



NERIJUS ČEPULIS

Kauno technologijos universitetas, Lietuva
Kaunas University of Technology, Lithuania

GLOBALUS NAUJŪJŲ MEDIJŲ ATVĖSIMAS

The Global Cooling of New Media

SUMMARY

Based on M. McLuhan split of hot and cool media, this paper examines the bias of new media. The new media are cool and are defined by the high intensity of subject stimulation and involvement in the communicative flow. Cyberspace duplicates human existence. Further this paper will discuss the main media cooling methods and their outcomes. The nature of the easily accessible new global media create involved and dependent populations, which G. Debord calls "societies of spectacles." Valdas Bertašavičius analyzes the latter relation with the spectacle of violence in his paper "The Spectacle of Violence in the New Media."

SANTRAUKA

Straipsnyje aptariama naujųjų medijų specifika remiantis M. McLuhano skirtimi tarp *karštų* bei *vėsių* medijų. Naujosios medijos yra priskiriamos pastarosioms. Naujosios medijos pasižymi intensyviu subjekto stimuliavimu ir įtraukimu į komunikacijos srautą. Kibernetinė erdvė ima dubliuoti žmogaus būtį. Straipsnyje taip pat aptariami pagrindiniai naujųjų medijų atvėsimą veiksniai ir padariniai. Globalus naujųjų medijų pobūdis per pačių medijų ir informacijos lengvą prieinamumą sukuria stipriai į elektrinį tinklą įsitraukusias ir nuo jų priklausomas populiacijas, kurias G. Debordas vadina „reginio visuomenėmis“. Pastarųjų sąsajas su smurto reginiu toliau analizuoja V. Bertašavičius straipsnyje „Smurto reginys naujosiose medijose“.

ĮVADAS

Praėjusio šimtmečio viduryje išgalint TV medijai, Marshallas McLuhanas savo komunikacijos teorijoje itin daug dėmesio skyrė medijoms, įrodinėdamas, kad esminį poveikį subjektui, visuomenei ir

kultūrai komunikacijos procese daro ne informacijos turiniai, o kanalai ir terpės – medijos. Jo paties teigimu, „medija yra pranešimas“. Bet kuri komunikacijos turinį sąlygoja jo forma, arba medija, taip,

RAKTAŽODŽIAI: naujosios medijos, vėsios medijos, subjekto įsitraukimas.

KEY WORDS: new media, cool media, subject's involvement.

kaip, pasitelkus geštalo pavyzdį, fonas sąlygoja figūrą. Tad perdėtas susitelkimas į figūrą ir jos reikšmę yra apgaulingas tuo požiūriu, kad neįsisąmonina fono kaip technologinės terpės, kurioje ir dėl kurios pranešimai randasi, cirkuliuoja ir yra priimami darydami lemtingą poveikį subjektui ar subjektų grupėms.

Genealoginiu požiūriu medijos McLuhanui yra žmogaus organų, juslių ir apskritai bet kokią veiklą technologizuojantys tęsiniai. Pavyzdžiui, ratas yra kojos tęsinys, akiniai – akies tęsinys, kauptukas – rankos ir pan. Šie mechaniniai

žmogaus tęsiniai sukuria bei determinuoja žmogaus kontaktą su išore pagal principą, jog kiekviena nauja technologija sukuria bei įgalina naują socialinį santykį, kitaip tariant, technologijos atsiradimas nulemia ir naujų socialinių struktūrų atsiradimą. Automobilių atsiradimas nulėmė ir paspartino miestų kūrimąsi, o „oro transportas toliau gilina rato ir kelio sukeltą senosios miesto ir kaimo struktūros irimą. Atsiradus lėktuvui, žmonių poreikių atžvilgiu miestai ėmė reikšti tiek pat mažai, kiek ir muziejai“ (McLuhan 2003: 104).

