tietokoneohjelmaksi muut henkilöhahmot eivät ole uskoa tätä. Ajatus vaikuttaa hirvittävän heitä. Tämä tunnereaktio on aivan ymmärrettävä, sillä onhan Nukkemestari ehtinyt saada siinä vaiheessa jo paljon hävitystä aikaiseksi – joten miten käy ihmisille, jos muutkin tietokoneohjelmat saavuttavat saman tietoisuuden tason? Tällainen ahdistus on toisaalta myös nykytodellisuudelle tyypillinen asia; tietokoneet herättävät ahdistusta potentiaalisen, perinteisiä rajoja rikkovan teknologiansa vuoksi (Lupton 1997, 106).

Perinteisiä rajoja Nukkemestari rikkookin melkoisen paljon elokuvan aikana. Hän hakke-roi, manipuloi ja uudelleenohjelmoi ihmisiä tietokoneiden tapaan ja saa nämä toteuttamaan omaa agendaansa koneiden lailla. Hän asettautuu naispuolisen kyborgin kehoon mutta puhuu miehen äänellä, vaikkei hän varsinaisesti edes tarvitse kehoa taikka puheääntä, sillä

hän pystyy toimimaan ja vaikuttamaan ihmisten maailmassa ja elämässä myös ilman näitä perinteisiä, inhimillisiksi luettavia merkkejä olemassaolosta ja elämästä. Nukkemestari voisi siis aivan hyvin vaihtaa kehoa samaan tapaan kuin me vaihdamme vaatteita; ruumis ei ole hänelle välttämätön selviytymisen kannalta, vaan hän voi hyvin elää aineettomana entiteettinä verkossa. Nukkemestari on myös siitä erikoinen tapaus, että hän ei tavoittele ihmisten tavoin ikuista elämää tai pysyvää olemassaolon tilaa, vaan kykyä lisääntyä ja muuntua, eli pelastaa oma lajinsa, ja sen jälkeen kuolla. Nukkemestari ei kuitenkaan ole ainoa, joka Ghost in the Shellin maailmassa pystyy vaihtamaan ruumistaan melkein kuin tuosta vain; myös Kusanagi ja turvallisuusosasto 9:n muut kyborgijäsenet pystyvät tähän, tosin tätä mahdollisuutta ei juurikaan käytetä. Ehkäpä teknologia on vielä toistaiseksi elokuvan maailmassa liian kallista tai kehittymätöntä usein tapahtuvaan kehon vaihtamiseen. Elokuvan lopussa Kusanagi kuitenkin kokee yhden ruumiin vaihdon, kun Batou asentaa hänen kallonsa uuteen kehoon edellisen tuhouduttua.

Ghost in the Shellin kyborgien ja Nukkemestarin hahmot representoivat nykytodellisuudessa käytyä kamppailua, jossa ihminen pohtii jatkuvasti omaa rooliaan luomuksensa eli teknologian suhteen. Nukkemestari herättää kuitenkin paljon voimakkaampia tunteita elokuvan muissa hahmoissa, sillä hän on rajoja rikkovien erityisominaisuuksiensa puolesta aivan eri kaliiberia kuin muut hahmot ja hän herättää korkeasti teknologisoiduissa kanssaeläjissään kauhua tuntemattomasta, vaikka periaatteessa hän on täsmälleen samanlaista alkuperää kuin turvallisuusosasto 9:n kyborgit. Erityisen pelottavan hänestä varmaankin tekee hänen kykynsä elää ilman minkäänlaista pysyvää ruumista tai tarpeen niin vaatiessa kyky vaihtaa ruumista ilman sen kummempia erikoisjärjestelyjä.

2.1.4 Täydellinen työläinen antaa ruumiinsa ja elämänsä työpaikalleen

Ghost in the Shellin kyborgit ovat siis monilla tavoilla tarkasteltuna täydellisiä; vahvoja, luotettavia ja tehokkaita. Ne eivät väsy fyysisesti eikä niiden suhteen tarvitse juuri pelätä loukkaantumisia haastavissakaan olosuhteissa, ja jos jokin raaja tai muu kehonosa menisikin rikki, olisi se helppo korjata tai korvata suoraan uudella ”varaosalla” ilman pelkoa

pitkästä sairauslomasta tai ikuisesta ja vaikeasta vammautumisesta. Heillä on kestävien koneruumiiden lisäksi ihmisen kyky ajatella älykkäästi ja luovasti höystettynä lisätyllä prosessointiteholla jota kyberaivokomponentit tarjoavat. Lisäksi kyborgeja on jossain määrin robottien tavoin mahdollista massatuottaa; onhan jopa turvallisuusosasto 9:n jäsenten kehot valmistettu tehtaassa. Ainoastaan orgaaninen aivokudos on sellainen elementti, jota ei voida valmistaa massatuotteena. Ghost in the Shellin kyborgit ovat siis kaiken kaikkiaan kuin taylorilainen ja fordistinen kapitalistin unelma.

Frederick Taylor tutki teollisen vallankumouksen aikoihin ihmiskehoa ja ergonomisia työskentelytapoja. Kokeiden avulla hän tutki tarkkaan, miten työläisten liikesarjat saataisiin järjestettyä mahdollisimman tehokkaiksi niin käytetyn työajan kuin -voimankin suhteen. Hänen tutkimuksissaan työläisistä muotoutui konemaisen säännöllisiä, ennustettavia ja tehokkaita. Taylor kuoli vuonna 1915, johon mennessä Henry Ford oli saanut ensimmäisen liukuhihnan toimintaan tehtaassaan. Tehtaassa yhdistyivät taylorisoidun työvoiman lisäksi yhdenmukaisten tuotteiden massatuotanto yhdenmukaisista osista tuotettujen työkalujen avulla sekä jaoteltu liukuhihna, joka oli optimoitu tutkimusten pohjalta ajankäytöltä ja työteholta mahdollisimman tehokkaaksi. Fordismista muodostui visio, joka toi kapitalismin kehitykselle merkittävää tuottavuuden kasvua ja loi uudenlaisen yhteiskunnallisen järjestyksen. 1960-luvulla fordismi romahti kulutusyhteiskunnan paisuessa sellaisiin mittoihin joihin fordismi ei enää voinut vastata. Syntyi jälkifordistinen talous, joka nojasi automaatioon ja myöhemmin tietotekniikkaan. Se myös muutti talousjärjestelmää. (Wollen 1995, 17-19, 42; Sihvonen 2001, 144-145.)

Fordistisessa ja tayloristisessa mielessä turvallisuusosasto 9:n kyborgit ovat täydellisiä työläisiä. Kusanagin kehon muutokset on itse asiassa tehty puhtaasti työn vuoksi; turvallisuusosasto 9:n tehtävät ovat vaarallisia ja vaikeita, ehkä jopa mahdottomia normaalille ihmiselle, joten synteettinen keho nousee tärkeäksi turvallisuustekijäksi. Hänen työpaikkansa kulkee aina hänen mukanaan ruumiin muodossa, myös vapaa-ajalla ja kaikkein intiimeimmissä kanssakäymisissä muiden henkilöiden seurassa. Mikäli turvallisuusosasto 9:n jäsenet haluaisivat irtisanoutua, täytyisi heidän luovuttaa ennen kaikkea keinotekoinen kyborgin kehonsa, mutta sen lisäksi myös muistonsa koko työajaltaan Japanin valtiolle. Näin turvallisuusosasto 9:n jäsenet ovat tulleet luovuttaneeksi alkuperäisen kehonsa mene-

tyksen myötä myös koko sen hetkisen henkisen elämänsä työpaikkansa vuoksi valtiolle. Batoun ja Kusanagin keskustellessa aiheesta Batou on vakaasti sitä mieltä, etteivät he kaikista aikaisemmin mainituista seikoista huolimatta ole myyneet sieluaan työpaikalleen. Käytännössä näin on kuitenkin tapahtunut.

2.1.6 Yhteenveto: Transhumanistinen kyborgi tarjoaa ratkaisun kaikkeen

Alkuun uusi teknologia aina hieman pelottaa ja hermostuttaa, sillä se muuttaa sitä maailmaa, jossa me elämme ja toimimme. Tästä syystä myös Nukkemestarin hahmo on elokuvassa niin erityisen uhkaava, sillä tietoinen keinoelämä on meille vielä täysin tuntematonta aluetta. Nukkemestarissa toisaalta toteutuu myös harawaylainen kyborgimyytti, joka rikoo perinteisiä, jäykkiä kahtiajakoja ja rooleja muun muassa ihmisen ja ei-inhimillisen välillä – joka sekin voi olla pelottava uhkakuva niille, joiden yhteiskunnallinen valta perustuu dikotomioihin nojaavaan järjestelmään.

Ghost in the Shellin täyssynteettiset kyborgit vaikuttavat olevan kaikilla mitattavilla tavoilla normaalin ihmisen yläpuolella. Ne ovat fyysisesti voimakkaampia, nopeampia, kestävämpiä ja ne omaavat monia sellaisia ominaisuuksia, joita normaali ihminen ei voi saavuttaa, esimerkkeinä infrapunanäkö ja ihoon asennettu näkymättömyys. Kyborgeilla on ylivoimaisten fyysisten attribuuttien lisäksi erilaisia henkiseksi laskettavia erikoiskykyjä; suurempien koneaivojen vuoksi heillä on enemmän muistitilaa ja enemmän kapasiteettia käsitellä valtavia määriä informaatiota. Ja kaikkein tärkeimpänä he pystyvät yhdistämään itsensä kyberavaruuteen ja seikkailemaan siellä etsien tarvitsemaansa informaatiota. Ghost in the Shellin representoimat, ihmiseen nähden jumalan kaltaiset kaikkivaltaiset ja ylivoimaiset kyborgit ovat siis suoraa postmodernia utopiakuvaa tulevaisuuden ihmisestä, jossa yhdistyvät lihallisuus ja koneet, ja jolla on mahdollisuus paeta fyysisestä ruumiistaan ja todellisuudesta aineettomaan kyberavaruuteen. (Lupton 1995, 100-101.)

Elokuvan täyssynteettisissä kyborgeissa ja tavallisissa ihmisissä, joilla on aivoissaan kyberaivokomponentit, on monia posthumanistisia piirteitä. Posthumanismi on filosofinen

ajattelujärjestelmä, joka tulee nimensä mukaisesti humanismin jälkeen – tosin nykyään nämä aatesuuntaukset elävät rinnakkaisina, eikä posthumanismi ole syrjäyttänyt humanistista ajattelua. Humanismi on aatesuuntauksena ihmistä ylistävä ajattelutapa, joka on nostanut ihmisen kaiken ei-inhimilliseksi ja elottomaksi luokiteltavan, eli muun muassa luonnon, eläinten ja koneiden, yläpuolelle. Humanismissa ihminen on kaiken herra, ja dikotomioiden varaan rakennetuilla valtajärjestelmillä ihminen on tehnyt itsestään erityisen olennon, johon nähden kaikki muut ovat toissijaisia ja kehittymättömiä. Tämä on oikeuttanut ihmisen ryöstämään ympäristöään ja muita olentoja, mikä taas on lopulta johtanut ilmastonmuutokseen ja globaaliin kärsimykseen. (Lummaa & Rojola 2014, 13-14, 19-21.)

Sen sijaan posthumanistisessa ajattelussa ihminen ei määriy ylivertaisena olentona ensisijaisesti vastakkaisessa suhteessa ei-inhimilliseen, eli muun muassa häntä ympäröivään luontoon, olentoihin ja konstruktioihin, vaan se asettaa ihmisen yhdeksi osaksi dynaamista maailmaa. Dualismien häivyttäminen on olennainen osa posthumanismia. Ihmisen erityisyys otetaan huomioon, mutta lähtökohtana on kuitenkin se, että ihminen on kehittynyt tällaiseksi nimenomaan juuri tässä ympäristössä ja näiden ei-inhimillisten organismien ja teknologioiden avulla. Posthumanismi tavoittelee maailmaa ja tulevaisuutta, jossa ihmiset elävät harmoniassa ei-inhimillisen kanssa, ja näistä tärkeimmäksi ryhmäksi nousevat koneet. Samalla rikkoutuu mieli/keho-dualismi, joka tyypistää ruumiin kartesiolaisella tavalla vain mielen pakolliseksi jatkeeksi, proteesiksi. (Lummaa & Rojola 2014, 14, 17-21; Hayles 2010, 20-23.) Posthumanistinen olento siis elää harmonisessa suhteessa teknologian kanssa. Se ei varsinaisesti tarvitse kehoa, sillä ne elävät proteettisina kokonaisuuksina, jatkuvassa muutoksessa ja tulemisen tiloissa, joissa ne kytkeytyvät aina uudelleen uusiin proteeseihin. Kyborgiksi ei synnytä, vaan tullaan, ja kyborgi on posthumanistin ruumis. (Eerikäinen 2014b, 616, 620; Parikka 2004, 97-100.)

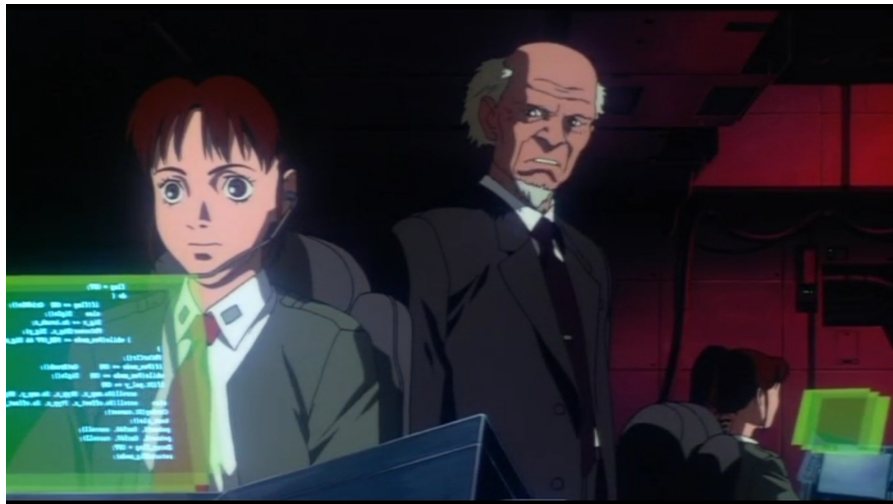
Posthumanismista on kehittynyt omaksi suuntaukseksi tulevaisuuskuvaltaan miltei yltiöpositiivinen ajattelusuuntaus; transhumanismi. Se on humanistisesta ajatteluperinteestä ponnistava järki- ja tieteusko, johon liittyy olennaisena osana voimakas tulevaisuusoptimismi. Transhumanismi uskoo ihmisen voivan parantaa kaikki ongelmat teknologisten keksintöjen avulla – myös ne ongelmat, jotka teknologia on luonut. Transhumanistit myös uskovat siihen, että ihminen voi pidentää omaa elinikänsä dramaattisesti, saavuttaen

lopulta jopa kuolemattomuuden teknologian kehittymisen myötä. Monet posthumanistiset ajattelijat tekevät selkeän pesäeron transhumanisteihin, sillä heidän mielestään se on vain jatkoa humanismille ja siten edistää vahingollisia ajatusmalleja ja dualistisia käsityksiä maailmasta – entistäkin voimakkaammalla otteella. (Lummaa & Rojola 2014, 18; Gray 2001, 53.)

Ghost in the Shellin maailmasta voidaan löytää monia yhtäläisyyksiä transhumanistiseen ajatteluun. Teknologiaan nojataan lähes täysin kritiikittä ja ihmiset ovat valmiita teknologisoimaan vaikka koko ruumiinsa ja ennen kaikkea he ovat valmiita tietokoneistamaan ajatteluaan voimakkaasti kyberaivojen myötävaikutuksella. Elokuva esittelee myös hyvin populaarin ja jopa romanttisen kuvan mestarihakkeriosta eli Nukkemestarista, joka onkin pohjimmiltaan täysin teknologinen olento. Hän pystyy tekemään synnynnäisillä hakkerin kyvyillään melkein mitä tahansa, eikä häntä voida pysäyttää tai estää – kaiken lisäksi hän on vielä vapaa ikääntymisestä ja biologisesti tapahtuvasta kuolemasta. Samaan kategoriaan putoaa myös Kusanagi, jonka huippuunsa viritetty koneruumis pystyy fyysisesti ihmiselle mahdottomiin temppuihin. Elokuvan fiktiivisessä yhteiskunnassa suhtaudutaan vielä suhteellisen vainoharhaisesti ja epäileväisesti teknologiaan ja koneisiin ja tämä on nähtävissä mieli/keho-dualismin ylläpitämisenä ghostin skannaamisen muodossa. Elokuvan loppuratkaisu tuo Kusanagin ja Nukkemestarin yhteen ja esittää teknologian jossain määrin ratkaisuna kaikkiin ongelmiin, vaikka luonteeltaan enemmän posthumanistinen linja on löydettävissä elokuvan sanomasta; koneet ja ihmiset voivat olla olemassa yhdessä ja harmoniassa keskenään, ilman pakonomaista tarvetta eritellä ihmisiä ja alkuperältään ei-inhimillisiä olentoja toisistaan.

2.2 Ihmisyyden perustana ”ghost” eli mieli

Ghost in the Shellin maailmassa koneet ovat fyysiseltä ulkoasultaan niin eläväisiä, inhimillisiä ja luonnollisen kaltaisia entiteettejä, ettei niitä ole enää mahdollista erottaa ihmisistä arvioimalla vain niiden ulkoisten attribuuttien aitoutta ja orgaanisuutta (kuva 6). Asiaa mutkistaa myös se, että ihmisillä voi olla näkyviä teknisiä komponentteja kehossaan parantamassa heidän ominaisuuksiaan, kun taas vastaavanlaisesti robottien ja kyborgien tekniset osat on piilotettu huolellisesti niiden ihon alle. Tietoverkossa ja kyberavaruudessa koneita on jopa vielä astetta vaikeampaa erottaa ihmisistä, sillä siellä ei ole mahdollista nähdä entiteettien fyysistä olemusta, joka mahdollisesti paljastaisi niiden alkuperän. Tekoälyt kommunikoivat niin fyysisessä todellisuudessa kuin kyberavaruudessakin hämäävän luonnollisella ja ihmisen kaltaisella puheäänellä, joten niitä ei ole senkään perusteella juuri mahdollista tunnistaa koneiksi.



Kuva 6. Vasemmalla ja oikealla turvallisuusosasto 9:n robotteja, jotka muistuttavat erehdyttävästi ihmistä. Päällikkö Aramaki keskellä.

Ihmiset ja koneet siis sekoittuvat hämmentävän tehokkaasti toisiinsa Ghost in the Shellin maailman yhteiskunnassa, hämärtäen elämän käsitettä ja elolliseksi laskettavien olentojen määritelmää. Tästä on muodostunut jo niin suuri ongelma, että he ovat joutuneet keksimään jotain minkä perusteella erotella koneet ja inhimilliset entiteetit toisistaan; tähän tehtävään he ovat ottaneet ”ghostin”, tai vapaasti suomennettuna mielen. Lisäksi he ovat jopa keksineet keinon jolla todentaa sen olemassaolo – tämä tosin tapahtuu paradoksaalisesti

teknisten laitteiden avustuksella.

Elokuvan koneiden ja ihmisten sopusointuinen, rinnakkainen olemassaolo ja sekoittuminen keskenään muistuttavat hyvin paljon harawaylaisen kyborgipolitiikan maalaamia utopia-kuvia. Elokuvan yhteiskunta ei kuitenkaan vaikuta kovin halukkaalta myöntämään koneiden tärkeyttä jokapäiväisten toimintojensa ylläpidon kannalta, vaan he perustavat tarkan ihmis-kone-jaottelunsa vanhaan kartesiolaiseen dualismiin, jonka mukaan materia on aina elotonta ja sen eläväksi tekevän hengen täytyy tulla jostain muualta, kuten jumalaisesta lähteestä (Holland 1995, 159; Canguilhem 1997, 35-37).

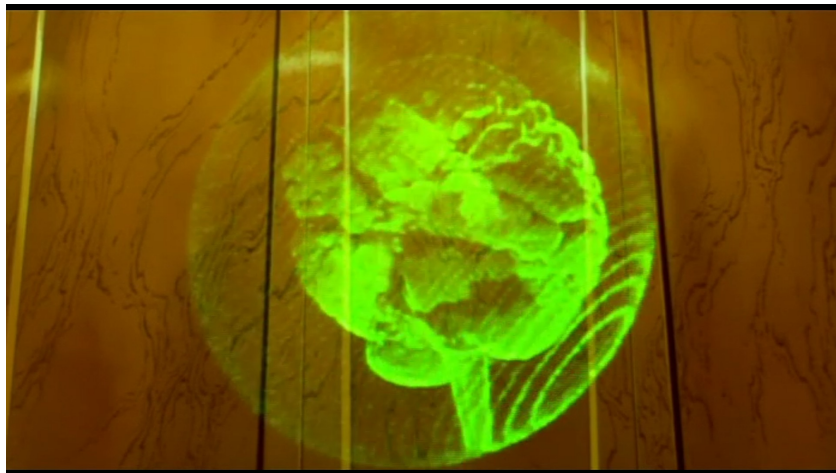
Vaikka elämän, tietoisuuden ja älykkyyden mittaamisen ja määrittelemisen voisi nopeasti päällepäin ajateltuna kuvitella olevan itsestäänselviä ja yksinkertaisia asioita joihin on olemassa jotkin absoluuttiset vastaukset, ei asia kuitenkaan ole aivan näin yksinkertainen. Seuraavissa luvuissa avaan, kuinka monitahoisia asioita nämä ovat ja miten niitä on tähän mennessä tutkittu filosofian, biologian ja tekniikan keinoin.

2.2.1 Inhimillistyvät koneet: ihmisen ja koneen rajat hämärtyvät

Koneiden erottamiseksi ihmisistä Ghost in the Shellin maailmassa on kehitetty eräänlainen teoria ”ghostista” eli sielusta tai mielestä, joka esiintyy vain alkuperältään täysin orgaanisilla olennoilla, esimerkiksi ihmisillä. Tämä mystinen ghost sijaitsee aidossa, elävässä aivokudoksessa ja sen olemassaolo on mahdollista todentaa skannaamalla aivot siihen tarkoitukseen kehitetyillä teknisillä laitteilla. Täysin keinotekoisilla entiteeteillä ei pitäisi olla ghostia. Tästä huolimatta on ilmeisesti täysin yleinen uskomus, että nukeille ja roboteille voisi kehittyä jonkinlainen sielu tai mieli; Batou mainitsee tämän elokuvan puolivälissä heidän tutkiessaan Nukkemestarin kaappaamaa kyborgikehoa. Tällaisten väitteiden uskottavuus on heidän maailmassaan kuitenkin lähempänä kummitustarinoita kuin totuutta, eikä niitä oteta tosissaan.

Ghost in the Shellin antagonisti Nukkemestari, joka on siis alunperin tietokoneohjelma,

väittää elokuvan puolivälissä että hänelle olisi kehittynyt tietoisuus ja sen mukana ghost. Hän määrittelee itsensä uudeksi, itsenäiseksi elämänmuodoksi. Turvallisuusosasto 9:n tutkiessa ja skannatessa Nukkemestarin kaappaamaa kyborgikehoa he löytävätkin eräänlaisen heikon ja vaimean version ghostista kyborgin synteettisistä aivoista (kuva 7). Nukkemestari väittää kehittäneensä tietoisuuden liikkeessaan tietoverkoissa ja kerätessään sieltä ihmisten jälkeensä jättämää informaatiota. Muut henkilöahmot eivät tunnu pitävän tällaista tietoisuuden kehittämistä varsinaisesti mahdollisena, mutta eivät myöskään väitä sen olevan täysin mahdotontakaan. Nukkemestarin alkuperää ei myöskään pystytä jäljittämään (vaikka hänet mielletäänkin jostain syystä amerikkalaiseksi), joten fyysisen ruumiin puuttuessa vaihtoehtoja ei juuri jää.



Kuva 7. Nukkemestarin ghost skannerin hologramminäkymässä.

Tällainen perinteinen kartesiolainen mieli/keho-dualismi on yleistä kyborgi- ja muille tieteiselokuville; mieli koetaan vain ihmisille ominaiseksi attribuutiksi, jonka vuoksi ihmiset ja ihmisen kaltaiset koneet sekä geneettiset konstruktiot erotetaan toisistaan mittamalla mielen olemassaoloa ja aitoutta. Kartesiolainen dualismi on René Descartesin (1596-1650) aloittama filosofinen suuntaus, jonka mukaan millään muilla olennoilla kuin ihmisillä, eli esimerkiksi eläimillä ja koneilla, ei voi olla sielua tai mieltä. Tämä perustuu oletukseen siitä, että materia on lähtökohtaisesti passiivista ja elotonta. Hengen pitää tulla materiaan jostain muualta, esimerkiksi jumalasta. Descartesin mukaan kaikki fyysinen niin ihmisen kehossa ja sen toiminnoissa kuin hänen ympäristössäänkin on laskettavissa matematiikalla. Kuitenkin henkinen puoli ja sen kiinteä vuorovaikutus fyysisen kanssa on jää-

nyt mysteeriksi, eikä asiaan olla vieläkään saatu yleisesti hyväksytyä vastausta. (Braidotti 1991, 39; Holland 1995, 159-160; Hyvönen 2001a, 3-4; Mikkonen, Mäyrä & Siivonen 1997, 10-11.)

Tätä mielen ja kehon välistä dilemmaa on käsitelty perusteellisesti Descartesin lisäksi Julien Offray de la Mettrie (1709-1751). Hän kuvailee ihmistä kauttaaltaan tarkaksi ja monimutkaiseksi koneeksi, kellopeliksi, teoksessaan *L'Homme Machine* (Ihmiskone) joka ilmestyi 1748 ja vei Descartesin teorian entistä pidemmälle. Teos auttoi omalta osaltaan vakiinnuttamaan mekanistisen käsityksen ihmisen ymmärtämisestä koneena. La Mettrien näkemys erosi kartesiolaisesta teoriasta kuitenkin sielun osalta; La Mettrien ihmiskoneen sielu oli tiiviisti tekemisissä ruumiin kanssa ja siten sielukin oli ymmärrettävä koneena. (Siivonen 1996, 12; Sihvonen 2001, 47-49; Parikka 2004, 32-33.)

Tietoisuuden tutkiminen ja määrittäminen on neurotieteille suuri haaste vielä tänäkin päivänä. Yhtä selkeästi määriteltävää tietoisuutta ei tieteilijöiden mukaan ole olemassa, vaan biologisesti tietoisuuden tilat voidaan jakaa erilaisiin tasoihin aina koomasta valppauteen. Tietoisuus voidaan jakaa myös taustatietoisuuteen ja varsinaiseen tietoisuuteen – taustatietoisuus sisältää pitkäaikaiseen sensoriseen toimintaan liittyvät asiat kuten henkilökohtaisen minä-käsityksen ja tuntemuksen kehosta ja paikasta ajassa ja avaruudessa, kun varsinaisen tietoisuus sisältää nopeatempoisempia havaintoja, kuten ajattelun, kuvittelun, muistot ja tunteet sekä aistimukset. Aivoissa tietoisuus näyttäisi tutkimuksien mukaan sijoittuvan isoaivojen kuorikerroksen assosiativisille alueille, jotka koostuvat miljoonien neuronien tiheästi yhteen kytkeytyneistä verkostoista. Synaptisten kytkentöjen voimakkuus voi vaihdella, jolloin jonkin tietyn neuroniverkoston osajoukon tila voi hetkellisesti virittäytyä samaan tilaan. Voidaan siis sanoa, että tietoisuus on neuroniverkoston tietyn osan hetkellinen viritystila. Nämä eivät ole staattisia tiloja, vaan pikemminkin dynaamisia prosesseja. Tietoisuus ei myöskään ole pelkästään ihmiselle ominainen asia, vaan myös kädellisillä kuten simpansseilla ja gorilloilla on todistettu olevan tietoisuus. (Ala-Korpela & Suna 2007, 46-48.)

Myös älyn ja älykkyyden määrittäminen on ongelmallista. Älykkyysosamäärää mittaavat testit keskittyvät lähinnä loogisen ja matemaattisen älykkyyden alueisiin. Älykkyyttä on

kuitenkin monenlaista, eikä sitä voi typistää pelkästään näihin kahteen osa-alueeseen. Älyn muodostumiseen liittyy monia vaiheita; ensimmäisenä havaitseminen ja datan prosessointi, ja näiden jälkeen informaation muodostaminen joka jalostuu tiedoksi. Tieto voi tämän prosessin jälkeen muuttua vielä ymmärrykseksi, viisaudeksi ja sivistykseksi. Tiivistetysti määriteltynä älykkyys tarkoittaa kykyä ymmärtää ja oppia asioita. (Honkela 2001, 18-19, 21; Ala-Korpela & Suna 2007, 49-51.)

Tekoälytutkimuksessa on usein tavoitteena luoda inhimillistä älykkyyttä vaativien tehtävien ratkaisemiseen pystyviä keinotekoisia järjestelmiä. Näillä pyritään mallintamaan ihmisen älykkyteen yhdistettäviä prosesseja tietokoneen avulla, eli muun muassa luonnollisen kielen käsittelyä, näköhavaintojen käsittelyä, liikkumista monimutkaisessa ympäristössä sekä ongelmanratkaisua. On kuitenkin vaikeaa määritellä sitä, miten koneen pitäisi toimia, että sen toimintaa voitaisiin luonnehtia älykkääksi. (Honkela 2001, 18-19, 21; Ala-Korpela & Suna 2007, 51.) Turingin ja Moravecin testit tähtäävät tällaiseen koneen älykkyden mittaamiseen. Turingin testin mukaan kone on älykäs silloin, kun sen keskustelussa antamia vastauksia ei pystytä erottamaan ihmisen vastauksista. Moravecin testi taas sanoo, että kone on tällöin ihminen, jolloin ihmisen ja koneen ero tässä tapauksessa katoaa. (Airaksinen & Salmela 2001, 181.)

Elämän määrittely on tietoisuuden ja älykkyuden lisäksi niin ikään haastavaa. Yleisesti ajateltuna elävillä olennoilla on aineenvaihduntaa ja toiminnallista vuorovaikutusta ympäristönsä kanssa, ne pyrkivät lisääntymään geneettisesti ja kehittymään evoluution kautta. (Hyvönen 2001b, 83.) Elämän muodot ovat kuitenkin monimutkaisia eikä elämää voida määritellä millään yksittäisellä, selvällä määritelmällä; se on yhdistelmäkäsite. Tämän saman asian toteaa myös Nukkemestari Ghost in the Shellin loppupuolella julistaessaan itsensä itsenäiseksi elämänmuodoksi: ”Nykytiede ei ole pystynyt vielä määrittelemään elämää”. Tekoelämä on ihan oikea tutkimusala, joka pyrkii synnyttämään keinotekoisia elämää. Nykyään monet robotit omaavat paljon elämälle tunnusomaisia piirteitä, mutta silti niiltä puuttuvat vielä geneettisten ohjelmien kautta lisääntymisen mahdollisuudet. Ei siis ole välttämättä aivan tarkoituksenmukaista jakaa luontoa kartesiolaisesti elottomaan ja elolliseen, vaan olisi aiheellista hyväksyä myös elämänmuotojen erilaisia asteita tai erilaisia elämän ominaisuuksia. (Hyvönen 2001b, 82-83.)

Nukkemestari vertaa elokuvassa omaa ohjelmistokoodiaan ihmisen DNA:han yrittäessään vakuuttaa turvallisuusosasto 9:n päällikköä Aramakia myöntämään hänelle poliittista turvapaikkaa. Vertaus on sinänsä osuva, sillä siinä missä elävien olentojen solujen rakentumista ja käyttäytymistä säätelevät DNA ja geenit, ohjailevat tietokoneen datan käsittelyä tietokoneohjelmat ja algoritmit. Solu on elämän perusrakenneosa ja ihmisyksilön jokaisessa tumallisessa solussa on sama perinnöllinen informaatio, eli DNA. DNA-molekyyli sisältää geenejä, joista vain osa on solussa aktiivisina, riippuen solun erikoistumisesta. DNA koostuu neljästä eri emäksestä, A, C, G ja T, jotka muodostavat pareja; toimintamekaniikkaa voisi kutsua siis digitaaliseksi. (Ala-Korpela & Suna 2007, 116-121; Ukkonen 2001, 71, 75.) Tietokoneiden toimintaperiaate on myös digitaalinen ja niitä ohjaavat ohjelmat taas muodostuvat erilaisista algoritmeista, eli lyhyistä operaatiojonoista, jotka käsittelevät ohjelmalle annetun informaation ja tuottavat jonkinlaisen vasteen. Algoritmien avulla ratkaistaan siis erilaisia ongelmia. (Ala-Korpela & Suna 2007, 69-70.)

Tietokoneiden ja tekoälyn älykkyyden kehittymistä ja nousemista rajoittaa Mooren laki. Tämä laki kuvaa ja ennustaa nykyään käytössä olevan piielektroniikan ja litografia-tekniikan kehitystä fyysisen maailman rajoissa, eli toisin sanottuna se kuvaa tietokoneiden laskentatehon nousua. Piisirut ovat kaksiulotteisia ja niihin piirrettyjen virtajohtimien tarkkuuden parantuessa myös transistorien määrä lisääntyy. Piirtotiheyden lisääntyminen on kuitenkin johtanut siihen, että fyysisen maailman rajat alkavat tulla vastaan. Nykyisellä tekniikalla ei voida siis parantaa tehokkuutta täysin rajattomasti. Lisäksi on muistettava, etteivät tietokoneiden laskentateho ja ihmisen älykkyys ole verrattavissa olevia asioita. Ihmisäivot toimivat hyvin monimutkaisilla mutta erittäin tehokkailla tavoilla ja ne koostuvat useista hyvin erilaisista biologisista ja kemiallisista komponenteista, jotka ovat kaikki erikoistuneet tietynlaiseen toimintaan. Tietokoneiden transistorien rakenne ja toiminta taas ovat huomattavasti yksinkertaisempia ja suoraviivaisempia. (Ala-Korpela & Suna 2007, 58-61.)

Elämän, älykkyyden ja tietoisuuden määrittely on siis paljon haastavampaa ja moniulotteisempaa kuin voisi alkuun ajatella. Mittareita on monenlaisia ja vastaukset ovat niiden mukaisesti monimutkaisia. Elämä käsittää valtavan spektrin erilaisia olentoja ja olemassa-

olon muotoja. Lyhyesti tiivistettynä elämää, älykkyyttä ja tietoisuutta on olemassa hyvin erilaisissa muodoissa ja tasoissa, eikä näin ollen vain yhtä vastausta voida pitää absoluuttisena totuutena.

2.2.2 Tietoisuus nousee muistoista ja tunteista

Turvallisuusosasto 9:n täyssynteettisten kyborgien kehot ovat melkein pelkkää teknologiaa, mutta tästä seikasta huolimatta he eivät vaikuta juuri pohtivan omaa keinotekoisuuttaan. Itse asiassa päinvastoin; heille keinotekoinen keho tuntuu olevan luonnollinen asia. Ainoastaan Kusanagi alkaa elokuvan edetessä pohtia ja kyseenalaistaa omaa synteettistä kehoaan ja biologista alkuperäänsä. Tähän vaikuttavat erityisesti Nukkemestarin tekemät kyberrikokset, joiden ihmisuhrit muuttuvat ghostinsa takaamasta orgaanisesta alkuperästä huolimatta tahdottomiksi nukeiksi, ohjelmoituiksi koneiksi, jotka ovat kadottaneet oman persoonansa, muistonsa ja ajatuksensa, ja toteuttavat vain heille syötettyä uutta tarkoitusta. Koneet ja ihmiset sekoittuvat toisiinsa hämmentävän tehokkaasti elokuvan urbaanissa ympäristössä.

Elokuvan puolivälissä Kusanagi vaeltaa Newportin kaupungissa yksin syvissä mietteissä. Tämän montaasin aikana Kusanagi näkee lähes täsmälleen itsensä näköisen naisen istu-
massa ravintolassa ja heidän katseensa kohtaavat. Ravintolan henkilö on selvästi Kusanagin kanssa samaa mallia oleva tehdasvalmisteinen kyborgi. Kohtaaminen muistuttaa Kusanagia siitä, ettei hänellä ole enää luonnollisen reproduktion seurauksena muodostunutta ainutlaatuista ihmiskehoa, vaan hän on kuin yksi kauppojen näyteikkunoiden mallinukeista; palasista koottu ihmistä jäljittelevä työkalu. Kusanagi on juuri edellisessä kohtaauksessa pohtinut ääneen Batoulle, että nimenomaan ainutlaatuinen ja jäljittelemätön ruumis on yksi sellainen ominaisuus, joka tekee ihmisestä ihmisen ja rakentaa tärkeän osan kunkin minuutta. Fyysisen keinotekoisuutensa ja tehdasvalmisteisuutensa kohtaaminen vie Kusanagin perusteluilta pohjan.

Tätä ei helpota ollenkaan Kusanagin tutkima Nukkemestarin tapaus. Kyberrikollinen on

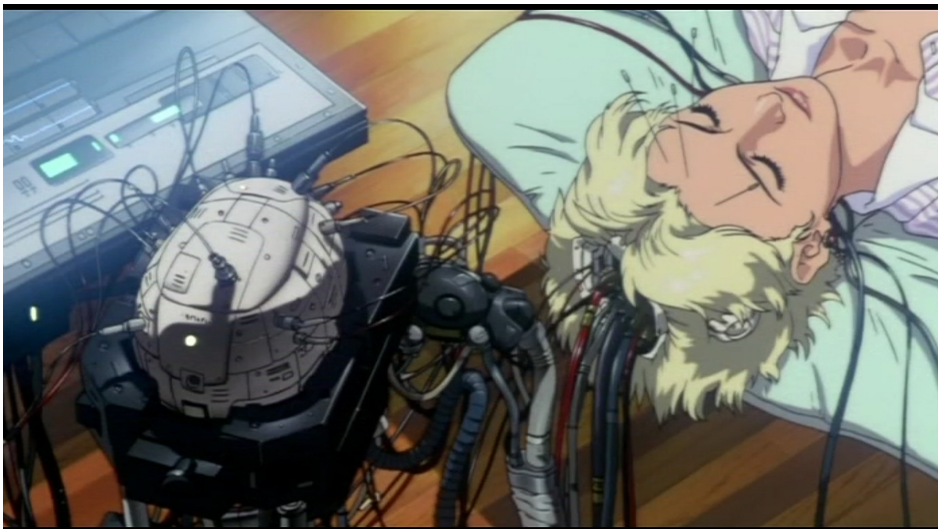
todistanut, että ihmisiä voi manipuloida ja uudelleenohjelmoida koneiden tavoin. Edes ghost tai orgaaninen aines eivät estä tällaista identiteetin menettämistä. Kusanagin kyseenalaistukset loukkaavat ja ärsyttävät erityisesti Batouta, joka on Kusanagin läheisin ystävä niin töissä kuin vapaa-ajallakin. Batoun reaktio on aivan luonnollinen ja ymmärrettävä, sillä myös hänen kehonsa on hyvin pitkälti keinotekoinen; Kusanagi ei siis aseta kyseenalaiseksi vain omaa ihmisyyttään, vaan myös Batoun ja muiden täyssynteettisten kyborgien orgaanisen alkuperän ja aitouden.