VĖSIOS MEDIJOS IR GLOBALUS ĮSITRAUKIMAS

Kad medija yra pranešimas, McLuhanui labiausiai įrodo paradigmatis elektros šviesos pavyzdys. Elektromagnetinis laukas yra gryna medija ir kartu, bent jau šiandien, būtina komunikacijos sąlyga. Žmogaus sukurtų technologijų terpė, kuri dabar apima visą pasaulį, stipriai veikia ir keičia patį žmogaus subjektyvumą – jo juslinę percepciją ir sąmonę. Galbūt kai kam galėtų kilti abejonių, kad, tarkim, laikrodis, spausdinimo mašinėlė ar automobilis galėtų pakeisti mūsų percepcijos įgūdžius. Elektros energijos naudojimo mastas šias abejones turėtų išsklaidyti. Dingus elektrai, visuomeninis būvis patirtų paralyžių taip, kaip perdegus lemputei jį patiria mūsų juslės. Elektra gali būti naudojama verdant vandenį ar žiūrint televizorių. Bet tai tik akcidentinės elektros energijos apraiškos, tik atskiri elektros energijos „turiniai“. Elektra kaip gryna forma leidžia ir įgalina šiuos įvykius. Elektrinė jungtis (elektrinė sinapsė) veikia jau tink-

linėje nervų sistemoje. Elektros kaip paradigmatis medijos reiškinys visiškai apreiškia, kad medijos terpėje randasi komunikacija ir pranešimas, nes būtent medija tvarko ir valdo bet koki žmonių bendravimą bei veiklą.

Pats žmogus subjektas tampa informacijos forma, o jo sąmonės technologinis išplėtimas įgyja iki šiol neregėtą mastą. Subjektas vis daugiau savęs perkelia į technologinę raišką. Tokios elektros medijos, kaip antai palydovai, internetas, mobilieji telefonai, sukuria būvį, kai centrinė nervų sistema išsiplečia globaliai, o žmogaus kūno tęsiniai tampa informacijos sistemomis. Pildosi tai, ko siekė, bet iki galo neišpildė jokia totalitarinė imperija. Elektrinės medijos pasaulį vis labiau transformuoja į totalų globalų kaimą. „Elektromagnetinė technologija, – teigia McLuhanas, – reikalauja visiško žmogaus paklusnumo ir mąstymo ramumo, tinkančio organizmui, kurio smegenys dabar yra ant kaukolės paviršiaus ir kurio

nervai apnuoginti“ (McLuhan 2003: 73). Žmogus tampa nuolankiu elektros technologijos tarnu ir pagalbiniu mechanizmu. Ir praityje jis ilgainiui imdavo priklausyti nuo kiekvieno savo fizinio organo tęsinio. Tačiau anksčiau priklausomybė buvo dalinė ir fragmentiška, o nuo šiol tenka paklusti implozinėms medijoms, kurios yra įtraukiančios ir totalios.

Iš šio požiūrio taško žiūrint, elektra grįstų technologijų evoliucija jei ne tiesiogiai nulėmė, tai paspartino globalizaciją, ir tai padarė didžiulę įtaką tiek ekonominiams (globali rinka), tiek politiniams (tarptautinės politinės organizacijos) procesams. McLuhano aprašytas globalusis erdvės ir laiko sunykimas yra svarbus ir socialinei kritikai. Būtent šis fenomenas leidžia apibrėžti šiuolaikines¹ visuomenės pasitelkiant globalaus kaimo metaforą. *In medias res*, elektros greičiu skriejanti informacija sukuria fiziškai pasyvų, tiksliau, reaktyvų, subjektą, kurio pasaulio pažinimas tampa priklausomas nuo šios informacijos tėkmės ir ja apribotas, panašiai kaip gentinėse visuomenėse pasaulėvaizdis būdavo perduodamas lokalių grupių viduje. Kitaip tariant, McLuhanas numano, jog TV žiūrovas ar šiandieninis internautas yra susiskaldžiusios platesnės visumos požymis. Jam televizijos žiūrovas tampa panašus į kaimo gyventoją, atėjusį į kaimelio aikštę pasiklausyti apkalbų ir naujienų; ši erdvė tampa lokaliu informaciniu centru, panašiai kaip dabar funkcionuoja internetiniai dienraščiai. Laiko ir erdvės atžvilgiu pasaulis televizoriaus ar kompiuterio ekrane gali būti patiriamas „čia ir dabar“, nors judėjimas erdvėje ir laike minimalus, šios dimensijos „sundyksta“.