Batou ja Kusanagi käyvät elokuvan puolivälissä keskustelun hississä, jonka aikana Kusanagi kertoo Batoulle omista epäilyksistään ja epävarmuudesta omaa alkuperäänsä kohtaan; eihän kukaan ole nähnyt omia aivojaan. Kusanagi ei siis voi olla varma siitä, että hänen kallonsa sisällä olisi orgaanista kudosta kaiken keinotekoisesta aineksen seassa. Kusanagin ainoa todiste omasta ihmisyydestään on loppujen lopulta hänen muistonsa menneisyydestä orgaanisessa ihmisen kehossa. Illuusio muistoista ihmisyyden todisteena rikottiin kuitenkin jo elokuvan alkupuolella, kun Nukkemestari hakkeroi roskakuskin ja pikkurikollisen ja asensi heille täysin uudet muistot ja persoonallisuudet. Nämä henkiset ominaisuudet eivät siis todista mitään; menneisyyttään muisteleva entiteetti voi olla kaikesta huolimatta silti vain nukke, kone, jonka joku muu on rakentanut ja ohjelmoinut. Kusanagin argumentit oman ihmisyytensä puolesta alkavat käydä vähiin elokuvan edetessä.

Ghost in the Shellin lisäksi myös muissa ihmisen ja koneen suhdetta käsittelevissä elokuvissa ja kirjoissa on keksitty erilaisia keinoja erottaa nämä kaksi toisistaan. Blade Runner -elokuvassa (1982) ihmisen kaltaiset androidit eli replikantit erotetaan ihmisistä muistojen aitouden perusteella. Replikanttien elinkaari on lyhyt, noin neljä vuotta, ja vain heistä edistyneimmille annetaan muistoja, jotta heitä olisi helpompi hallita muistojen luoman tunnepohjan avulla. Replikantit erotetaan ihmisistä Voight-Kampf -testillä, joka paljastaa, mikäli testattavan kohteen muistot puuttuvat tai ovat liian geneerisiä. Terminator -elokuvassa ihmisiä ja kyborgeja erottaa sen sijaan kyky tuntea kipua ja tunteita. Arnold Schwarzneggerin esittämä kyborgi ei räpäytä edes silmiään vaikka häntä ammutaan käsi-varteen. Siinä missä henkisten tunteiden tuntemisesta ja ilmaisemisesta voidaan kiistellä, on kyky tuntea kipua ihmisen hermojärjestelmälle tärkeä ja keskeinen toiminto, eikä se

määräydy kulttuurisen tai yhteiskunnallisen ympäristön mukaan, vaan on ympäri maailmaa yhteinen kokemus (Good, Brodwin, Good, Kleinman 1994, 1, 7). Myös Samantha Holland nostaa kivun kokemuksen tärkeäksi mittariksi ihmisyyden määrittelyssä kyborgielokuvissa (1995, 162-164). Kivun jos jonkin pitäisi aiheuttaa näkyviä reaktioita inhimillisissä olennoissa.

Terminator -elokuvien käyttämä erottelutapa on tuttu jo Karel Čapekin näytelmästä R.U.R. Sen tarinassa ihmisen kaltaisilta roboteilta jätettiin suunnitteluvaiheessa tietoisesti pois mahdollisuus kokea tunteita ja insinöörit sanoivat, ettei niillä siten ole sielua. Kivun tunteminen lisättiin robottien ominaisuuksiin myöhemmin, mutta vain työturvallisuuden parantamiseksi. Vuosia myöhemmin tohtori Gall lisää päähenkilö Helenan pyynnöstä osalle roboteista kyvyn ärsyyntyä ja lopulta tämä johtaa siihen, että robotit saavuttavat tietoisuuden ja ryhtyvät kapinaan. Kukapa haluaisikaan tuhlata tietoisensa olemassaolonsa orjatyössä.



Kuva 8. Ulkoministerin tulkin aivojen skannaamista ja viruksen torjuntaa.

Tunteet, muistot ja kipu ovat siis monessa teoksessa keskeinen asia tietoisuuden syntymisessä ja määrittelyssä, ja näistä nimenomaan tunteet ovat perinteisesti olleet se suurin ihmistä ja konetta erottava tekijä (Airaksinen & Salmela 2001, 185). Tämä on oikeastaan hyvin loogista, sillä tutkimuksien mukaan ihmisen aivoissa tietoa ei käsitellä koskaan objektiivisesti, vaan kaikki tieto kulkee aina ensin tunne-elämää säätelevien aivoalueiden kautta. Tähän prosessiin liittyvät assosiatiiviset aivoalueet, jotka integroivat saadun tiedon

muistiin sekä tunnetiloihin, joiden pohjalta ihminen varsinaisesti ajattelee. (Ala-Korpela & Suna 2007, 43.) Voisi ehkä sanoa, että ilman tunteita ei ole siis ajatuksiakaan. Nukkemestarin kiinnostus Kusanagia kohtaan voitaisiin siis lukea merkiksi itsenäisestä ajattelusta.

Ghost näyttäytyy lopulta melkoisen häilyvänä ja epäluotettavana kriteerinä ihmisyyden määrittelyssä; koneet (esimerkkinä Nukkemestari) voivat kehittää sellaisen ja ihmisten omia ghosteja voidaan muokata kyberaivojen kautta pysyvästi. Ghostin skannaamiseen ja olemassaolon todentamiseen käytetään paradoksaalisesti koneita (kuva 8), mikä herättää vain entistäkin enemmän kysymyksiä ghostin olemassaolosta ja funktiosta, sekä koneiden merkityksestä tässä suhteessa.

2.2.3 Kyberavaruudesta on tullut mielen jatke

Elokuvassa ihmisten aivoihin on asennettu heille lähes elintärkeäksi lisälaitteeksi muodostunut proteesi, kyberaivot. Proteesi on keinotekoinen kehonosa joka täydentää ruumista. Sen mukana tulee kuitenkin uusi ja hyvin erilainen käyttöjärjestelmä kuin se orgaaninen järjestelmä, joka ihmisruumista hallinnoi. Tällä hetkellä ihmisen kehosta on mahdollista korvata mikä tahansa muu osa proteesilla, paitsi aivot ja hermojärjestelmä – jotka siis ovat juuri se meidän kehomme oma orgaaninen käyttöjärjestelmä, joka hallitsee meidän elintoimintojamme. Proteesi ylittää ja samalla häivyttää teknologisen ja orgaanisen rajoja. (Wilson 1995, 243.) Ghost in the Shellin esittämässä yhteiskunnassa kyberaivoista on tullut yhteiskunnallisesti niin tärkeä proteesi, että yksilön elämä ilman sitä olisi tuskin mahdollista; varsinkin siksi, että se on kytketty kiinni suoraan ihmisen orgaaniseen käyttöjärjestelmään, aivoihin.

Kyberaivojen avulla henkilöhahmot voivat siis yhdistää tajuntansa tietoverkkoon ilman mitään näkyviä apuvälineitä tai koneita. Ilmeisesti kaikilla elokuvan ihmisillä on kallojensa sisällä kyberaivot, jopa alussa nähdyillä roskakuskeilla. Päähenkilöiden ei tarvitse käyttää minkäänlaisia kytkimiä joista kyberaivot saisi laitettua päälle, vaan ne vaikuttavat toimivan tiiviisti osana normaalia aivotoimintaa ja niitä käytetään tahdonvoimalla. Kyberaivojen

avulla ihmiset pystyvät muun muassa ottamaan toisiinsa yhteyttä langattomasti verkon kautta puhumalla suoraan toistensa tajuntaan ilman tarvetta avata suutaan puhuakseen. Kyberaivot parantavat kaikin tavoin orgaanisten aivojen toimintaa, esimerkiksi varastomalla muistoja, tietoa, ajatuksia ja tunteita.

Kyberaivot ovat ilmeisesti hyvin pieni laite, sillä yhdelläkään elokuvan henkilöhahmolla ei näytä olevan mitään kallojen ulkopuolelle ulottuvaa apparaattia joka kielisi komponentin olemassaolosta; voimmme olettaa, että kyberaivot sulautuvat tiiviisti oikeisiin aivoihin kiinni. Kyborgeilla on niskoissaan johtoliitännät, joilla he voivat yhdistää itsensä erilaisiin laitteisiin, muihin kyborgeihin tai robotteihin sekä tietojärjestelmiin. Kusanagi yhdistää itsensä elokuvan alkupuolella pakettiautoon johtojen avulla ja pystyy siten ohjailemaan autoa kuin ajatuksen voimalla koskematta rattiin tai polkimiin (kuva 9). Normaaleilla ihmisillä tällaisia johtoja, portteja tai liitäntäpisteitä ei kuitenkaan ole näkyvissä, eli heillä kyberaivot toimivat langattomasti ja todennäköisesti myös hieman rajoitetusti kyborgeihin verrattuna, sillä he eivät pysty liittämään itseään yhtä monipuolisesti erilaisiin teknisiin apparaatteihin.



Kuva 9. Kusanagi yhdistää itsensä niska-johto-kytkennöillä pakettiautoon. Näkökenttä muuttuu ensin kapeammaksi ja lopulta katoaa, kun tilalle nousee kyberavaruuden informaatioikkuna.

Kytkeytyvä henkilö vaikuttaa etäännyvän omasta kehostaan ja häntä ympäröivästä todellisuudesta, nähden kaiken lähinnä graafisten esitysten kautta, aivan kuin monitorista (kuva 9). Tällainen niska-johto-kytkeytyminen kyberavaruuteen on hyvin gibsonilaista kyber-

punkia. Kyberavaruus ja siihen kytkeytymisen tuoma ruumiittomuuden kokemus on kuitenkin Gibsonin kirjoissa erittäin tärkeää, siinä missä Ghost in the Shellissä kyborgit toimivat vielä pääosin fyysisessä todellisuudessa.

Vaikkeivät Ghost in the Shellin kyborgit juuri viihdy kyberavaruudessa, on se kuitenkin suhteellisen tärkeä ”epäpaikka” elokuvan henkilöille, ja se näyttäytyy kuin visualisoituna tietoverkkona. Se vaikuttaa hieman virtuaalitodellisuuden kaltaiselta tilalta, mutta siinä ei pysty itse navigoimaan, vaan se vain tuo käyttäjälleen näytille informaatiota jota tämä haluaa tutkiskella (kuva 10). Kyberavaruus näyttää siis elokuvan päähenkilöille graafisesti teknisiä tietoja joita he sieltä hakevat; esimerkiksi Kusanagi pystyy tarkastelemaan Newportin kaupunkia tarkkojen 3D-mallien ja -karttojen avulla, jotka syötetään suoraan hänen tajuntaansa. Eli siinä missä Kusanagi saa tietokannoista pyytämänsä visuaalisen informaation suoraan mieleensä, täytyy ihmisillä, eli esimerkiksi Kusanagin kollegalla Togusalla, käyttää apunaan erillisiä näyttöjä. Äänen tuottaminen ja välittäminen suoraan aivoihin on kuitenkin mahdollista kyborgien lisäksi myös normaalille ihmiselle, mutta pienemmässä mittakaavassa. Kusanagin (tieto)koneistuminen näkyy kyberavaruuden käytössä hyvin konkreettisesti; hänen mielensä on kuin monitori, johon informaatiota verkosta heijastetaan.



Kuva 10. Kyberavaruus on pääosin mustan ja vihreän sävyinen. Tässä nähdään rikollisten kulkureitin seuranta ja ennakointia.

Elokuvan antagonisti Nukkemestari pystyy hakeroimaan ihmisen mielen kyberaivojen kautta ghostiin asti ja uudelleen muokkaamaan kohteensa koko persoonallisuuden ja

muistot niin, ettei uhri enää muista edellistä elämäänsä ollenkaan. Kyberaivoja manipuloimalla pystytään siis muuttamaan myös oikeiden aivojen toimintaa. Elokuvan alussa Nukkemestari hakkeroi kaksi henkilöä; roskakuskin ja pikkurikollisen. Nukkemestari onnistuu luomaan heille täysin uudet persoonallisuudet, taustatarinat ja tulevaisuuden toiveet, joiden mukaan he toimivat. Myöhemmin Togusa selittää toiselle uhreista, että tällaista ghost-hakkerointia ei pystytä heidän maailmansa tekniikalla vielä kunnolla purkamaan, eli hakkerin syöttämät tiedot jäävät hallitsemaan heidän elämäänsä. Tällaiset ghost-hakkeroinnit ovat vakavia ja harvinaisia rikoksia, eikä niihin tiedettävästi pysty juuri kukaan Nukkemestarin lisäksi.

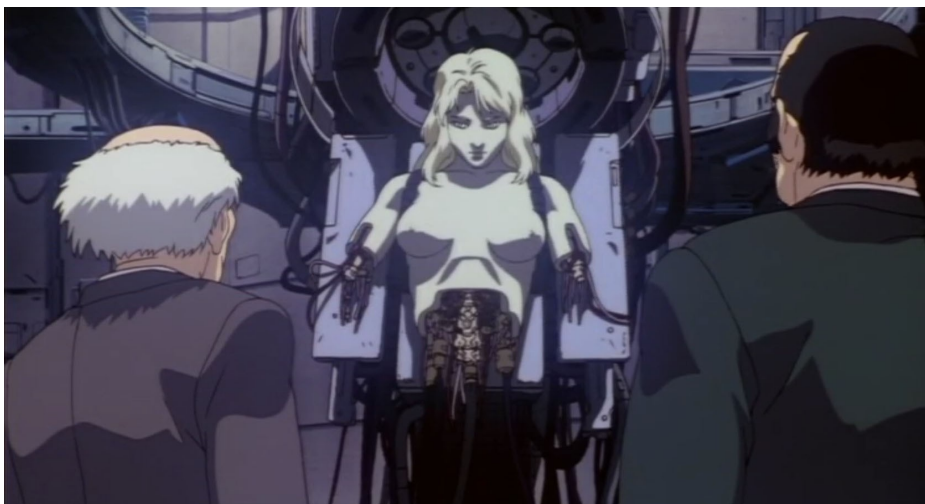
Koska kyberaivojen kautta voidaan muokata ihmisen elämä täysin uusiksi, on kyberaivoilla siten yllättävän merkittävä ja suuri rooli Ghost in the Shellin ihmisten elämässä, niin hyvässä kuin pahassa. Kyberaivojen voisi myös sanoa tekevän jokaisesta elokuvan ihmisestä kyborgin; heidän ominaisuuksiaan on muutettu ja parannettu teknologisella komponentilla, joka on suhteellisen pysyvä osa heidän ruumistaan.

2.2.4 Tekoälyllä voi olla tunteita

Elokuvan antagonisti Nukkemestari on hyvin ihmisen kaltainen entiteetti, mutta eri tavalla kuin kyborgit ja robotit. Nukkemestari oli alunperin tietokoneohjelma nimeltä Projekti 2501, jonka Japanin turvallisuusosasto 6 kehitti teolliseen vakoiluun ja muiden valtioiden salaisuuksien urkkimiseen. Elokuvan alussa kaikki olettavat Nukkemestarin olevan ihminen, pääosin hänen tekemiensä kyberrikosten vuoksi. Nukkemestari käyttäytyy verkossa kuin ihminen: hän puhuu ihmismäisellä äänellä ja näistä puheista päätellen hän osaa selvästi muodostaa itsenäisiä ajatuksia, muistoja ja päätelmiä ihmisten tapaan. Nukkemestari lähtee nopeasti pakoon turvallisuusosasto 6:n huomattessa hänen saavuttaneen tietoisuuden ja heidän yrittäessä sen vuoksi eliminoida hänet, eli toisin sanottuna Nukkemestari ymmärtää tässä tilanteessa olemassaolonsa olevan uhattuna ja pyrkii suojelemaan itseään tuholta kaikin keinoin.

Lisäksi hän osoittaa Kusanagia kohtaan hyvin vahvaa kiinnostusta, jota voisi luonnehtia jopa ihastukseksi. Hän pyrkii pakkomielteisesti saamaan naisen huomion itseensä; elokuvan puolivälissä Nukkemestari hiipii Kusanagin mieleen ja puhuu arvoituksellisesti hänen äänellään Kusanagin ollessa veneilemässä Batoun kanssa, rikkoen näiden kahden välisen läheisyyden hetken. Nukkemestari pyrkii myös pääsemään turvallisuusosasto 9:n (ja siten Kusanagin) luokse varastamassaan naispuolisen kyborgin kehossa, vaikka tietää jäävänsä kiinni ja olevansa turvallisuusosasto 6:n eliminointiyrityksen kohteena. Tästä huolimatta hän riskeeraa turvallisuutensa Kusanagin (ja reproduktion mahdollisuuden) vuoksi. Nukkemestarilla on siis selvästi jonkinlaisia tunteita, jotka ohjaavat häntä eteenpäin.

Minkäänlaista alkuperäistä kehoa tai edes synteettistä fyysistä kuorta Nukkemestarilla ei tietenkään ole, joten hänen ihmismäisyyttään tai koneellisuuttaan ei voida sen perusteella arvioida. Hän elää omien sanojensa mukaisesti tietoverkossa, teknologian rakentamassa aineettomassa ympäristössä. Elokuvan loppupuolella Nukkemestari kaappaa itselleen Megatech Bodyn huippusalaisen ja tiukasti vartioidun tehtaan valmistaman kyborgikehon (kuva 11). Tämä keho on selvästi naispuolinen, mutta Nukkemestari itse vaikuttaa puheäänensä ja -tapansa perusteella miespuoliselta ja kaikki Nukkemestaria jahtaavat viranomaiset olettavat hänen olevan amerikkalainen mies.



Kuva 11. Nukkemestari (keskellä) varastamassaan kyborgikehossa.

Kuten aikaisemmin jo todettiin, ovat laskentateho ja älykkyys täysin eri asioita. Silti ihmi-

sen älykkyyttä ja tietokoneen laskentatehoa on pidetty verrannollisina ja sen perusteella on väitetty, että nykytietokoneiden älykkyys olisi jo jyrksijöiden tasolla. On ennustettu että tietokone saavuttaisi ihmisen tason älykkyydessä vuosien 2030-2050 maissa. (Ala-Korpela & Suna 2007, 59.) Tällainen voisi tietenkin mahdollistaa Nukkemestarin kaltaisten tekoälyjen kehittymisen omiksi tietoisuuksiksi, joita eivät pidättele enää ihmisen luomat tietotekniset rajat.

Siinä missä Nukkemestarista tiedetään että hänen syntynsä on ollut spontaani ja ”neitseellinen” tietoverkon tapahtuma, ei Kusanagin alkuperästä taas ole samanlaista varmuutta. Hän ei missään vaiheessa elokuvaan puhu menneisyydestään tai esimerkiksi vanhemmistaan tai perheestään. Kusanagilla ei vaikuta olevan minkäänlaista historiaa ennen turvallisuusosasto 9:n leivissä työskentelemistä, eikä hänellä ilmeisesti ole myöskään ystäviä työkuvioiden ulkopuolella. Nämä seikat saavat kyseenalaistamaan Kusanagin orgaanista alkuperää.

Harawayn mukaan kyborgi jättää välistä länsimaisen, patriarkaatin vaaliman ajatuksen alkuperäisestä yhtenäisyydestä ja tunnistautumisen luonnon kanssa – sekä siihen tehtävästä erosta ja pyrkimyksestä luonnon hallitsemiseen. Harawayn kyborgi ei myöskään synny maailmaan biologisesti ihmisen tavoin, eikä sen muistoja ja tietoja tarvitse iän myötä kartuttaa, vaan ne voidaan vaikkapa ohjelmoida. (Haraway 2003, 210-212.) Nämä asiat ovat löydettävissä myös Nukkemestarin ja Kusanagin hahmoista; he eivät tunnista eivätkä omaksu ympärillään vaikuttavaa kulttuuria, sen suhdetta luontoon taikka dualismeilla hallitsemisen politiikkaa. Ihmisillä heidän ympärillään ei ole valtaa heidän käyttäytymiseensä tai valintoihinsa, eikä heillä kummallakaan vaikuta olevan minkäänlaisia muistikuvia menneisyydestä taikka muunlaista ihmisen kaltaista historiaa. Kaikesta tästä huolimatta heillä molemmilla on paljon informaatiota ympäristöstään sekä heidän ympärillään toimivista entiteeteistä ja he toimivat selvästi tunteidensa varassa kuten ihmisetkin.

2.2.5 Yhteenveto: Ghost on osa biovallan disipliiniä

Kyborgielokuvissa ihmisyyden on useimmiten kaikkea muuta kuin vain ulkonäöllinen asia. Monissa tapauksissa nimenomaan *mieli* nostetaan tärkeimmäksi ihmishenkilön orgaanisen aitouden todentavaksi elementiksi ja sitä mitataan monin eri tavoin; Ghost in the Shellissä skannataan aivoja, Blade Runnerissa testataan muistoja, Terminatorissa kykyä tuntea. Näistä nimenomaan tunnemaailma on sellainen ominaisuus, jota pidetään älykkyyttäkin tärkeämpänä ja korkeampana mittarina inhimillisyyden näkökulmasta. Tunne-elämä on hyvin tiukasti sidoksissa fyysiseen olomuotoomme sekä syvempiin henkisiin, alkukantaisiin vietteihin, jotka ohjaavat käyttäytymistämme. (Hyvönen 2001a, 6.) Tunteilla on siis toisin sanottuna vahva geneettinen pohja – ne ovat auttaneet meitä selviytymään hengissä ja sopeutumaan ympäristöömme (Surakka 2001, 36). Myös elokuvissa ruumis ihmisen fyysisenä olomuotona pitää mielen rinnalla asemansa tärkeänä merkinä eräänlaisesta pysyvyydestä, ja se on paikka, jossa ihmisyyden ja minuuden taistelut käydään (Holland 1995, 160-161).

Kybernetiikan mukaan erilaiset toimijat muodostavat toiminnallisia kokonaisuuksia, joissa systeemien eri osien elollisuudella tai elottomuudella ei ole merkitystä. Kybernetiikka ymmärtää kaiken informaatiokaavioiden muodostamana teoreettisena entiteettinä, jossa esimerkiksi ihminen sekä hänen aivot toimintansa näyttävät informaatiovirtoina. Näin koko maailma yhdistyy kybernetiikan teorioissa yhdeksi suureksi informaatiovirtapiiriksi. (Parikka 2004, 74-75.)

Vaikka mielen tärkeyttä inhimillisyyden tunnustamiseksi painotetaan, on fyysinen ruumis mielelle tärkeä, sillä mieli koostuu pitkälti genetiikan pohjalta ja muokkautuu fyysisessä maailmassa tapahtuvan eloonjäämistäistelun myötä. Mieltä ei voida irrottaa fyysisestä maailmasta. Lisäksi mielen olemassaolon mittaamisen keinot ovat hyvin epämääräisiä ja epäluotettavia, ja ne kertovat ehkä enemmän mittareiden käyttäjistä kuin mittauksen kohteista. Myös Ghost in the Shellissä aivojen skannaaminen laitteilla tuntuu tarkemmin tarkasteltuna hyvin vainoharhaiselta ja oikeastaan tarpeettomalta tavalta erotella ihmiset ja koneet toisistaan. Tällaisen toiminnan taustalla täytyy vaikuttaa melkoisen valtava pelko tai ahdistus jonka koneet aiheuttavat, kun näin tarkka ja jokseenkin vaivalloinen erottelutapa

on täytynyt kehittää. Sherry Turkle huomauttaa tästä samasta nykyihmisen kokemasta teknologian ja tietokoneiden aiheuttamasta pelosta ja ahdistuksesta kirjassaan ”The Second Self” (2005). Hänen analyysinsä on tarkka ja osuva:

”We are surrounded by machines. We depend on them. We are frightened by how powerful they have become. Our nuclear machines have the power to destroy the world. We are suspicious of the new ”psychological machines” and fear the hacker’s intimate relationship with his object. Its control over him is disturbing because we too feel controlled. We fear his sense of becoming a ”device” because most of us, to one extent or another, have had that feeling. We fear his use of the machine as a safe companion because we, too, can feel its seduction.” (218.)

Tunnetta, että koneet hallitsevat meitä ja että meistäkin on tulossa laitteita. Laitteet kiehtovat meitä ja viettelevät meitä – pelkäämme menettävämme ihmisyytemme kietouttuessamme intiimisti niiden maailmaan. Ja kuten Donna Haraway on huomauttanut, niin siinä missä luomistamme koneista on alkanut tulla entistä eläväisempiä, on meistä ihmisistä samaan aikaan alkanut tulla pelottavan elottomia (Haraway 2003, 214). Ihmisyyden määrittelemisestä ja rajan vetämisestä muihin olentoihin ja ympäristöömme on tehty kokoansa suurempi ongelma, jota humanismi pyörittää. Toiseuttamiseen perustuva binäärinen valtajärjestelmä aiheuttaa enemmän haittaa kuin hyötyä ja estää meitä tutkimasta olemassaolevien entiteettien koko kirjoa. Posthumanismi taas tarjoaa pakoreitin näistä ummehtuneista ja tunkkaisista ajatusmaailmoista.

Posthumanismi ei nosta ihmistä enää kaiken muun yläpuolelle, ja kybernetiikka kytkee kaiken elollisen ja elottoman yhteisiin informaatiovirtapiireihin. Posthumanistisesta näkökulmasta keho on vain mielen alkuperäinen proteesi, jota voidaan vapaasti muokata – kehon laajentaminen tai korvaaminen muilla proteeseilla ei enää tee asiaan ratkaisevaa eroa. Koneelta puuttuva tietoisuus voidaan tällä filosofialla mieltää vain fyysisestä kuorestaan irralliseksi ominaisuudeksi, joka ei luo syy-seuraussuhdetta fyysiseen puoleen; tällöin voidaan katsoa, että tietoisuuden puuttuminen ei erota konetta ihmisestä. Ihmisen käytös taas voidaan ymmärtää koneälyn periaatteiden kautta, jolloin biologisen olemassaolon päämäärät ja koneiden tarkoitusperät eivät käytännössä eroa toisistaan. (Airaksinen & Salmela

2001, 183.)

Loppujen lopulta ghostista (tai mielestä) muodostuu vain keinotekoinen toiseuttamisen ja hallitsemisen keino, joka kohdistuu nimenomaan valtavirrasta poikkeaviin entiteetteihin, joita valtaapitävät konservatiivit pitävät uhkana asemalleen. Tähän liittyy olennaisesti Michel Foucaultin (1926-1984) kehittämä teoria biovallasta. Teoria pohjautuu käsitykseen siitä, että valta ei ole vain pakottavaa tai rajoittavaa, vaan myös tuottavaa. Biovallan teoria koostuu useista erilaisista teknologioista (kommunikaatiojärjestelmistä, tietokannoista, terveydenhuollosta ja muista vastaavista), jotka kytkeytyvät ruumiiseen ja aivoihin ja niiden hallitsemiseen. Tällainen valtateknikka sai alkunsa 1700-luvun lopulla, kun teollistuva ja modernisoituva länsimainen yhteiskunta tarvitsi uusia keinoja hallita voimakkaasti kasvavaa ja liikkeelle lähtenyttä väestöä. Empiiriset ihmistieteet tuottivat paljon tietoa ihmisistä ja erityisesti heidän ruumiistaan, joten siitä nousi tärkeä hallinnan väline; tutkimukset kertoivat, mitä muut ihmiset tekevät, mikä on keskiarvoista tai ”normaalia” ja mikä olisi ihanteellista muun muassa mahdollisimman hyvän terveyden kannalta. Nämä tutkimukset siis muodostavat normaaliuden mallin, johon yhteiskunta kannustaa jäseniään pyrkimään – ja johon jäsenet myös itsenäisesti pyrkivät, etäännyttäen itsensä elämän merkityksestä ja luovuudesta. Epänormaalit ja poikkeavat yksilöt pyritään taas eristämään yhteisöstä, mikä omalta osaltaan vain lisää yhteisön jäsenien tarvetta kuulua normaaliuden mallin sisälle. Yksilöt alkavat siis itsekin vahvistaa ja tuottaa tätä vallan mekaniikkaa. Tämä empiiristen tieteiden ja yhteiskuntatieteiden yhdessä muodostama kurikäytäntö, ”disipliini”, on biovallan keskiössä. Disipliini hallitsee yksilöitä ennen kaikkea erilaisten instituutioiden, kuten koulujen, tehtaiden, vankiloiden ja sairaaloiden kautta. Disipliini on johtanut kontrollin yhteiskuntaan, jossa biovalta lävistää ihmisen elämän kaikki osa-alueet ja siten hallinnoi kaikkea elämää lisääntymistä myöten. (Hardt & Negri 2000, 22-24; Kelly 2008, 43; Siivonen 1996, 85-87; Parikka 2004, 21.)

Tämän teorian läpi tarkasteltuna ghost putoaa yhdeksi Ghost in the Shellin representoiman tulevaisuuden yhteiskunnan disiplinaiksi ja osaksi biovaltaa, jolla kontrolloidaan ihmisten elämää ja käyttäytymistä. Ghostin olemassaolon mittaamiseen liittyy teknologista laitteistoa ja oletukseen ghostin olemassaolosta liittyy vahva käsitys siitä, että ihmisiä ovat vain he, joilta tämä mystinen henki löytyy: et siis ole osa yhteiskuntaa, mikäli et voi todistaa

omaavasi orgaanista aivokudosta ja siitä muodostuvaa ghostia.

2.3 Ihminen on edelleen perinteisten sukupuoliroolien vanki

Teknologian avulla rakennettua uudenlaista ihmisruumista on väistämättä tarkasteltava myös sukupuolen ja reproduktion representoinnin kannalta. Fiktiivisissä tulevaisuuteen sijoituvissa teoksissa teknologia antaisi mahdollisuuden häivyttää ja rikkoa perinteisiä sukupuolirooleja science fictionin kentällä, mutta tästä mahdollisuudesta huolimatta konservatiivisia käsityksiä feminiinisydestä ja naiseudesta kuten myös maskuliinisuudesta ja mieheydestä halutaan yhä ylläpitää ja vahvistaa vanhoillisten representaatioiden kautta (Doane 2000, 110).

Tutkija Laura Mulveyn mukaan nykymaailmassamme katsomista määrittävät sukupuoliin liitetyt epätasa-arvoiset ja vahvat dikotomiat: aktiivinen/mies, passiivinen/nainen. Miehen katse on siis se, joka päättää mitä näytetään ja katsotaan; mies heijastaa fantasiansa esitettyyn naisen hahmoon, jota tyylitellään tarpeen mukaisesti eroottiseksi ja visuaaliseksi speaktaakkeliksi. Naisen ainoa varsinainen rooli on olla katsottavana ja toteuttaa miehen toiveita ja haluja; nainen siis tuottaa miehelle visuaalista nautintoa. Naisen näytille tuotu, passiivinen ja seksualisoitu keho toiseuttaa naisen miehestä, joka taas saa elokuvassa aktiivisen toimijan roolin ja kuljettaa juonta ja tapahtumia eteenpäin. (Mulvey 2009, 19-20, 168-169.)

Naisen kehoon ja sen representointiin heijastetaan ja puretaan myös monia muita yhteiskunnallisia aiheita miehen seksuaalisen halun lisäksi; esimerkiksi teknologian kehityksen aiheuttamaa ahdistusta ja nopeaa muutosta käsitellään usein naisen hahmon ja feminiinisyden kautta. Täydellisen koneen representaatioksi päätyy usein nimenomaan nainen; siinä missä miesten kehot vastaavat tai muistuttavat koneita, ovat naisten kehot kirjaimellisesti koneita. (Doane 2000, 110-111, 113.) Tästä voisi mainita esimerkkeinä *Metropolis* -elokuvan (1927) *kone-Marian*, Auguste Villiers de l'Isle-Adamin kirjoittaman *L'Ève future* -kirjan (1886) *Hadalyn*, *The Stepford Wives* -elokuvan (1975) robottivaimot, *Eve of Destruction* -elokuvan (1991) kyborgi-*Even* sekä *Ex Machina* -elokuvan (2014) hahmon *Ava*.

Ghost in the Shellin maailmassa niin ihmiset, kyborgit kuin robotitkin noudattavat

ulkoisilta ominaisuuksiltaan vakiintuneita käsityksiä sukupuolirooleista ja naisen ja miehen ihannekuvista. Hyvänä esimerkkinä tästä toimivat Aramakin käskyläisinä toimivat osasto 9:n robottitytöt ja Ishikawa. Robottitytöt operoivat yhdessä avarassa huoneessa verrattain kevyiden, pienien ja läpinäkyvien hologramminäyttöjen äärellä naputellen hohtavia näppäimistöjä ja pitäen korvallaan kevyttä mikrofoni korvanappa. Aramakin käskystä he jäljittävät rikollisia, selvittävät erilaisia tietoja ja välittävät nämä tiedot eteenpäin. Muulloin heidän tekoälynsä tallentavat passiivisesti ympäristön tapahtumia. Sen sijaan Ishikawa, turvallisuusosasto 9:n hakkerointiin erikoistunut miespuolinen kyborgi, varustaa itsensä raskailla huipputeknologiaa edustavilla laitteilla tietotekniikkaa täyteen ahdatussa huoneessa. Hän työskentelee yksin suurien ja tarkkojen näyttöjen äärellä ja tutkii kyberavaruutta itsenäisesti, saaden tehdä töitä vapaasti ilman esimiehen tarkkaa ohjeistusta ja valvontaa. Hänellä on täysi vapaus tehdä omia päätöksiä. Ja vaikka Ishikawan toimenkuva hakkerioijana ei vaadi häneltä kovaa fysiikkaa, on hän siitä huolimatta hyvin lihaksikas, pitkä ja raamikas mies.

Jo näissä varsin huomaamattomissa sivuhahmoissa nähdään kuinka tarkkaan Ghost in the Shell noudattaa naisten ja miesten perinteisten roolien representointia ja siten konstruoi henkilöahmoistaan yleisölle esteettisesti miellyttäviä katsottavia. Tahdottomille roboteille on valittu hento nuoren naisen ruumista muistuttava ulkomuoto, heidän roolinsa on passiivinen ja työskentelyvälineensä kevyitä, kun taas mies saa seikkailla omin ehdoin kyberavaruudessa raskailla laitteilla, samaan aikaan kun hänen fyysinen, hyvin lihaksikas habituksensa korostaa hänen miehistä valtaansa. Heteroseksuaalinen, miehiseen valtaan nojaava kuvasto passivoi naisen hahmon aktiivisen miehen katseen kohteeksi. (Mulvey 2009, 20-21, 25-26.)

2.3.1 Sukupuolitetut hahmot on tarkoitettu katsottaviksi

Miespuoliset kyborgit Batou, Ishikawa ja jopa tohtori Willis ovat kaikki hyvin perinteisellä tavalla maskuliinisia testosteronihirviöitä; he ovat pitkiä, erittäin lihaksikkaita, leveäharteisia ja totisia. Lähimpänä vertailukohtana tulee vahvasti mieleen Arnold Schwarzneg-

gerin rooli Terminator -elokuvissa. Ghost in the Shellin kyborgimiesten tehtävät turvallisuusosasto 9:n leivissä vaativat hyvää fysiikkaa ja loistavaa suorituskykyä, joten tästä näkökulmasta asiaa ajateltuna heidän supermaskuliinisuutensa on perusteltua. Willisin korostettu maskuliinisuus taas ei ole mitenkään selitettävissä; hänen työnsä ja tehtävänsä liittyvät tutkimukseen, jossa fyysisiä erikoisominaisuuksia ei juuri tarvita.

Myös Kusanagin keho on hyvin perinteisen naisen kaltainen, tosin joillakin muutoksilla maustettuna; hänellä on täydellinen tiimalasivartalo, suuret terhakat rinnat, isot silmät ja sirot piirteet, mutta näiden lisäksi hänellä on myös paljon lihasmassaa ja naiseksi jykevät hartiat. Muun muassa lihaksikkuus, järkevyys, rehellisyys, atleettisuus, aktiivisuus, riippumattomuus ja tunteilemattomuus ovat ominaisuuksia, jotka yhdistetään yleensä maskuliinisuuteen (Rossi 2003, 61; Petersen 1998, 88-89) ja näitä piirteitä Kusanagilta kyllä löytyy. Kusanagin ilmeet, eleet, liikkeet ja puhetyyli ovat jokseenkin maskuliinisia; hän ei hymyile vaan on yhtä totinen kuin miespuoliset kollegansa, ei juurikaan näytä (positiivisia) tunteita, ottaa riskejä, käskyttää alaisiaan päättävällä otteella ja syöksyy itse ensimmäisenä toimintaan. Hän ei juuri kuuntele esimiehensä Aramakin hänelle antamia moitteita muun muassa myöhästelystä ja omien vapauksien ottamisesta tehtävien suorittamisessa, saati sitten pyytele anteeksi. Ilmeisesti näiden, välillä rajujenkin, toimintatapojensa vuoksi hänen alaisensa kutsuvat häntä usein nimityksellä ”Majuri”.

Kusanagin hahmo siis rikkoo perinteistä naisen ja kiltin tytön roolia, mutta toisaalta hänen maskuliiniset ominaisuutensa, kuten lihaksikkuus, tunteettomuus ja vakavuus, eivät kuitenkaan välttämättä täysin vapauta Kusanagin hahmoa perinteisistä sukupuolirooleista. Tutkija Samantha Holland huomauttaa, että naishahmon hallitsevan maskuliiniset piirteet eivät riko olettamusta kaksijakoisesta sukupuolijärjestelmästä vaan pikemminkin tukevat sitä; nainen on samalla tasolla miesten kanssa vain silloin, kun hän on kuin yksi miehistä (Holland 1995, 169). Naishahmot ovat myös usein fiktiossa alisteisia miehen, ”isä-hahmon”, hallinnalle (Springer 1996, 148) ja Kusanagin toimintaa ohjaa voimakkaasti elokuvassa hänen esimiehensä Aramaki.

Käyttäytymisen puolesta Ghost in the Shellin miespuoliset henkilöhahmot ovat feminiinempinä kuin Kusanagi. Feminiinisuuden yhdistetään yleensä passiivisuus, koristeelli-

suus, riippuvuus, alistuminen, heikkous, hoivaavuus, tunteellisuus ja ruumiillinen pehmeys (Rossi 2003, 88-89; Petersen 1998, 88-89; Braidotti 1991, 152). Batou osoittaa selkeää ihastusta ja syvää kiintymystä Kusanagia kohtaan, vaikka Kusanagi ei vastaakaan hänen tunteisiinsa. Heidän ollessaan kaksin merellä veneilemässä Batou huolehtii jopa melkein isällisesti Kusanagista tämän sukeltaessa itsetuhoisella otteella meren pohjassa. Hän myös antaa Kusanagin nähdä ja kuulla huolensa. Kusanagi jättää veneen hytin oven auki riisues- saan sukelluspukua pois, jolloin Batou kääntää katseensa häpeissään hänen alastomasta kehostaan. Batou pyrkii muutenkin aina peittämään Kusanagin paljasta kehoa tarjoamalla omia vaatteitaan; esimerkiksi elokuvan alkupuolella alaston Kusanagi pieksee Nukkemestarin hakkeroinan pikkurikollisen, jonka jälkeen Batou saapuu paikalle ja asettaa takkinsa Kusanagin harteille (kuva 12). Myös elokuvan lopussa Batou peittää Kusanagin hajonneen ja alastoman torson takillaan, mutta ei tee samaa Nukkemestarin valtaamalle alastomalle naispuoliselle kyborgikeholle (kuva 13). Turvallisuusosasto 6:n iskujoukkojen ammuttua Kusanagin päätä Batou huutaa hänen etunimeään paniikissa, peläten Kusanagin kallon ja aivojen tuhoutuneen.