Subjekto smalsulys, nuolatinė paskata įsitraukti ir būti įvykių sūkurėje yra nuolatos stimuliuojama vėsiaus medialumo terpėje. McLuhanas pateikia karštų ir vėsusių medijų perskyrą. „Karšta medija yra ta, kuri vieną juslę pratęsia ‚didele apibrėžtimi‘. Didelė apibrėžtis yra būklė, kupina informacijos“ (McLuhan 2003: 40), tuo tarpu vėsi medija mažina informacijos tankį, todėl numato vartotojo įsitraukimą siekiant užpildyti informacijos srauto nelygumus ir spragas. Knyga, spauda, fotografija, kinas, radijas McLuhanui yra karštos „didelės apibrėžties“ medijos. Pokalbis, telegrafas, telefonas, televizija yra vėsūs, nes stimuliuoja ir gundo subjektą įsitraukti ir reaguoti. 20 amžius žymi kultūrinės paradigmos kaitą, kuomet dominavimą iš karštos linijinės spaudos medijos perėmė vėsi mozaikinė elektromagnetinė TV medija. Postmanas šį kultūrinį poslinkį vertina neigiamai. Anot jo, TV vėsūs formatai įtraukia per pramogą, išblaškymą, stimuliavimą greitai reaguoti, kartu slopina subjekto racionalaus kritinio mąstymo ir iniciatyvaus sprendimo gebą.

Televizija nepratęsia ir neišplečia rašto kultūros. Ji puola pastarąją. „Jei televizija ir pratęsia ką nors, tai pratęsia 19 amžiaus vidurio telegrafo ir fotografijos tradiciją. <...> Televizorius palaiko mūsų nuolatinę bendrystę su pasauliu per besišypsančio veido nekintančią išraišką. Problema yra ne tai, kad televizija parodo mums pramoginių dalykų, bet tai, kad visa yra rodoma kaip pramoga“ (Postman 2006: 84–87).

Savo ruožtu televizijos tradiciją pratęsia naujosios skaitmeninės medijos. Į internetą įjungti kompiuteriai ir mobilūs

telefonai išlaiko pramoginį, mozaikinį (RAM, veikiantį laisvos kreipties būdu), tinklinį vėsios medijos pobūdį. Dėl specifinio informacijos perdavimo būdo, kuris apibrėžia naujas medijas bei apie kurį bus kalbama kitame skyriuje, naujosios medijos perduodama informacijos kiekį gali derinti su dideliu vartotojo išitraukimo mastu. Stiprų vartotojo išitraukimą skatina ir anestetinės, arba narkotinės, medijų, ypač vėsių, savybės. McLuhanas atkreipia dėmesį į tai, kad graikiškas vardas Narcizas (*Νάρκισσος*) ir narkozė (gr. *νάρκωσις* – sustingimas, nejautra) yra giminingi. Psichika, juslės į pernelyg stiprų dirgiklių poveikį reaguoja nejautra ir tam tikra saviampūcija, izoliuodama ar pakeisdama tam tikrą organą medija. Tai rodo, jog bet kuri medija yra subjekto tęsinys, kuris ne tik išplečia ir sustiprina komunikaciją, bet ir „anestezuoja“ (filtruodamas arba visiškai izoliuodamas), idant tiesioginė komuni-

kacija nebūtų pernelyg skausminga². Ši dviprasmybė ypač ryški narkotikų, muzikos, kompiuterinių žaidimų ir pan. medijų atveju. Kita vertus, tampa aišku, kodėl žmogus taip greitai net iki apsvaigimo susižavi bet koku savo tęsiniu kočioje nors kitoje medžiagoje nei jis pats. „Saviampūcijos principas, kaip greitai slopinantis centrinės nervų sistemos patiriamą įtampą, gerai paaiškina komunikacijos priemonių – nuo kalbos iki kompiuterio – kilmę“, – teigia knygos *Kaip suprasti medijas* autorius (McLuhan 2003: 59). Anestezijos ir saugios, neskausmingos sąveikos poreikis yra viena iš technologinės pažangos varomųjų jėgų, biosferą transformuojančių į mediasferą. Savo ruožtu Andre Nusselderis teigia: „technologijose yra inkorporuotas labai senas esamybės geismas (*the age – old desire for presence*), kurio paskutinė ‚materiali‘ išraiška yra virtualiosios realybės technologijos“ (Nusselder 2009: 26).