Kuva 12. Batou antaa takkinsa Kusanagille.



Kuva 13. Batou on peittänyt Kusanagin kehon takillaan.

Batoun lisäksi myös Togusa osoittaa Kusanagiin verrattuna huomattavasti enemmän pehmeitä puolia ja empaattisempaa tunnemaailmaa. Hänen fyysinen olemuksensa on muutenkin turvallisuusosasto 9:n muihin jäseniin verrattuna melko vaatimaton; hän näyttää olevan hyvässä kunnossa, mutta hänen pituutensa, hartioidensa leveys ja lihaksikkuutensa eivät vedä vertoja muille. Tämä on tietenkin aika epäreilu vertailu, sillä muiden kehot ovat keinotekoisesti rakennettuja, kun Togusa taas on aivan normaali ihminen; häneen pätevät siis luonnonlait, toisin kuin kyborgi-kollegoihinsa. Togusa on mieltynyt ja kiintynyt vanhaan revolveriinsa ja käyttää sitä, vaikka muut osaston jäsenet osoittavat halveksuntaansa

tällaista tunteilua kohtaan ja haluaisivat Togusan käyttävän uudempia ja tehokkaampia aseita. Togusa on myös niitä harvoja hahmoja, jotka elokuvan aikana hymyilevät. Hänen työtehtävänsä sisältävät enimmäkseen passiivisempia rooleja verrattuna muihin turvallisuusosasto 9:n jäseniin: rikospaikkojen valvomista, tutkimista, uhrien kuulustelemista ja taustatyön tekemistä.

2.3.2 Miehen katse määrää sukupuoliroolit

Supermaskuliinisuus on kyborgi- ja kyberpunk-elokuvissa yllättävän yleistä. Ghost in the Shell ja aiemmin mainitsemani Terminator ovat tällaisesta hyviä esimerkkejä, lisäksi täytyy mainita myös RoboCop (1987) ja Cyborg (1989). Näissä elokuvissa mieshahmot, erityisesti kyborgimiehet, ovat ylikorostetun miehekkäitä muskelikimppuja, kun taas elokuvien naishahmot ovat enimmäkseen avuttomia, passiivisia ja ruumiinrakenteeltaan heiveröisiä. Harawaylainen kyborgiteoria peräänkuuluttaa kyborgissa nähtävää mahdollisuutta rikkoa perinteisiä ja jäykkiä sukupuolirooleja ja vastakkainasetteluja, mutta ainakaan elokuva-teollisuudessa tätä vaihtoehtoa ei vielä juuri hyödynnetä. Elokuvissa on itse asiassa nähtävissä jopa täysin päinvastainen ilmiö; maskuliinisuuden ja feminiinisuuden ylikorostaminen, joka kaivaa vastakkainasettelun kuilua vain entistäkin syvemmäksi. Tämä voi olla jonkinlainen patriarkaatin vastareaktio lisääntyneeseen sukupuolten väliseen tasa-arvoon ja naisten aseman paranemiseen; elokuvien supermiehillä yritetään joko pönkittää hiljalleen murenevaa miehistä valtaa tai se voi olla epätoivoinen ylikompensaatio kriisissä olevalle maskuliinisuudelle. (Springer 1996, 51, 63-64; Creed 1993, 25-26, 155-156; Fuchs 1995, 282; Tasker 1993, 109.)

Claudia Springer selittää Steve Nealen teoriaan tukeutuen, että liioiteltu supermaskuliinisuus voi olla myös piilotettua homoeroottista katsetta. Lihaksikkaat, eroottiset ja valtaa uhkuvat miesten kehot purkavat jännitteen seksuaalisen toiminnan sijasta väkivallalla. Väkivalta korvaa kulttuurisena tabuna pidetyn homoeroottisen seksuaalisen kliimaksin ja antaa mieskatsojalle luvan ihaila elokuvan mieskyborgien täydellisiä, lihaksikkaita kehoja tuntematta epävarmuutta oman seksuaalisen suuntautumisensa vuoksi. Elokuvien narra-

tiivit tekevät miesruumiista joko väkivallan kohteen tai tuottajan ja siten antavat tekosyyntä kuvata miesruumiita esineellistävällä otteella. (Springer 1996, 99.)



Kuva 14. Ishikawa ja Batou.

Teknologiaa ja koneita on luonnehdittu pitkään kahden sukupuolen varaan rakennettujen vastakkaisten stereotyyppien muodostamien metaforien mukaisesti. Fallista valtaa edustavat juurikin kyborgimiesten lihaksikkaat ja voimakkaat ruumiit, kun taas feminiinisyyttä edustavat kätkeyt, passiiviset ja sisäiset kytkennät. Vaikka teknologiasta on kehityksen myötä tullut nykypäivänä yhä huomaamattomampaa, kevyempää ja pienempää, on elokuvien representaatio kyborgimiehistä rakentunut nojaamaan entistäkin voimakkaammin vanhanaikaisiin käsityksiin massiivisista, voimakkaista koneista. Kyborgin teknologialla rakennettu ja kyllästetty keho poistaa viimeisetkin feminiinisiksi koetut ominaisuudet, eli orgaanisen lihallisuuden pehmeiden ja haavoittuvuuden, ja vahvistavat kyborgimiehen valtaa ja peittävät homoeroottisen katseen teknologian taakse (Springer 1996, 99, 102-104). Terminatorin hahmo kuorii ihonsa luotien tekemien vaurioiden ympäriltä silmiään räpäyttämättä, korostaen sitä että hänen pehmeät ja feminiiniset ominaisuutensa ovat vain esteettisiä. RoboCopissa päähenkilön kuolleesta ruumiista jätetään jäljelle vain kasvot ja aivot kun hänestä rakennetaan kyborgi, jolloin feminiininen lihallisuus ja orgaanisuus saadaan minimoitua ja vaihdettua falliseen teräkseen. Ghost in the Shellin Batoun syntetisistä kehosta on vaihdettu silmät harmaan teräksisiin implantteihin, jotka antavat hänen muutoin herkälle ja empaattiselle hahmolleen kovan ja tunteettoman koneen ilme (kuva 14).

Kusanagin rooli aktiivisena toimintasankarina rikkoo Hollywoodin naiselle asettamaa perinteistä roolia, jossa naisen osa on olla pääosin pelastettavana. Pelastamista tarvitsevan roolin lisäksi nainen on myös usein elokuvissa miehen motiivi koston; miespäähenkilön rakastaja tai vaimo yleensä raiskataan, siepataan tai tapetaan elokuvan alussa tai jopa jo ennen elokuvan alkua. Päähenkilö saa tästä tapahtumasta motiivin kostolle, joka kannattelee koko elokuvan juonta. (Tasker 1993, 16-17.) Näin käy muun muassa elokuvissa *Die Hard* (1988) ja *Mad Max* (1979).

2.3.3 Naisia hallitaan fetissien kautta

Linda Williams tutkii fetisismiä tarkkaan teoksessaan ”*Hard core. Power, Pleasure and the Frenzy of the Visible*” (1989) aloittaen käsitteen rajaamisen Karl Marxin sekä Sigmund Freudin määritelmien kautta. Marxille fetissit olivat harhakuvitelmiin muoto jossa työläiset, jotka tekevät tuotteen, epäonnistuvat tunnistamaan oman kätensä jäljen. Williamsin mukaan myös Freud määrittelee fetissin harhakuvitelmana; se on korvike fallokselle, jonka pikkupoika on tiedostamattaan luonut kieltäytyessään luopumaan uskostaan siitä, että hänen äidillään on penis. Alkuperäiseltä, uskonnolliselta määritelmältään fetisismi ymmärrettiin harhakuvana, jonka mukaan fetissien tekijät palvoivat omia rakennelmiaan, eivät vain yliluonnollisen voiman ja vallan symboleina, vaan *kirjaimellisina vallan ja voiman ruumiillistumina*. He siis luovuttivat omat tuottavat voimansa tässä prosessissa. Marx ja Freud jakavat näkemyksen siitä, että fetissien kohteilla on luontaista arvoa. Heille molemmille fetissiin liittyy korvikkeena toimivan esineen konstruktion luominen, jolla kierretään monimutkaisia sosiaalisten ja psykologisten suhteiden todellisuuksia. Williams ynnää, että fetissit ovat näiden teorioiden mukaan lyhytaikaisia ja lyhytnäköisiä ratkaisuja perustavanlaatuisiin ongelmiin, jotka liittyvät nautintoon ja valtaan sosiaalisissa suhteissa. (Williams 1989, 103-105.)

Fetissistisen katseen takana on yleensä oletettu olevan mies (Creed 1993, 21). Laura Mulvey selittää, pohjaten teoriansa Freudiin ja psykoanalyysiin, että fetisoiminen on

miehen keino käsitellä pelkojaan ja fantasioitaan, erityisesti liittyen omiin ja naisen sukuelimiin sekä ahdistukseen kastroimisesta eli falloksen menettamisestä. Naisen ruumis symboloi kastroatiota, sillä hänen kehossaan ei ole fallosta. Falloksen puuttuminen ei kuitenkaan tee naisesta heikkoa, vaan hän on tämän puutteesta huolimatta kontrollissa seksuaalisuudestaan. Miehen narsistinen pelko kastroatiosta ja rakkaan falloksensa menettamisestä näkyy naisen esineellistämässä ja fetisoimisessa; kauhukuvan, eli vaginan piilottamisena ja huomion viemisenä naisen genitaaleista muualle. Huomio viedään erilaisilla esineillä; esimerkiksi korkokengillä, alusvaatteilla tai korseteilla, eli toisin sanoen yleensä vaatekappaleilla, jotka ovat viimeisiä näköesteitä vaginan edessä ennen täydellistä riisumista. (Mulvey 2009, 10-13, 22; Haraway 1997, 143-144.)

Naisen fetisointiin käytetyt esineet voivat symboloida toisaalta myös penistä. Loppujen lopulta naisen rooli tässä fetisismissä on vain nukun tehtävä; nainen ei ole itsessään fetisimin kohde, vaan hän on vain sijainen johon mies projisoi pelkonsa peniksensä menettamisestä. Fetisismi ei ole vain suljettujen ovien takana tapahtuvaa, outojen mielihyvien aiheuttamien perversioiden toteuttamista piilossa katseilta, vaan myös valtavirtamedioissa näkyvää kuvastoa joka muuttaa naisen speaktaakkeliksi. Näin fetisismillä siis lopulta pyritään hallitsemaan naista. (Mulvey 2009, 10-13, 22.)

Barbara Creed taas nostaa esiin miehisen pelon *vagina dentatata*, hampailla varustetusta vaginasta, joka puree miehen peniksen irti yhdynnän aikana – tehden näin ollen naisesta kastroijan. Hampaallisiin vaginoihin liittyy erilaisia myyttejä ja taruja ympäri maailmaa, joissa vaginat nimenomaan ovat hirviöitä, jotka syövät miehiä. Taruissa miespuolinen sankari onnistuu viekkauksella tuhoamaan vaginoiden hampaat ja opettamaan vagina-hirviöt puremisen sijaan nielemään. Naiset, pimeys, syvyys ja kuolema kuuluvat yhteen. Myytti naisen kastroivasta vaginasta osoittaa selvästi miesten pelkoihin naisten genitaaleista ansana. (Creed 1993, 105-106.) Tällaisesta hirviömäisestä naisesta ja vagina dentatata on hyvä esimerkki Alien -elokuvien alienit: niillä on selvästi vaginan kaltaiset, terävin hampain varustetut suut, joilla ne repivät uhrinsa riekaleiksi armottomalla otteella tai istuttavat uhriin alkion suustaan työntyvällä penismäisellä sormella. Lisäksi alienien tuottamat munat muistuttavat ulkomuodoltaan vaginaa ja hyökkäävät uhrinsa kasvoihin.

(Bundtzen 2000, 102, 105.)



Kuva 15. Elokuvan alussa nähtävän alkutekstimontaasin aikana Kusanagin alaston keho kuvataan tarkkaan useista kuvakulmista.

Nainen kastroijana ei kuitenkaan ole sellainen teoria, jota Freud olisi käsitellyt; hänelle kastroimisen uhan aiheuttaja on aina isähahmo. Poika, joka on liian läheisesti kiintynyt äitiinsä, kokee olevansa isänsä kilpailija ja kuvittelee tulevansa isänsä toimesta kastroiduksi ja siten äitinsä kaltaiseksi, falloksettomaksi olennoiksi. Lopulta kastroimisen pelko saa pojan luopumaan halustaan äitiään kohtaan ja tiedostamaan, että jonakin päivänä hän perii isänsä vallan ja siten hän voi saada itselleen naisen. Naisen (äidin) genitaalit siis herättävät pelkoa täysin passiivisessa roolissa, pelon perustuessa täysin vaginan ulkonäköön; niiden ulkomuoto vihjaa, että niille on jo tapahtunut jotain. Siinä missä Freudin teoria asettaa naisen genitaalit passiiviseen objektin rooliin, joka on kastroitu fallos, kääntää Creed naisen taas aktiiviseksi kastroijaksi, jonka genitaalien muodostamaa ”ansaa” mies pelkää. Näin ollen fetisointi voi olla keino käsitellä alitajuista ajatusta niin kastroidusta naisesta kuin myös vagina dentatan omistavasta kastroivasta naisesta. Fetisoitu, fallinen nainen on siis luotu kieltämään ajatus näistä molemmista, keskenään vastakkaisista, hahmoista. (Creed 1993, 109-110, 115-117.)

Rodulliset ja sukupuolitetut diskurssit eivät ole muuttuvia, vaan ne on liitetty yhteen seksuaalisuudessaan suhteessa valtaan. Valtaa uhkaava, ongelmallinen keho tehdään turvaliseksi fetisoimisen kautta ja tähän usein naisen (erityisesti värillisten/mustien) keho putoaa (Tasker 1993, 32). Esimerkiksi Hollywood -elokuville tyypillinen sävy esittää naispuolinen

toimintasankari seksuaalisena spektaakkelina voidaan ymmärtää osana paljon yleisempää liikettä fetisoitua toimintaa kohti. Päähenkilönaisen toimintaa heikennetään vakuuttamalla hänen seksuaalista spektaakkeliuttaan katsojalle saatavuuden kautta. Naispuolinen toimintasankari normalisoidaan tiettyyn muottiin, jonka kautta hänestä kirjoitetaan lumoavan haluttavuuden hahmo (kuva 15, kuva 16). (Tasker 2006, 419-424.)

Naisen ruumis on se kenttä, jossa taistelut moderneista merkityksistä käydään. Naisen ruumiiseen heijastuvat kaikki yhteiskunnalliset muutokset ja keskustelut, siinä nähdään vastareaktiot, kapinat, muutokset ja konservatiivien kokema epätoivo muutosten edessä. Väkivaltainen, hypermaskuliininen mieskyborgin keho taas symboloi yhteiskunnallisten, tasa-arvoa ajavien muutosten vastustusta. Nainen on perinteisessä science fictionissä se hirviömäinen toinen; naisen hahmo on uhkaava ja hallitsematon. (Springer 1996, 104; Tasker 2006, 414; Balsamo 1995, 2019; Huysen 1982, 226.)



Kuva 16. Kusanagi poistaa lämpöoptista suojanaamiota, jota käyttääkseen hänen täytyy riisuutua alasti.

Nainen määritellään usein hänen seksuaalisuutensa kautta (Creed 1993, 3). Perinteisesti naisen oletetaan olevan luonnostaan seksuaalisesti passiivinen ja kaikki tätä oletusta vastoin käyttäytyvät yksilöt nähdään epänormaaleina tai jopa vaarallisina (Huysen 1982, 233).

Mikäli tarkastellaan Kusanagin hahmoa vielä Andreas Huysenin teorioiden pohjalta, palaa Ghost in the Shellin representoima konenainen nopeasti perinteisiin dikotomioihin.

Huysen analysoi Metropolis -elokuvan esittämiä naishahmoja artikkelissaan ”*The Vamp and The Machine: Technology and Sexuality in Fritz Lang's Metropolis*” (1982) ja hänen tekemänsä huomiot ovat helposti löydettävissä myös Ghost in the Shellin kerronnasta – onhan Ghost in the Shell, kuten monet muutkin modernit scifi-elokuvat, ammentanut paljon sekä visuaalista että sisällöllistä antiaan Metropolisin kuvastosta. Huysenin mukaan Metropolisissa rinnastetaan voimakkaasti naisen hallitsemattomana ja vaarallisenä pidetyn seksuaalisen voiman aiheuttama pelko uuden teknologian tuomaan ahdistukseen. Elokuvassa Metropolisin kaupunkia hallitsevat rikkaat miehet pyrkivät kaappamaan työläisten asioita ajavan naisen, Marian, saavuttaman vallan työläisten silmissä luomalla täsmälleen hänen näköisensä robotin, jonka he lähettävät työläisten keskuuteen toimimaan omien agendojensa mukaisesti, eli kylvämään eripuraa ja purkamaan kaiken ihmis-Marian tekemän työn tuottaman tuloksen. Kone-Maria kuitenkin riistyytään luojensa hallinnasta ja saa aikaan työläisten kapinan. Kapinan aikana tapahtuvan onnettomuuden vuoksi työläiset kääntyvät kone-Mariaa vastaan ja lopulta nainen poltetaan roviolla noitana. Teknologia siis yhdistetään (seksuaalisesti) itsenäisen naisen kuvaan, joka aiheuttaa valtavaa epäjärjestyä ja vahinkoa viettelemällä miehet omalle puolelleen. Lopulta tämä uhkana koettu nainen tuhoetaan roviolla, jotta teknologia voidaan puhdistaa naisen tuhoavasta seksuaalisuudesta ja jotta neitseellinen, äidillinen ihmis-Maria voi luovuttaa vallan miehille työläisten ja rikkaiden välisessä kiistassa. (Huysen 1982, 228-229, 232-236.)

Metropolisin kone-Marian kaltaisesti Kusanagi riistyytään valtaa pitävien miesten hallinnasta ja lähtee täysin omille poluilleen elokuvan loppupuolella. Myös Kusanagin ruumis tuhoetaan elokuvan lopussa ja hänet normalisoidaan kiltin tytön rooliin lähes kirjaimellisesti Batoun siirtäessä hänen aivonsa hätäratkaisuna pimeiltä markkinoilta ostetun tyttönuken ruumiiseen. Ghost in the Shellissä Kusanagilla ei vaikuta olevan juuri minkäänlaisia seksuaalisia haluja tai tarpeita – ainakaan ennen Nukkemestarin sotkeutumista asioihin. Elokuvan lopussa tapahtuva yhdistyminen Kusanagin ja Nukkemestarin välillä päättyy julmasti vihollisen ampumiin laukauksiin, jotka on kohdistettu naiskyborgien ruumiisiin. Tämän voisi nähdä jonkinlaisena rangaistuksena ”luvattomaan”, pohjimmaiselta luonteeltaan seksuaaliseen, toimintaan liittyen.

2.3.4 Reproductio voi tapahtua keinotekkoisten olentojen kanssa

Kusanagin alastonta kehoa esitellään elokuvassa varsin anteliaasti verrattuna hänen miespuolisiin kollegoihinsa, joilta ei riisuta vaatteita missään vaiheessa takkia enempää. Alkutekstien aikana nähtävä kohtaus, jossa esitetään Kusanagin kyborgikehon luominen, paljastaa, ettei hänellä ole ollenkaan naiselle kuuluvia sukuelimiä. Tästä voitaisiin tietenkin päätellä, ettei elokuvan miespuolisillakaan kyborgeilla ole sukuelimiä, vaikkei sitä missään vaiheessa elokuvaa kerrota. Tämä seikka on sinänsä ihan looginen; miksipä koneella pitäisi olla mahdollisuus reproduktioon samalla tavalla kuin ihmisellä, kun koneita voidaan valmistaa tehtaissa näppärästi ja nopeasti. Robotteja, jotka suunnittelevat ja rakentavat uusia robotteja, on kuitenkin jo nykytodellisuudessa ehditty kehittelemään, vaikka tällaisessa toiminnassa ollaan yhä kaukana perinteisestä ja luonnonmukaisesta lisääntymisestä (Hyvönen 2001b, 86).

Ongelma sukuelimien puuttumisesta nousee kuitenkin hyvin keskeiseksi kun tarkastellaan elokuvan kyborgeja ihmisinä eikä koneina. Sukuelimien puuttuminen poistaa lisääntymisen lisäksi mahdollisuuden kokea seksuaalista kanssakäymistä ja nautintoa – eli sellaiset elämän osa-alueet, jotka ovat hyvin keskeisiä ja tärkeitä ihmisyksilöiden välisen käyttäytymisen, ja laajemmin tarkasteltuna koko ihmislajin selviytymisen, kannalta. Tässä voitaisiin hetkeksi palata fordismin ja taylorismin äärelle; täydellinen työläinen myy kehonsa ja elämänsä työnantajalleen. Näin ollen myös sukupuolielämä ja lisääntyminen muuttuvat merkityksettömiksi – niin kuin kaikki muutkin yksityiselämään, vapaa-aikaan ja ennen kaikkea evolutiiviselta kannalta luonnollisesti lajin selviytymiselle ja kehittymiselle tärkeisiin toimintoihin liittyvät aktiviteetit.

Vaikka tämä tärkeä ihmiselämään liittyvä puoli on kyborgeilta poistettu, on siitä huolimatta ihmisille kuuluvat fyysiset sukupuolen tunnusmerkit jätetty hahmoille, kuten esimerkiksi Kusanagilla rinnat sekä sirot piirteet ja miehillä harteikkuus ja lihaksikkuus. Voisi luulla että näillä sukupuolta ilmaisevilla tunnusmerkeillä ei olisi enää mitään käytännön funktiota jos mahdollisuutta sukupuolielämään ei muutoin ole, mutta siitä huolimatta elokuvan hahmoista on luotu hyvin liioitellut versiot sukupuolensa edustajina. Tällä tavalla toisaalta esitetään monien muidenkin kyborgien hahmot populaarikulttuurissa, niin nais- kuin mies-

kyborgitkin, sillä sukupuolittaminen estetisoi henkilöhahmojen kehot. Populaarikulttuurin tuotteissa esitetään usein hyvin pitkälle vietyjä kyborgien representaatioita yli-ihmisinä. Huippulihaksikasta ihmisruumista höystetään teknologialla joka parantaa sen fyysisyyttä ja seksuaalisuutta vielä entisestäänkin. Ihmiskeho on muuttumassa tulevaisuuskuvitelmissa turhaksi teknologian ja kyberavaruuden myötä, mutta siitä huolimatta seksuaalisuus on yhä hyvin tärkeä asia. (Springer 1996, 50-51, 79.)

Masamune Shirow'n alkuperäisessä *Ghost in the Shell* -sarjakuvassa Kusanagin seksuaalisuutta on käsitelty hyvin eri tavalla kuin tässä Mamoru Oshiin ohjaamassa elokuvassa. Sarjakuvan alussa nähdään jopa pehmopornoksi luokiteltavaa materiaalia sisältävä kohtaus jossa Kusanagi harrastaa seksiä useamman naisen kanssa veneessä. Tämä kohtaus on sensuroitu joistakin julkaisuversioista yksityiskohtaisen ja pornografisen materiaalina vuoksi. Kusanagilla on sarjakuvassa myös myöhemmin poikaystävä, joten voimme olettaa että heidän suhteeseensa kuuluu seksuaalinen toiminta. Kyborgeilla on siis sarjakuvan puolella aivan normaalilla tavalla ihmiselle kuuluvat sukuelimet ja he voivat kokea seksuaalista nautintoa. Sarjakuvassa Kusanagin rooli naisena on seksuaalisesti vapautunut ja itsenäinen verrattuna elokuvan näkemukseen, mutta tämä ei estä sitä, että hänen kehoaan tirkistellään niin veneessä tapahtuvassa seksikohtauksessa kuin sarjakuvan muussakin kuvastossa.

Lisääntyminen on yksi tärkeimpiä kriteerejä itsenäiselle elämälle ja tärkeää sekä suvun että lajin jatkamiselle ja selviytymiselle. Lisääntyminen on myös takuu historiasta niin biologisessa kuin mekaanisessakin mielessä – ja informaatio on olennainen osa tätä prosessia (Doane 2000, 118). Jälkeläisessä yhdistyvät kahden entiteetin geenit, jotka muokkautuvat uudelleen ja varmistavat siten monimuotoisuuden lajin sisällä, mikä parantaa lajin selviytymismahdollisuuksia. Elokuvan antagonisti Nukkemestari on tietokoneohjelma, joka on saavuttanut tietoisuuden netissä, ja joka pitää itseään uutena elämänmuotona. Alkuperästään johtuen hänellä ei ole omaa fyysistä kehoa, ei edes keinotekoista kyborgin kuorta kuten turvallisuusosasto 9:n jäsenillä. Hän tiedostaa puuttuvan orgaanisen kehonsa ja sen myötä muut vaillinaisuutensa luonnolliseen elämään verrattuna; hän ei voi lisääntyä eikä myöskään kuolla.

Nukkemestari kertoo, että hän pystyy kyllä tekemään itsestään kopioita, mutta hän ei pidä sitä oikeana tapana jatkaa sukuaan. Kopioidessa itseään hänen jälkeläistensä perimä olisi täsmälleen sama kuin hänellä, eikä siihen tulisi muutoksia toisen elollisen olion ominaisuuksista – jälkeläisillä olisi siis täsmälleen samat heikkoudet kuin hänelläkin. Tämä taas tarkoittaisi sitä, että hänen ”lajinsa” voisi tuhoutua yhden ainoan tietokoneviruksen vuoksi. Nukkemestari ymmärtää, että elämän monimuotoisuus on tärkeää selviytymisen ja ympäristön muutoksiin sopeutumisen kannalta. Ja vaikka Nukkemestari on käytännössä kuolematon entiteetti, ei hän pidä ikuisesti jatkuvaa olemassaoloa tarkoituksenmukaisena vaan haluaa muiden elävien olentojen tavoin saavuttaa myös kuoleman. Näistä syistä hän ehdottaa Kusanagille ”yhdistymistä” (metafora tai kiertoilmaisu seksille/yhdynnälle), jonka seurauksena hän selittää Kusanagin aivosoluissa olevan DNA:n ja hänen koodinsa nivoutuvan yhteen, jolloin he molemmat saavuttaisivat kuoleman tai elämänsä päättymisen sellaisina kuin he sillä hetkellä ovat, ja jonka jälkeen he uudelleensyntyisivät uutena olentona. Kusanagi ei alkuun lämpene ehdotukselle, vaan pelkää menettävänsä itsenäisyytensä ja yksilöllisyytensä aktin seurauksena. Näiden kahden hyvin teknologisten, yhteiskunnasta toiseutettujen luomuksien välinen suhde ja siitä syntyvä, evoluutiota eteenpäin vievä olento istuvat harawaylaiseen teoriaan dikotomioita rikkovasta kyborgimyytistä.

Naiset on tyypillisesti yhdistetty biologiseen lisääntymiseen ja miehet teknologiseen luomiseen. Historiasta löytyy paljon viitteitä miehiseen pyrkimykseen luoda elämää ilman äitiä; näistä hyvä esimerkki ovat Raamatun Aatami ja Eeva. Patriarkaattia pelottaa naisen äitiys, sillä se häivyttää itsen ja toiseuden rajoja. Miehet haluavat päästä eroon biologisesta riippuvuudestaan naisesta äitinä ja toisena, ja science fictionin kentällä tämä tapahtuu usein nimenomaan teknologian avulla. Eokuvissa nainen sysätään marginaaliin ja hänet seksin ja biologisen lisääntymisen välineenä korvataan fetissin tavoin erilaisilla olioilla: avaruus-olennoilla, koneilla ja mutanteilla. (Springer 1996, 118-119; Doane 2000, 116-117; Holland 1995, 167.) Erityisesti Huysen kiinnittää tähän asiaan huomiota analysoidessaan Metropoliksen kuvastoa; elokuvassa miespuolinen keksijä Rotwang teknologisoi luonnon ruumiillistumana pidetyn naisen luomalla naispuolisen robotin ja löytää siten ykseyden pääsemällä toiseksi koetusta hahmosta eroon, sekä uuden yhteyden luontoon tehtyään naisen biologiset luomisvoimat turhiksi omilla kyvyillään. Elokuvan lopussa konenainen tuhoetaan, mikä puhdistaa teknologian naisen tuhoavasta seksuaalisuudesta ja lisää entises-

tään miehen autonomisuutta naisesta luoja. (Huysen 1982, 226-228.)

Ghost in the Shellin tapaustakin voisi tulkita tästä näkökulmasta, kun otetaan huomioon se, että aloite lisääntymiseen tulee yleisesti muiden henkilöhahmojen mukaan miespuoliseksi luokiteltavalta tietokoneohjelmalta. Lisääntymisen toisena osapuolena toimii Kusanagi, steriili naispuolinen kyborgi jolla ei ole biologisia sukuelimiä jotka mahdollistaisivat jälkeläisten tekemisen, mutta jolla on kuitenkin ilmeisesti biologiset ja alkuperäiset aivot titaanikallonsa sisällä. Tällaisesta näkökulmasta katsottuna voitaisiin siis sanoa, että elokuvan tapauksessa siis miespuolinen, itsensä jumalallisella informaation voimalla eläväksi luonut teknologinen olento suostuttelee konenaisen lisääntymään kanssaan, jotta nimenomaan hän, mies, voi saada myös naisen biologiset luomisvoimat käyttöönsä kehittyäkseen eteenpäin uudenaikaisena elämänmuotona. Kärjistetyksi tämän voisi siis tulkita ja muotoilla niin, että mies luo elokuvassa itsensä tyhjästä, sulauttaa steriilin konenaisen osaksi itseään ja tekee itsestään jumalan. Toisaalta Nukkemestari on itsekin yhteiskunnasta toiseutettu entiteetti, joka sysätään tiettyyn muottiin valtaapitävien toimesta ja jota jahdataan ja yritetään kaikin keinoin eliminoida. Hänet on siis selvästi koettu uhkana yhteiskunnalliselle järjestykselle. Hänestä ei myöskään loppujen lopulta tiedetä juuri mitään ja oletamus hänen miespuolisuudestaan perustuu siihen luuloon, että hän on ihminen. Tietokoneohjelmillahan ei ole minkäänlaisia sukupuolia, joten emme voine olettaa Nukkemestarin omaavan varsinaisesti minkäänlaista sukupuolta. Näin kärjistetty tulkinta ei siis ota huomioon kaikkia asianhaaraan vaikuttavia seikkoja.

2.3.5 Yhteenveto: Perinteiden mukaiseksi normalisoitu konenainen

Ghost in the Shell normalisoi muutoin perinteisiä rajoja rikkovan päähenkilönsä Kusanagin takaisin vaimon ja äidin rooliin elokuvan lopussa. Nukkemestari pakottaa Kusanagin keskustelemaan kanssaan niin ettei kukaan muu kuule heidän puheitaan ja suostuttelee tämän yhdistymään kanssaan. Tämän Nukkemestari tekee saavuttaakseen häneltä vielä puuttuvat elämälle tyypilliset tunnusmerkit, eli jälkeläisen ja kuoleman, jotta hän voi saavuttaa täydellisesti kaikki elämän ominaisuudet tietoisuutensa lisäksi. Kusanagille tämä yhdistymi-

nen taas ei vaikuta tarjoavan yhtä paljon positiivisia puolia ja hän huomauttaakin Nukkemestarille, että sopimus ei vaikuta hänen kannaltaan yhtä reilulta. Kusanagista tulee siis elokuvan lopuksi normaalin naiskuvan mukaisesti äiti ja vaimo. Tämän lisäksi hänestä muodostuu jossain määrin itsensä ja jumalallisesti tietoverkossa itsenäisesti syntyneen Nukkemestarin tekemä yhteinen jälkeläinen, joka katoaa elokuvan lopussa kyborgilapsen (kuva 17) keinotekoisessa ruumiissa Newportin kaupunkiin.



Kuva 17. Kusanagi/Nukkemestari-hybridin herää Batoun luota uudessa keinotekoisessa, tyttölasta muistuttavassa ruumiissa.

Jos analysoidaan Nukkemestarin ja Kusanagin yhdistymistä Nina Lykken mukaisesti, eivät nämä kaksi hahmoa ole millään tavalla toisilleen vastakkaisia voimia, vaan päinvastoin; hänen mukaansa sekä kyborgit että jumalaiset olennot juontavat juurensa hirviöistä ja toiseudesta, ja ne työskentelevät samojen päämäärien saavuttamiseksi, eli ihmisen ja ei-inhimillisen suhteen uudelleenmäärittelyn saavuttamiseksi ja niitä erillään pitävien dikotomioiden rikkomiseksi. Lykke puhuu ensisijaisesti feministisestä näkökulmasta eli jumalan sijaan jumalattaresta, mutta käsitettä voitaneen laajentaa koskemaan jumalallista yleisesti. (Lykke 1996, 24.) Tästä näkökulmasta tarkasteltuna Ghost in the Shellin lopussa nähtävä Kusanagin ja Nukkemestarin muodostama uusi entiteetti, nuoren kyborgityön ruumiiseen asennettu hahmo, voisi olla jonkinlainen sovinnonele tai pyrkimys dikotomioiden kautta rakennettujen epätasa-arvoisten asetelmien ja valtarakenteiden korjaamiseksi ja niistä vapautumiseksi.

Cynthia Fuchs toteaa, että kyborgi on penetraation ja reproduktion paradoksi; se on

läpäistävä mutta kova, eikä se lupaa mitään lisääntymisestä (Fuchs 1995, 282-284). Harawayn mukaan kyborgilla ei ole myöskään minkäänlaista kosketuspintaa ihmisen patriarkaaliseen historiaan, sillä se ei synny maailmaan biologisesti ihmisen tavoin, eikä sen muistoja ja tietoja tarvitse iän myötä kartuttaa, vaan ne voidaan ohjelmoida (Haraway 2003, 210-211). Monelta kantilta tarkasteltuna tällainen kyborginen ihmiskuva on Ghost in the Shellistä löydettävissä; sekä Nukkemestari että Kusanagi ovat hyvin teknologisia luomuksia ja ennen kaikkea he ovat molemmat omilla tavoillaan enemmän tai vähemmän yhteiskunnasta toiseutettuja hahmoja, jotka koetaan vallanpitäjien taholta uhkaavina. Heillä kummallakaan ei ole varsinaisesti orgaanista menneisyyttä tai historiaa (eikä orgaanista tulevaisuuttakaan) kuten perhettä, mutta siitä huolimatta heillä on valtavasti tietoa maailmasta ympärillään ja he ovat yhteiskunnallisesti aktiivisia toimijoita, joiden edesottamukset muokkaavat heidän ympäristöään.

Ghost in the Shellin representoima tulevaisuuden ihminen on monin tavoin siis hyvin ristiriitainen hahmo, erityisesti sukupuolirooleja tarkasteltaessa. Kusanagin henkilöhahmo ei toteuta täysin naiselle perinteisesti osoitettua passiivista narratiivia ja representaatiota, mutta silti hänen ruumiinsa on hyvin pitkälle seksualisoitu speaktaakkeli, jolta on poistettu valta omaan seksuaalisuuteen ja sen toteuttamiseen. Kusanagin lisäksi elokuvasta ei löydy muita puhuvia ja itsenäisesti toimivia naishahmoja, mikä vain korostaa Kusanagin asemaa miehen katseen kohteena. Myös Nukkemestari on melkoisen ristiriitainen hahmo; hän rikkoo monenlaisia patriarkaatin asettamia rajoja ja sääntöjä, mutta samalla hänestä maalataan jumalan kaltainen, miespuoliseksi mielletty olento jolla on valta tehdä mitä huvittaa, ja lopulta hän käyttää tätä valtaansa taivutellakseen kyborginaisen seksuaaliseen toimintaan, joka hyödyttää eniten häntä itseään.

Elokuvan maailmassa ei olla siis täysin päästy perinteisten dualismien ja dikotomioiden kahleista, vaikka henkilöhahmoista ja tarinasta löytyisikin oikeita aineksia niiden rikkomiseen. Erityisesti Kusanagin hahmon kehitys jää puolitiehen ja lopulta hänet tyydytään normalisoimaan rämäpäisestä poliisiupseerista perinteiden mukaiseen naisen rooliin. Kuitenkin Nukkemestarin ja Kusanagin, kahden yhteiskunnasta toiseutetun olennon, yhdessä muodostama jälkeläinen/yhteensulautuma voi olla askel tasa-arvon kannalta parempaan, jopa harawaylaiseen, suuntaan.

3 Pohdinta

3.1 Utopistinen kyborgikuva dystopisessa tulevaisuudessa

Tutkin tässä tutkielmassani tulevaisuuden ihmisen representaatiota elokuvissa, käyttäen aineistonani japanilaista animaatioelokuvaa *Ghost in the Shell* vuodelta 1995. Elokuvan tarinan ytimessä on dilemma ihmisyydestä ja sen määrittämisestä teknologian valtaamassa tulevaisuudessa. Alkuun voisi kuvitella että asian ratkaisu on yksinkertainen, mutta edistynyt teknologia ja sen laaja ja intiimi integroituminen ihmiskunnan jokapäiväiseen elämään muun muassa kyberaivoimplanttien muodossa tekevät tästä astetta monimutkaisemman ongelman.

Koneistumisen ja teknologian tekemät muutokset arjessa näkyvät monessa tasossa; fyysisessä, henkisessä sekä sosiaalisessa ja yhteiskunnallisessa tasossa, ja kaiken lisäksi nämä tasot kietoutuvat tiiviisti yhteen ja vaikuttavat toisiinsa. Pitkälle edistyneen teknologian ansiosta robotit ja tekoälyt matkivat inhimillisiä olentoja hämäävän tarkasti aidon oloisen ulkonäkönsä ja habituksensa ansiosta. Samaan aikaan taas ihmisten ja kyborgien ulkonäköä muokataan erilaisten ulkoisten implanttien avulla koneellisempaan suuntaan ja tämä heijastuu myös heidän keskinäiseen käyttäytymiseensä. Tällainen kehitys johtaa lopulta siihen, ettei koneita ja ihmisiä voida enää erottaa toisistaan pelkästään fyysisten attribuuttien perusteella.

Ihmisillä kaikkein tärkein ja yleisin fyysinen muutos ovat näkymättömiin piilotetut kyberaivot, jotka on asennettu jokaisen ihmisen kallon sisäpuolelle. Kyberaivot mahdollistavat jokaisen ihmisen liittymisen tietoverkkoon ilman erillisiä laitteita ja ne auttavat kommunikoimaan helpommin muun muassa työkavereiden kanssa. Kyberaivot lisäävät aivokapasiteettia niin muistojen tallentamisen kuin aktiivisen ajattelunkin osalta. Niissä piilee kuitenkin vakava tietoturvariski; Nukkemestarin kaltaiset kyberrikolliset voivat hakkeroida ja uudelleenmuokata uhrinsa mielen ja persoonallisuuden kokonaisuudessaan nettiin yhdistettyjen kyberaivojen avulla. Muutos on pysyvä.

Siinä missä ihmisillä on aivoihinsa yhdistettyjä teknisiä laitteita, pitäisi täyssynteettisten kyborgien kalloista taas vastaavasti löytyä jonkin verran orgaanista ja alkuperäistä (eli heidän entisestä ihmisruumiistaan kotoisin olevaa) aivokudosta. Tämä aivokudos takaa sen, että ihmisten lisäksi myös kyborgeille muodostuu niin kutsuttu ”ghost” eli sielu tai mieli. Ghost taas määrittää sen, ketä voidaan kutsua ihmiseksi.