NAUJOSIOS MEDIJOS

Perėjimas prie naujų medijų³ skatina vartotoją vis labiau ištraukti į mediasferą. „Erdvė, kuri mums atsiskleidžia kompiuterio ekrane, iš esmės yra visa apimanti; kitaip negu televizijos ekranas, ši erdvė yra mūsų pačių kūrinys – mes ją kuriame ir perkuriame ją naudodami, – panašiai, kaip neraštingose visuomenėse buvo naudojama akustinė erdvė“ (Levinson 2004: 6). Levinsonas argumentuoja, jog pasitelkus kompiuterį kuriamas realios esamybės pojūtis kyla iš to, jog ši medija iš tikrųjų įgalina labai aukštą vartotojo išitraukimo laipsnį. Medijos turinys yra kita medija. Kompiuteris karštas

medijas (spaudą, fotografiją, kiną) ir net vėsią televiziją dar labiau „atvėsina“ savo multimedijiniu, „kaleidoskopiniu“ (RAM) pramoginio ekrano formatu. Vartotojo labai stiprus narcizinis išitraukimas paremtas ir tuo faktu, kad kompiuterio ekrane atsiskleidžianti kibernetinė erdvė „yra mūsų pačių kūrinys“. Inkorporuodama tekstą, garsą ir vaizdą ir juos derindama, naujoji medija gali demonstruojamą objektą parodyti iš įvairių pusių (Nusselder 2009: 5).

Vienas iš būdų, skatinantis išitraukti vartotoją, yra hiperteksto naudojimas. Kompiuterio ekrane pateikiama informa-

cija dažnai turi nuorodų (*links*) į kitus tekstus, todėl vartotojas vienu pelės paspaudimu visuomet gali papildyti pagrindinį tekstą šalutinėmis nuorodomis (kitais tekstais), kurios pačios savaime gali turėti dar nuorodų. Espenas Aarsethas pažymi: „Kai mes bandome apčiuopti tokio nelinijinio teksto visumą, mes negalime jo perskaityti, o kada jį skaityme – negalime pamatyti visumos. Kažkas įsiterpia tarp mūsų ir teksto, ir tas kažkas esame mes patys, besistengiantys tokį tekstą perskaityti“ (Aarseth 2003: 769). Kalbėdamas apie kompiuterinio žaidimo struktūrą ir prilygindamas ją nelinijiniam tekstui, kuriame žaidėjas gali pasirinkti, kaip bus tęsiama žaidimo istorija, Aarsethas pabrėžia, jog tai nerimą keliantis jausmas, nes atsiranda dvejonė, ar pasirinkta teisingai. Šis aspektas – svarbus smurto diskurso sklaidos naujosiose medijose analizei, nes hiperteksto suteikiama galimybė pasirinkti tolesnes skaitymo kryptis, nuodugniau „ištirti“ tam tikrą įvykį (tačiau niekada nepriartėjant prie visumos) gali sukelti nerimo jausmą, o tai verčia į „tiriamą“ fenomeną skverbtis vis giliau. Henry Girouxas ir Bradas Evansas tai vadina „gundančiu smurto reginiu“ (Evans, Giroux 2015: 21).

Galima išskirti du aspektus, skiriančius naująsias ir senąsias medijas, – išitraukimą ir reprezentaciją. Kalbėdamas apie pastarąją, Nusselderas nurodo į Jacques'o Lacano darbus:

Mano pagrindinis teiginys: kompiuterio ekranas kibernetinės erdvės atžvilgiu funkcionuoja kaip psichologinė erdvė – kaip fantazijos ekranas. Kadangi pasaulis, kaip duomenų bazė (kaip matrica), negali mums pasirodyti (kibernetinėje erdvėje)

be medijos, be tarpininko, kuris mums jį apdorotų, aš tvirtinu, jog šis tarpininkas veikia pagal panašius principus kaip Lacano teorijoje veikia fantazija. Lacanas teigia, jog fantazija – tai neišvengiama medija tarp nepasiekiamos Tikrovės ir įsivaizduojamų apibrėžčių bei simbolių reprezentacijų, kurių apsuptyje gyvena žmogus (Nusselder 2009: 5).