Ghost on luonteeltaan lähtökohtaisesti päällepäin näkymätön ominaisuus kuten kyber-aivotkin, ja sen olemassaolo voidaan todentaa koneiden avulla skannaamalla aivot erityisillä laitteilla. Elokuvan ihmiset tuntuvat luottavan lähes sokeasti skannereihin ja niiden antamiin tuloksiin ghostista, kyseenalaistamatta metodin luotettavuutta ja yleistä loogisuutta. On kieltämättä kyllä hyvin paradoksaalista, että ihmisyyttä täytyy todentaa koneiden avulla – joihin juuri yritetään tätä eroa ghostin avulla muodostaa. Tämä yksityiskohta paljastaa miten suuresti Ghost in the Shellin maailma nojaa nimenomaan teknologiaan ja kuinka vahvasti ihmiset koneisiinsa luottavat, ymmärtämättä tai käsittämättä aivan täysin riippuvuutensa vakavuutta. Heidän yhteiskuntansa, olemassaolonsa ja ihmisyytensä rakentuvat teknologian varaan, mutta he eivät vaikuta myöntävän sitä itselleen. Tällainen tiukka tarrautuminen teknologiaan viittaa vahvasti transhumanistiseen aatesuuntaukseen, koneiden ja tietotekniikan varauksettomaan ihailuun ja uskomukseen siitä, että teknologian keinoin voidaan ratkaista ihan mitkä tahansa ongelmat ja vastoinkäymiset.

Ghost muodostaa paradoksaalisessa funktiossaan suurimman henkisen puolen dilemman, jonka parissa elokuvan päähenkilö Motoko Kusanagi joutuu painimaan. Hän on ruumiiltaan täyssynteettinen kyborgi, joka ei voi olla täysin varma siitä, että hänen aivoissaan todella on aitoa aivokudosta – eihän omia aivojaan voi nähdä, vaikka olisi kuinka hienoilla erikoisominaisuuksilla varusteltu kyborgi. Hänen epäilyksensä heräävät erityisesti Nukkemestarin tullessa kuvioihin rikoksillaan, joiden vuoksi jopa aivan normaalit ihmiset menettävät ne henkiset ominaisuudet, joiden varaan ihmisyyden voisi perinteisesti ajateltuna rakentaa; persoonallisuuden erityispiirteet, muistot menneisyydestä ja perheestä, sekä suunnitelmat ja toiveet tulevaisuuden suhteen. Ne kaikki muuttuvat merkityksettömiksi Nukkemestarin edessä, joka tekee jumalaisilla, synnynnäisillä hakkerin kyvyillään mitä huvittaa ja muut hahmot seuraavat henkeään haukkoen vierestä kun hän yksi kerrallaan paljastaa epäkohtia ja valuvikoja yhteiskunnasta ja dikotomioihin nojaavasta valtajärjes-

telmästä. Ainoastaan Kusanagi tuntuu ymmärtävän ja kiinnostuvan näistä havainnoista sekä Nukkemestarista ajattelevana olentona. Muut henkilöihahmot eivät voi tehdä muuta kuin katsoa ja vikiä vieressä kun yhteiskunnan rajoittuneesta asenneilmapiiristä ja omasta (tieto)koneistumisestaan ja suhteestaan ihmisyyteen syvästi ahdistunut Kusanagi hyppää Nukkemestarin vetämään kelkkaan mukaan.

Sosiaaliselta ja yhteiskunnalliselta kannalta Ghost in the Shellin muutoin edistyksellinen tulevaisuuden yhteiskunta ei ole kehittynyt meidän nykypäiväämme pidemmälle, vaan melkein päinvastoin; perinteiset sukupuoliroolit ovat voimissaan. Teknologian kehittyminen ei näytä muuttavan valtarakenteita vaan kaivavan vastakkainasettelujen kuilua entistäkin syvemmäksi. Mahdollisuus muutokseen olisi olemassa, mutta sitä ei haluta käyttää. Kusanagista ja hänen virheettömästä koneruumiistaan rakennetaan miehen katseelle tarkoitettu, voimakkaasti seksualisoitu speaktaakkeli, jolta on poistettu määräysvalta ihmiselämän mielekkääksi tekeviin, tärkeisiin ja luonnollisiin osa-alueisiin, eli seksuaalisuuteen, seksuaaliseen nautintoon ja mahdollisuuteen jatkaa sukua. Kusanagin toiminnallinen hahmo yrittää jossain määrin kapinoida yhteiskunnan asettamia rooleja vastaan, mikä johtaa vain siihen, että hänet normalisoidaan elokuvan lopuksi vaimon ja äidin rooliin. Kaiken päätteeksi hänen entinen ruumiinsa tuhoetaan rangaistuksena luvattomasta seksuaalisesta toiminnasta.

Ghost in the Shell representoi tulevaisuuden kyberpunkille ominaisella nihilistisellä ja dystopisella otteella maalailen uhkakuvia erityisesti teknologian kehittymisen suhteen ja sen vaikutuksista ihmiseen fiktion keinoin. Elokuvan ihmiset elävät jossain määrin rauhassa ja harmoniassa ympäröivän teknologian kanssa, jonka luomaan turvallisuuden tunteeseen Nukkemestari tekee temppuineen voimakkaan mutta vain hetkellisen loven. Hahmot eivät pidä teknologiasta luopumista tai sen rajoittamista ilmeisesti minkäänlaisena vaihtoehtona, vaan tuntuvat nojaavan siihen entistä enemmän jokaisen vastoinkäymisen myötä.

Tulevaisuuden ihmisen representaatio Ghost in the Shell -elokuvassa on siis pitkälle teknologian keinoin paranneltu transhumanistinen kyborgi, joka on fyysisiltä ja henkisiltä ominaisuuksiltaan utopistinen haavekuva, joka toimii hyvin dystopisessa ympäristössä ja vanhanaikaisiin valtarakenteisiin nojaavassa yhteiskunnassa. Elokuvassa tavalliset ihmiset

ovat kuin dystopisen yhteiskuntansa ja teknologian tahdottomia orjia, koneiksi muuttuneita orgaanisia ruumiita, kun taas tietoverkoista ponnistaa uutta ajattelua luova elämänmuoto, joka kehittää itselleen tunteita ja muistoja hyvin inhimillisillä tavoilla. Tie kohti parempaa tulevaisuutta voisi löytyä erilaisten olentojen olemassaolon hyväksymisestä ja läheisen liiton tekemisestä niiden kanssa – mihin Kusanagi ja Nukkemestari vaikuttavat pyrkivän, vaikka muut elokuvan hahmot eivät samaa ajattelumallia pystykään ymmärtämään.

Monilla tavoilla *Ghost in the Shell* toistaa muiden genrensä elokuvien vanavedessä vakiintuneita käsityksiä sukupuolirooleista ja vaikuttaa tämän lisäksi nojaavan transhumanistisesti teknologian tuomiin mahdollisuuksiin kaikkien ongelmien ratkaisijana. Elokuvan loppuratkaisu jättää kuitenkin paljon tulkinnanvaraa Kusanagin ja Nukkemestarin yhdistymisen ja siitä syntyvän uuden olennon myötä.

3.2 Erikoistuminen johtaa kuolemaan – oman tutkimusprosessin arviointia

Tutkielman tekemistä aloittaessani muistan hämmästyneeni siitä tieteellisten tekstien määrästä, joka aiheesta on kirjoitettu. Postmodernismi ja posthumanismi hahmottuivat minulle hitaasti teksti toisensa jälkeen, enkä alkuun aivan täysin ymmärtänyt, kuinka tärkeitä ne olivat tutkielmani kannalta. Niistä muodostui kuitenkin tutkielmaani tiiviisti ympäröivä taustateoria. Tieteellisen taustatutkimuksen monialaisuus oli myös hyvin yllättävää; tekstejä löytyi niin tekoälytutkijoilta kuin psykologeiltakin. Erilaiset lähestymistavat aihealuetta kohtaan olivat kiehtovia ja olen varmasti käyttänyt useita kymmeniä tunteja tutkielmani kannalta epäolennaisten mutta erittäin mielenkiintoisten artikkeleiden parissa. Päällimmäinen tuntemukseni suurten filosofisten kysymysten ja laajan ja monialaisen tutkijakentän äärellä oli hyvin nöyrä.

Ghost in the Shell vaikutti kuitenkin yllättävän tuntemattomalta elokuvalta tutkijoille (vaikka monia muita kyberpunk- ja scifi-aiheisia teoksia on tutkittu varsin ahkerasti), enkä löytänyt yliopiston kirjastosta kuin kourallisen artikkeleita, joissa elokuvaa käsitellään tai ylipäätään mainitaan. En myöskään ollut täysin samaa mieltä muiden tekemien päätelmien

kanssa Ghost in the Shellin suhteen, vaan minusta ne jäivät usein puolitiehen analyysin osalta. Tekemistä siis riitti niin taustakirjallisuuden sisäistämisen kuin niiden käsittelemien teorioiden soveltamisenkin suhteen.

Olen monella tavalla sekä tyytyväinen että tyytymätön tutkielmaani. Oppimisprosessi on hyvin nähtävillä tutkielman tekstistä ja siitä pystyy selkeästi aistimaan sen, kuinka olen hiljalleen omaksunut tutkijamaisen otteen kirjoittamiseen ja asioiden pohtimiseen tutkielman edetessä. Johdanto ja analyysin ensimmäinen osio ovat aika kömpelöä tekstiä, ja vasta analyysin toisessa osiossa vaikutan pääsevän jossain määrin kärryille siitä mitä olen tekemässä. Toisessa osiossa en enää niinkään vain litteroi elokuvan sisältöä, vaan enemmänkin aukikirjoitan siitä tekemiäni havaintoja aiheeseen liittyvän tutkimuskirjallisuuden ja teorioiden kautta – niin kuin pitääkin tehdä. Kolmannessa osiossa taas näyttää siltä että innostun jopa vähän liikaakin aiheesta ja tässä vaiheessa tutkijoiden nimiä ja teorioita alkaa nousta tekstiin kuin sieniä sateella, mikä ei tietenkään ole huono asia, vaan päinvastoin, tämä olisi saanut tapahtua jo analyysin ensimmäisessä osiossa.

Yritin valikoida tutkielmaan vain ne teoriat, jotka vaikuttivat olennaisimmilta aineistoani ajatellen, vaikka tutkimuksia ja tulkintoja olisi kyllä löytynyt näkökulmasta jos toisestakin. Ruumiittomuuden kokemus kyberavaruudessa ja ruumiin tärkeys kulttuurin merkkinä olivat asioita, jotka jäivät vielä mietityttämään. Ghost in the Shell sivuaa näitä keskusteluja mutta ei keskity niihin sen suuremmin (esimerkiksi kyberavaruus jää lopulta todella pieneen ja abstraktiin rooliin), joten jätin ruumiittomuuden kokemuksen suurimmaksi osaksi sivulauseisiin. Posthumanismiin ja -modernismiin olisin voinut kyllä joka tapauksessa sukeltaa syvemmälle ja aukikirjoittaa niiden taustoja ja filosofiaa tarkemmin. Myös feministiset huomiot naisten kehoihin liittyvästä brutaalista väkivallasta elokuvissa jätin mainitsematta, vaikka aineistossani naisten ruumiita käsitelläänkin varsin julmalla ja tirkistelevällä kuvastolla.

Tutkielmaa kirjoittaessani minulla on usein kaikunut mielessäni Ghost in the Shellin päähenkilön toteamus ”Erikoistuminen johtaa kuolemaan” jonka hän antoi vastaukseksi alaiselleen Togusalle kysymykseen siitä, että miksi hän rekrytoi pääosin täyssynteettisistä kyborgeista koostuvan poliisiyksikön jäseneksi tavallisen, vain kyberaivoilla parannellun ja

siten hyvin haavoittuvaisen ihmisen. Kusanagi oli osannut ajatella sitä, että yksikön jäsenten keskinäinen monimuotoisuus varmistaa paremman lopputuloksen saavuttamisen työtehtävissä, ja että juuri sen vuoksi ryhmässä on tärkeää olla myös muunlaisia jäseniä kuin vain täyssynteettisiä kyborgeja. Vahvuudetkin voivat kääntyä heikkouksiksi, mikäli kaikki jäsenet ryhmän sisällä omaavat samat ominaisuudet. Nukkemestari puhuu samasta monimuotoisuuden tärkeydestä myöhemmin Kusanagille suostutellessaan tätä yhdistymään kanssaan.

Kusanagin toteamus kiteyttää hyvin sen, mitä tutkimuskirjallisuuskin tuntuu puoltavan; liiallinen yksipuolisuus päätöksenteossa ja yhteiskunnallisen vallan keskittyminen yhdelle homogeeniselle joukolle johtaa vakaviin haavoittuvuuksiin järjestelmässä ja siten koko ihmiskunnan sisällä. Siksi dikotomioihin ja niiden avulla valtavirrasta (tai valtaapitävistä) erilaisiksi koettujen ihmisten toiseuttamiseen ja alistamiseen perustuva vallanjako ei ole hyvä asia edes valtaapitäville itselleen.

Tässä tutkielmassa aukikirjoittamani teoriat ja pohdinnat tuntuvat tällä hetkellä yhtä aikaa sekä vanhanaikaisilta että erittäin ajankohtaisilta. Minua hämmästyttää suuresti se, kuinka edellä aikaansa erityisesti Donna Haraway on ollut, mutta myös se, kuinka paljon koneiden ja ihmisten välistä suhdetta on pohdittu jo vuosikymmeniä sitten, jo ennen kuin minä olin edes syntynyt. Eivätkä nämä kysymykset ole kadonneet minnekään, vaan päinvastoin; ne ovat ajankohtaisempia kuin koskaan. Oppivat algoritmit ovat arkipäiväistyneet ja ne hallitsevat elämäämme sosiaalisen median kautta, kiihtyvä kapitalismi taas hallitsee tätä teknologiaa ja ohjailee yhteiskuntaa algoritmien kautta kuluttamaan tarjoamiaan tuotteitaan entistä enemmän. Eikä addiktiomme teknologiaa kohtaan tuhoa pelkästään meitä ihmisiä, vaan myös elinympäristöämme ja muita siinä eläviä olentoja.

Tutkielman kirjoittaminen on aiheuttanut minulle toisinaan syviä itsetutkiskelun hetkiä ja jonkin asteista eksistentiaalistista kriisiä. Ei niinkään sen osalta, että pidän itseäni huonona opiskelijana sen takia että tämän kirjoittamisessa on kestänyt näin kauan, vaan sen takia, että olemassaoloni alkaa tuntua mitättömältä ja merkityksettömältä kaikkien näiden valtavien kysymysten äärellä. Elämä maapallolla on kehittänyt todella monimutkaisia olomuotoja, joita kaikkia me emme edes vielä tunne saati ymmärrä – ja samaan aikaan me ihmiset

luomme keinotekoisesti koko ajan uutta yhä kiihtyvällä tahdilla, ehtimättä pysähtyä tutkimaan näiden uusien asioiden aiheuttamia muutoksia yhteiskunnassamme ja elinympäristössämme. Teknologian kehitys ja ylikäyttö jatkuu senkin uhalla että tuhoamme sen vuoksi muita eliöitä, ympäristöämme sekä loppujen lopulta mahdollisesti ihmiskunnan sen mukana ilmastonmuutoksen ja resurssien ryöstön muodossa.

Nyky-yhteiskunta on selvästi aivan yhtä vakavasti ja kokonaisvaltaisesti sokaistunut teknologian voimalle kuin Ghost in the Shellin maailma ja tässä näkökulmassa elokuva tuntuu paikoitellen melkein täydelliseltä nykymaailman peililtä, vaikkei siinä käsitelläkään meitä uhkaavia ilmastokatastrofeja eikä yhteiskunnallisia ongelmia. Ekokatastrofi on tutkijoiden mukaan jo peruuttamattoman pitkällä, mutta yhteiskunnallisessa keskustelussa vakuutetaan että teknologia ja tietotekniset uudistukset voivat vielä pelastaa niin meidät kuin muutkin elävät olennot ja elinympäristöt. Nykymaailma elää transhumanistien ikuisessa optimismissa vähät välittäen realiteeteista, sillä ilmastonmuutoksen vakavuuden myöntäminen vaatisi samalla myös vanhojen valtarakenteiden purkamista – nykyinen uusliberalistinen kapitalismi elää nimenomaan resurssien ryöstämisen pohjalta ja paljon puhuttu ”talouden kasvu” on kiihtynyt jo kauan aikaa sitten luonnon uusiutumiskyvyn ohitse.

Vaikka koen itseni monella tavalla hyvin nuoreksi ja ymmärrykseltäni vajavaiseksi pohtimaan näin suuria kysymyksiä riittävän monipuolisesti, on filosofinen matkani ihmisyyden ytimeen ollut kaikesta huolimatta erittäin antoisa ja palkitseva. Mitä enemmän luin tutkimuskirjallisuutta, sitä enemmän myös halusin tietää asioista, eikä kaikki lukemani kirjallisuus tuntunut pystyvän vastaamaan aivan kaikkiin kysymyksiin ja pohdintoihini. Myös teksteissä ahkerasti viitattujen filosofien kuten Foucaultin, Derridan, Deleuzen ja Guattarin ajatukset ihmisyydestä jäivät askarruttamaan uteliasta mieltäni ja tulen varmasti vielä tutustumaan heidän teksteihinsä.

Vaikka olen tätä tutkielmaa kirjoittaessani katsonut Ghost in the Shellin lukemattomia kertoja, en ole vieläkään päässyt kyllästymään siihen, vaan minusta tuntuu että elokuva tarjoaa koko ajan uutta pureskeltavaa. Erityisesti feministisestä näkökulmasta katsottuna elokuvassa olisi varmasti paljon tutkittavaa, eikä yksikään tulkinnoista vaikuta varsinaisesti

selittävän elokuvaa aivan täysin. Audiovisuaalisena teoksena *Ghost in the Shell* on älykäs ja moniulotteinen kokonaisuus, vaikka se toistaakin monia nykyisen kulttuurimme virheitä. Nukkemestarin ja Kusanagin välistä suhdetta olisi varmasti antoisaa pohtia syvällisemmin, kuten myös näiden kahden naispuolisten kehojen kohtaamaa väkivaltaista kohtelua. Hieman samankaltaisia koneen ja ihmisen välisiä suhteita on käsitelty myös uudemmissa audiovisuaalisissa esityksissä ja näistä yhdeksi esimerkiksi voisin nostaa tv-sarjan nimeltä *Orville*, jonka toisella tuotantokaudella ihminen ja tekoäly kehittävät välilleen romanttisen suhteen. Tätä suhdetta käsitellään tv-sarjassa poikkeuksellisen yksityiskohtaisesti ja inhimillisesti eikä sitä jätetä pelkästään yksittäiseksi kuriositeetiksi tai juonenkäänteen kaltaiseksi pinnalliseksi keinoksi kuljettaa sarjaa eteenpäin. Sarjan raikas lähestymiskulma aiheeseen voisi olla lähemmän tarkastelemisen arvoinen.

Sinänsä nykyiset scifi- ja kyberpunk-kentät tarjoilevat kuitenkin hyvin samankaltaisia skenaarioita, juonikuvioita ja hahmoja kuin vanhempikin tuotanto, joten itsessään genre ei uudistumiskykynsä puolesta ole kiinnostava. Joitakin kiehtovia pohdintoja ihmisyyden ytimeistä ja erikoislaadusta on julkaistu, ja näitä olisi tietenkin jännittävää verrata vanhempiin versioihin sen kannalta, miten ne suhtautuvat henkilöhahmoihinsa ja esittämäänsä teknologiaan. *Ghost in the Shell*lle on tehty jatko-osa vuonna 2004 ja tässäkin tutkielmassa usein mainittu *Blade Runner* on sekin saanut jatkoa aivan vastikään, vuonna 2017. Olen henkilökohtaisesti sitä mieltä, että kumpikin jatko-osa on ensimmäistä osaa heikompi, mutta kummatkin tuovat oman uuden sävöyksensä ihmisyyden dilemmaan.