Šioje vietoje Nusselderas daro dvejoją palyginimą. Visų pirma jis teigia, jog kompiuterio kaip technologijos analizė gali būti atliekama naudojantis Lacano terminija⁴. Dvejetainė sistema, kuria remiasi kompiuterių operacinės sistemos, negalėdama pasirodyti savo „tikroju pavidalu“, įgauna prasmę pasirodydama teksto, vaizdo ar garso pavidalu tarpininkaujant programinei įrangai (*software*). Šį procesą jis tapatina su Tikrovės simboliu ir įsivaizduojamybės plotmėmis pagal principą, jog Tikrovė gali pasirodyti tik simboliu išraiška ir tik tarpininkaujant fantazijai. Kitaip tariant, duomenų kodavimo ir dekodavimo procesas tiek kompiuterinėse sistemose, tiek socialinėse interakcijose, anot Nusselderio, veikia pagal panašius principus.

Antra, jis teigia, kad kibernetinė erdvė funkcionuoja kaip sąmonės erdvė: „galima teigti, jog kibernetinė erdvė yra ‚subjektyvi-objektyvi‘ erdvė kaip daiktų pasirodymo sąmonei technologiškai nulemta forma. Kadangi ši erdvė kaip ‚pasirodymo forma‘ yra mūsų sąmonės tęsinys, vartotojas nėra nuo jos atsiskyręs ir jos autonomiškai nekontroliuoja“ (Nusselder 2009: 78–79). Kitaip tariant, kibernetinė erdvė nėra suvokiama kaip kūniškas „priedėlinis“ žmogaus tęsinys, kurį galima užsidėti ar nusiimti. Kitaip nei dauguma žmogaus tęsinių, kibernetinė erdvė

ne tik pratęsia, bet ir dubliuoja žmogaus esamybę⁵. Subjekto autonomija čia nukenčia dėl negalėjimo kontroliuoti virtualaus reginio, su kuriuo subjektas jaučiasi sutapęs kaip su savo sąmone. Guy Debord'o žodžiais tariant: „Spektaklis⁶ vienu metu pasirodo kaip pati visuomenė, kaip visuomenės dalis ir kaip vienodinimo instrumentas“ (Debord 2006: 40).

Nusselderas, derindamas McLuhano ir Lacano teorijas, mediją apibrėžia kaip žmogaus tęsinį, kartu teikia ypatingą svarbą kalbos medijai. Kalbos technologija įgalina žmogų artikuliuoti aplinką ir įsisteigti kaip subjektui. Visos medijos pagal kalbą veikia kaip metaforos ir vertėjai, kurie eksplikuoja ir paverčia patirtį naujomis formomis. Anot Lacano, sąmone yra struktūruota pagal kalbą. O tai leidžia išvelgti subjekto ir technologijos dialektinę vienovę (Nusselder 2009: 16). Kompiuterinių technologijų kuriamas virtualus pasaulio reginys yra šiuolaikinė šio vidaus ir išorės santykio išraiška. Dėl šio kibernetinės ir psichologinės erdvės panašumo vėsios naujosios medijos taip intensyviai įtraukia subjektą į informacijos žaismą. Tampa

aišku, kodėl naujosios medijos šitaip sėkmingai „prigijo“ šiuolaikinėse visuomenėse. Kompiuteris per šiek tiek daugiau nei pusę šimto metų nuo 50 tonų sveriančio agregato patobulėjo iki kišenėje telpančio išmaniojo telefono ir tapo neatsiejama modernaus žmogaus dalimi. Tačiau stipraus ir greito naujųjų medijų atvėsimo šalutinis socialinis poveikis yra nerimas ir frustracija. Anksčiau pateikta naujųjų medijų analizė atskleidžia būdus, kuriais šios technologijos būna asimiliuojamos, tačiau lieka neatsakytas klausimas, kokį naują socialinį santykį bei socialinę struktūrą ši asimiliacija sukuria. McLuhanas yra pažymėjęs, jog didelių technologinių pokyčių akivaizdoje, kai „privatus asmuo ar kolektyvinis kūnas dėl fizinio ar psichologinio pokyčio pajunta grėsmę savo identitetui, įsijungia gynybiniai mechanizmai“ (McLuhan, Fiore 1968: 96–97). Vienas būdų natūralizuoti naujųjų medijų indukuotus pokyčius bei neutralizuoti jų keliamas frustracijas yra „reginio visuomenių“ genezė, kurią V. Bartaševičius toliau analizuoja straipsnyje „Smurto reginys naujosiose medijose“.