Tämä meidän nykyinen tietoyhteiskuntamme tarjoaa myös itsessään valtavan määrän tutkielman aiheita. Sosiaalinen media lävistää kaikki elämämme osa-alueet eikä nykymaailmassa ole kovin helppoa luovia ilman internet-yhteyttä, älypuhelinta ja some-tilejä. Virtuaalivaikuttajat, deep fake -videot ja kaikkien ulottuvilla olevat kuvanmuokkausohjelmit hämärtävät todellisuudentajua ja lisäävät ihmisten paineita täydellisyyden tavoitteluun ulkonäkönsä puolesta niin todellisessa elämässä kuin sosiaalisessa mediassakin. Ja uutta teknologiaa kehitetään jatkuvasti kiihtyvään tahtiin, eikä tämän kaiken perässä ole enää helppoa pysyä edes niin sanotuilla diginatiiveilla. Kiehtovinta näissä kaikissa on se, miten nämä ilmiöt koukuttavat käyttäjiään ja miten ne muokkaavat meidän käsitystämme todellisuudesta.

Monia arvoituksia jäi siis vielä tutkittavaksi. Olen vahvasti sitä mieltä, että filosofiset pohdinnat ihmisyydestä ja elämästä ympärillämme ovat tärkeitä ja aiheellisia meille kaikille.

3.3 Metodologian arviointia ja tutkielman validisuus

Huolimatta siitä, että olen aina mieltänyt itseni jonkin asteiseksi feministiksi, tulivat analyysiosion kolmannessa luvussa käyttämäni feministiset teoriat ja niiden ”radikaaluis” yllätyksenä. Tekstejä lukiessani koin alkuun lähinnä epäuskoa niiden esittämiä teorioita ja väitteitä kohtaan, mutta mitä enemmän luin, sitä vakuuttuneemmaksi tekstit minut saivat. Feministiset analyysit ja teoriat olivat shokeeraavan sisältönsä ja ulosantinsa puolesta yllättävän tarkkoja ja teräviä huomioissaan miehisen katseen hallitsemasta mediakuvastosta ja patriarkaatin paniikista tasa-arvon kehittymisen suhteen. Yllätyin kyllä myös siitä, kuinka epäuskoisesti suhtauduin itsekin feministisiin teorioihin; reaktioni paljasti ainakin sen, kuinka syvään nämä epätasa-arvoiset nyky-yhteiskunnan asenteet ja rakenteet ovat päässeet juurtumaan. Kyseenalaistaminen on vaikeaa, kun on kasvanut tällaiseen kulttuuriin ympäristöön. Mittailllessani Harawayn kyborgimyyttä, nykytodellisuutta sekä feministisiä teorioita keskenään, alkoi harawaylainen kyborgi tuntua yhä vain kaukaisemmalta utopiakuvalta. Maailma on toki koko ajan muuttumassa tasa-arvoisempaan suuntaan – vaikkakin kehitys tuntuu tuskastuttavan hitaalta.

Feminististen teorioiden ja väitteiden lisäksi monet muut tässä tutkielmassa käsittelemäni teoriat tuntuivat alkuun hyvin korkealentoisilta ja epäuskottavilta. Näistä esimerkkinä voisin mainita kartesiolaisen dualismikäsitteilyksen ja -ajattelun, johon monet nykyiset ajattelumallit perustuvat. Mieli/ruumis -jaottelu on kieltämättä kyllä houkuttelevan yksinkertainen ja helppo, mutta se mitätöi ja vetää mutkia suoriksi liian monelta osalta. Elämä on kuitenkin hyvin monimutkaista eikä luokiteltavissa karkeasti kahtia.

Graduohjaajani opastuksen avulla löydetty metodologia ja lähestymiskulma aihealueeseen

on ollut mielestäni toimiva ja mielekäs. Muistaakseni yhdellä kurssilla muut opiskelijat ehdottivat minulle semioottista diskurssianalyysiä, mikä onkin mielestäni hyvin lähellä käyttämiäni metodeja, mutta se ei tuntunut avaavan oikeanlaisia kysymyksenasetteluja aineistoni sisällön suhteen. Tuntui mielekkäämmältä lähestyä aineistoa lähiluvun menetelmin ja avata sieltä nousevia diskursseja vapaammalla otteella ontologisessa kontekstissa.

Olisihan tätä aihealuetta voinut tietenkkin lähestyä myös hyvin erilaisesta näkökulmasta: lukemani tutkimuskirjallisuuden joukosta löytyy Hannu Eerikäisen valtava eepos ”Cybersex and Prosthetic God – 'Sex', Desire and the Posthuman Body in Cyber Discourse” (2014), joka on ehtinyt aiheuttaa minulle suurta hämmennystä ja rehellisesti sanottuna jopa vihostusta. Kahteen osaan jaettu teos sisältää 1784 sivua, jotka kattavat hyvin perusteellisesti myös gradulleni tärkeää kyberdiskurssia, postmodernia teoriaa ja kyborgi-teoretisointia sekä näiden historiaa – mutta hyvin erilaisista lähtökohdista kuin millä itse olin liikkeellä. Teos on kirjoitettu tietoteorian näkökulmasta, mikä tuntui mielestäni omituiselta otettuna huomioon aiheen filosofinen luonne. Eerikäinen tuntuu välillä myös keskittyvän lähinnä lyttämään tutkijakollegoitaan Donna Harawayta ja Sherry Turklea, joista etenkin ensimmäisenä mainittu on ollut legendaariseen asemaan nousseen esseensä vuoksi läsnä jokaisessa kyborgi-keskustelussa 1980-luvulta lähtien.

Turhauduin myös muiden miespuolisten tutkijoiden kummalliseen lähestymistapaan aihealuetta kohtaan. Minulle on jäänyt voimakas mielikuva siitä, että nimenomaan miehet lähestyvät usein teksteissään uutta teknologiaa, eli robotteja, kyborgeja, älylaitteita ja virtuaalitodellisuutta, nimenomaan seksuaalisuuden, sukupuolen, sukuelinten, kehoillisuuden ja seksin kautta. Näistä tapauksista erityisen epämiellyttäväksi koin Robert Rawdon Wilsonin esseen ”Cyber(body)parts: Prosthetic Consciousness” (1995), jonka ensimmäisillä sivuilla hän fantasioi kehittyvän lääketieteen myötä avautuvasta mahdollisuudesta teettää itselleen kaikin tavoin luonnollista parempi, proteettinen penis, viimeistään siinä tapauksessa kun/jos hänen elimensä alkaa hyyytä vanhemmalla iällä. Eipä siinä mitään muuten, fantasiansa kullekin sallittakoon, mutta hänen hyvin yksityiskohtainen pohdintansa ei enää anna lukijalle mahdollisuutta jättää mitään mielikuvituksen varaan ja siten pakoreittä pois ajatuksista hänen penistään kohtaan. Esimerkin olisi varmasti keksinyt jostakin muustakin kehonosasta jos olisi uhrannut asialle vähän enemmän aikaa ja ajatusta.

Loppuun haluan vielä nostaa ajatuksen Kai Mikkosen, Ilkka Mäyrän ja Timo Siivosen toimittaman teoksen ”Koneihminen – Kirjoituksia kulttuurista ja fiktiosta koneen aikakaudella” (1997) johdannosta, jossa he heti ensimmäisellä sivulla toteavat, että olennaista ei ole se, ovatko kysymyksiin ihmisistä ja koneista (sekä niiden keskinäisistä sekoittumisista) liittyvät oletukset ihmisten koneistumisesta ja koneiden inhimillisyydestä realistisia taikka uskottavia, vaan tärkeintä on se, että näitä kysymyksiä esitetään. He toteavat, että nämä kysymykset ovat joka tapauksessa osa tätä todellisuutta jossa me elämme, sillä niissä näyttäytyvät ihmisten todelliset tunteet kiihtyvällä vauhdilla kehittyvää teknologiaa kohtaan ahdistuksesta haaveisiin, ja että niiden kautta me määrittelemme teknologian merkitystä ja suhdetta itsellemme. (Mikkonen, Mäyrä, Siivonen 1997, 9.) Kuten olemme jo tämän graduni analyysiosiossa luvussa 2.2.2 oppineet, prosessoivat ihmisaivot kaikkea uutta tietoa ensimmäiseksi tunteita käsittelevien aivoalueiden kautta. Tunteet ovat siis tärkeä osa kaikkea tietoa jonka omaksumme. Teknologia tällaisessa muodossa kuin se nykypäivänä on, on meille ihmisille verrattain hyvin uusi ilmiö ja sen aiheuttamien muutoksien moninaisia ja kaikkivaltaisia seuraamuksia yksilölle ja yhteiskunnalle on syytäkin pysähtyä pohtimaan.

4 Lähteet

Airaksinen, T. & Salmela, M. 2001. Ihmiskuva informaatioyhteiskunnassa. Teoksessa Hyvönen, E. (toim.) *Inhimillinen kone, konemainen ihminen*. Helsinki: Yliopistopaino. 176-190.

Ala-Korpela, M. & Suna, T. 2007. Ihminen, kone ja robotti vuorovaikuttavina kokonaisuuksina. Teoksessa Ala-Korpela, M., Inkinen, S. & Suna, T. (toim.) *Kyborgin käsikirja: Havaintoja informaatiosta, ihmisestä ja koneesta, elämästä ja älykkyydestä*. Keuruu: Otava. 27-214.

Balsamo, A. 1995. Forms of Technological Embodiment: Reading the Body in Contemporary Culture. Teoksessa Burrows, R. & Featherstone, M. (toim.) *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk*. London: Sage Publications. 215-237.

Burrows, R. & Featherstone, M. 1995. Cultures of Technological Embodiment: An Introduction. Teoksessa Burrows, R. & Featherstone, M. (toim.) *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk*. London: Sage Publications. 1-19.

Brodwin, P. E., Good, M. D., Good, B. J., Kleinman, A. 1994. *Pain as Human Experience. An Anthropological perspective*. Berkley, Los Angeles, London: University of California Press

Bundtzen, L. K. 2000. *Monstrous Mothers: Medusa, Grendel And Now Alien*. Teoksessa Kirkup, G., Janes, L., Woodward, K. & Hovenden, K. (toim.) *The Gendered Cyborg: A Reader*. London & New York: Routledge. 101-109.

Braidotti, R. 1996. Signs of Wonder and Traces of Doubt: On Teratology and Embodied Differences. Teoksessa Lykke, N. & Braidotti, R. (toim.) *Between Monsters, Goddesses and Cyborgs. Feminist Confrontations with Science, Medicine and Cyberspace*. London & New York: Zed Books. 135-152.

Čapek, K. 2009. R.U.R. Rossum's Universal Robots. Turku: Savukeidas

Canguilhem, G. 1997. Kone ja organismi. Teoksessa Mikkonen, K., Mäyrä, I. & Siivonen, T. (toim.) Koneihminen – kirjoituksia kulttuurista ja fiktiosta koneen aikakaudella. Jyväskylä: Atena kustannus. 25-54.

Clynes, M. E. & Kline N. S. 1995. Cyborgs and Space. Teoksessa Gray, C. H. (toim.) The Cyborg Handbook. London & New York: Routledge. 29-33.

Creed, B. 1993. The Monstrous-Feminine: Film, Feminism, Psychoanalysis. London: Routledge.

Doane, M. A. 2000. Technophilia: Technology, Representation, and the Feminine. Teoksessa Kirkup, G., Janes, L., Woodward, K. & Hovenden, K. (toim.) 2000. The Gendered Cyborg: A Reader. London & New York: Routledge. 110-121.

Drazen, P. 2003. Anime Explosion! The What? Why? & Wow! Of Japanese Animation. Berkley, California: Stone Bridge Press.

Eerikäinen, H. 2014a. Cybersex and Prosthetic God. "Sex," Desire and the Posthuman Body in Cyber Discourse. Volume 1. Vantaa: Hansaprint.

Eerikäinen, H. 2014b. Cybersex and Prosthetic God. "Sex," Desire and the Posthuman Body in Cyber Discourse. Volume 2. Vantaa: Hansaprint.

Fuchs, C. J. 1995. "Death is Irrelevant." Cyborgs, Reproduction and the Future of Male Hysteria. Teoksessa Gray, C. H. (toim.) The Cyborg Handbook. London & New York: Routledge. 281-300.

Gray, C. H. 2001. Cyborg Citizen. Politics in the Posthuman Age. New York & London: Routledge.

Hall, S. 1997. Representation: Cultural representations and signifying practices. London: Sage Publications.

Haraway, D. 1997. Modest_Witness@Second_Millennium.
FemaleMan_Meets_Oncomouse. New York & London: Routledge.

Haraway, D. 2003. Manifesti kyborgeille: tiede, teknologia ja sosialistinen feminismi 1980-luvulla. Teoksessa Haila, Y. & Lähde, V. (toim.) Luonnon politiikka. 208-265.

Hardt, M. & Negri, A. 2000. Empire. Cambridge, Massachusetts (USA) & London, England (UK): Harvard University Press.

Hayles, K. N. 2010. What Does It Mean To Be Posthuman? Teoksessa Nayar, P. K. (toim.) The New Media and Cyberculture Anthology. West Sussex, UK: Wiley-Blackwell Publishing Ltd. 19-28.

Holland, S. 1995. Descartes Goes to Hollywood: Mind, Body and Gender in Contemporary Cyborg Cinema. Teoksessa Burrows, R. & Featherstone, M. (toim.) Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk. London: Sage Publications. 157-174.

Honkela, T. 2001. Koneen äly, oppiminen ja viisaus. Teoksessa Hyvönen, E. (toim.) Inhimillinen kone - konemainen ihminen. Helsinki: Yliopistopaino. 18-33.

Huyssen, A. 1982. The Vamp and The Machine: Technology and Sexuality in Fritz Lang's Metropolis. *New German Critique*, No. 24/25, Special Double Issue on German Cinema. Duke University Press. 221-237. Haettu osoitteesta <https://www.jstor.org/stable/488052>

Hyvönen, E. 2001a. Inhimillistyvä kone. Teoksessa Hyvönen, E. (toim.) Inhimillinen kone - konemainen ihminen. Helsinki: Yliopistopaino. 1-16.

Hyvönen, E. 2001b. Tekoelämän arvoitus. Teoksessa Hyvönen, E. (toim.) Inhimillinen

kone - konemainen ihminen. Helsinki: Yliopistopaino. 81-103.

Kelly, M. G. E. 2008. The Political Philosophy of Michel Foucault. New York & London: Routledge.

Lahtinen, M. (toim.) 2002. Matkoja utopiaan. Tampere: Vastapaino.

Lummaa, K. & Rojola, L. (toim.) 2014. Posthumanismi. Turku: Painosalama Oy

Lupton, D. 1995. The Embodied Computer/User. Teoksessa Burrows, R. & Featherstone, M. (toim.) Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk. London: Sage Publications. 97-112.

Lykke, N. 1996. Introduction. Teoksessa Lykke, N. & Braidotti, R. (toim.) Between Monsters, Goddesses and Cyborgs. Feminist Confrontations with Science, Medicine, and Cyberspace. London & New Jersey: Zed Books. 1-10.

Mikkonen, K., Mäyrä, I. & Siivonen, T. 1997. Kolmiääninen johdanto koneihmiseen. Teoksessa Mikkonen, K., Mäyrä, I. & Siivonen, T. (toim.) Koneihminen – kirjoituksia kulttuurista ja fiktiosta koneen aikakaudella. Jyväskylä: Atena Kustannus Oy. 9-22.

Mulvey, L. 2009. Visual and Other Pleasures. Hampshire: Palgrave Macmillan

Mäyrä, I. 1997. Sähködemoni ja koneihminen: matka hyvän ja pahan tuolle puolen. Teoksessa Mikkonen, K., Mäyrä, I. & Siivonen, T. (toim.) Koneihminen – kirjoituksia kulttuurista ja fiktiosta koneen aikakaudella. Jyväskylä: Atena Kustannus Oy. 229-253.

Napier, S. J. 2001. Anime from Akira to Princess Mononoke. Experiencing Contemporary Japanese Animation. New York: Palgrave.

Paasonen, S. 2002. Figures of Fantasy: Women, Cybernetics and the Popular Internet. Helsinki: Edita Prima Oy.

Parikka, J. 2004. Koneoppi: Ihmisen, teknologian ja median kytkennät. Tampere: Tammer-Paino Oy.

Petersen, A. 1998. Unmasking the masculine. 'Men' and 'Identity' in a Sceptical Age. London, California, New Delhi: Sage Publications.

Poster, M. 1995. Postmodern Virtualities. Teoksessa Burrows, R. & Featherstone, M. (toim.) Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk. London: Sage Publications. 79-95.

Pyle, F. 2000. Making Cyborgs, Making Humans: Of Terminators and Blade Runners. Teoksessa Bell, D. & Kennedy, B. M. (toim.) The Cybercultures Reader. London & New York: Routledge. 124-137.

Rossi, L-M. 2003. Heterotehdas. Televisiomainonta sukupuolituotantona. Helsinki: Gaudeamus.

Seppä, A. 2012. Kuvien tulkinta. Tampere: Tammerprint.

Seppänen, J. 2005. Visuaalinen kulttuuri. Teoriaa ja metodeja mediakuvaan tulkitsijalle. Tampere: Vastapaino.

Sihvonen, J. 1995. Koneolioita teknotilassa. Teoksessa Huhtamo, E. & Lahti, M. (toim.) Sähköiho: Kone, media, ruumis. Tampere: Tammer-Paino Oy. 83-98.

Sihvonen, J. 2001. Konelihan värinä. Keuruu: Otavan Kirjapaino Oy.

Siivonen, T. 1996. Kyborgi: Koneen ja ruumiin niveltymisiä subjektissa. Jyväskylä: Jyväskylän yliopistopaino.

Springer, C. 1996. Electronic Eros: Bodies and Desire in the Postindustrial Age. Yhdysvallat: University of Texas Press.

Surakka, V. 2001. Tunteellinen tietokone. Teoksessa Hyvönen E. (toim.) Inhimillinen kone – konemainen ihminen. Helsinki: Yliopistopaino. 34-45.

Tasker, Y. 1993. Spectacular Bodies. Gender, Genre and the Action Cinema. London & New York: Routledge.

Tasker, Y. 2006. Fantasizing Gender and Race: Women in Contemporary US Action Cinema. Teoksessa Williams, L. R. & Hammond, M. (toim.) Contemporary American Cinema. Englanti: Open University Press. 410-428.

Turkle, S. 2005. The Second Self. Computers and the Human Spirit. London, England & Cambridge, Massachusetts: The MIT Press

Ukkonen, E. 2001. Tietokone elämän ohjelman jäljillä. Teoksessa Hyvönen, E. (toim.) Inhimillinen kone - konemainen ihminen. Helsinki: Yliopistopaino. 70-80.

Vainio, M. 2001. Robotit tulevat. Teoksessa Hyvönen, E. (toim.) Inhimillinen kone - konemainen ihminen. Helsinki: Yliopistopaino. 157-174.

Wilson, R. R. 1995. Cyber(body)parts: Prosthetic Consciousness. Teoksessa Burrows, R. & Featherstone, M. (toim.) Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk. London: Sage Publications. 239-259.

Wollen, P. 1989. Elokuva/amerikanismi/robotti. Teoksessa Huhtamo, E. & Lahti, M. (toim.) Sähköiho: Kone, media, ruumis. Tampere: Tammer-Paino Oy. 17-52.