IŠVADOS

Komunikacijos turinius ir jų poveikį visuomenei dideliu mastu nulemia komunikacijos forma – medijos. Nauja technologinė terpė sukuria sąlygas subjektų ir visuomenių transformacijoms. Naujosios skaitmeninės medijos, priešingai ne visi iki šiol daliniai žmogaus tęsiniai, yra implozinės – įtraukiančios ir totalios. Tai nurodo dar vėsesnį šių dienų komunikacinės terpės ir globalėjančios kultūros

pobūdį nei tą, kuri 20 amžiaus antroje pusėje sukūrė TV medija. Naujųjų medijų vėsinantį poveikį kultūrai sąlygoja tokie veiksniai, kaip ekranas, mozaikinis (ne linijinis) informacijos pateikimas, kompiuterinių sistemų kodavimo procedūros, hipertekstas, globalus tinklas.

Naujųjų medijų vėsimas reiškiasi techninės reprezentacijos natūralizavimu ir vis intensyvejančiu vartotojo į(si)

traukimu, kuriam būdingas taip pat ir pramoginis bei anestetinis poveikis. Kibernetinė erdvė ne tik pratęsia, bet ir dubliuoja žmogaus būtį gundydama vartotoją atsitraukinėti iš realaus pasaulio į virtualų reginį ekrane. McLuhano medijų ir Lacano psichoanalizės teorijų

sankirta suteikia galimybę žmogaus kaip subjekto ir technologijos santykių mąstyti dialektiškai ir paaiškinti, kodėl pagal kalbą struktūruotos naujosios medijos, dubliuodamos vaizduotę, taip intensyviai subjektą įtraukia į vėsią kibernetinę erdvę.

Literatūra

Aarseth, J. Espen. 2003. Nonlinearity and literary theory, Wardrip-Fruin N., Montfort N. (ed.). *The New Media Reader*: 761–780. London: MIT Press.

Baudrillard, Jean. 2002. *Simuliakrai ir simuliacija*. Iš prancūzų k. vertė M. Daškus. Vilnius: Baltos lankos.

Čepulis, Nerijus. 2015a. The Question Concerning Media Effects and Origins, *Creativity Studies* 8: 42–57.

Čepulis, Nerijus. 2015b. Techninė anestezija, aparatas, žaidimas, *Logos* 83: 26–33.

Debord, Guy. 2006. *Spektaklio visuomenė*. Iš prancūzų k. vertė D. Gintalas. Vilnius: Kitos knygos.

Evans Brad, Giroux Henry. 2015. *Disposable Futures: The Seduction of Violence in the Age of Spectacle*. San Francisco: City Light Books.

Fink, Bruce. 1995. *The Lacanian Subject*. New Jersey: Princeton University Press.

Levinson, Paul. 2004. *Digital McLuhan: A Guide to the Information Millennium*. London: Routledge.

McLuhan, Marshall. 2003. *Kaip suprasti medijas*. Iš anglų k. vertė D. Valentinavičienė. Vilnius: Baltos lankos.

McLuhan Marshall, Fiore Quentin. 1968. *War and Peace in the Global Village*. New York: Bantam Books.

Nusselder, André. 2009. *Interface Fantasy: A Lacanian Cyborg Ontology*. London: MIT Press.

Postman, Neil. 2006. *Amusing Ourselves to Death*. New York: Penguin Books.

Nuorodos

¹ Dera pabrėžti „pranašiška“ McLuhano rašymo stilių. Nors jo kūrybos periodu, kuris apima laikotarpį nuo 6 iki 8 XX a. dešimtmečių, internetas bei asmeninis kompiuteris (technologijos, be kurių globalizacijos procesai sunkiai įmanomi) tuo metu buvo ankstyvosios raidos tarpinio, šie technologiniai fenomenai ir jų padariniai yra logiška jo teorijų išvada. Tai pastebi Paulas Levinsonas, buvęs McLuhano studentas bei vėliau kolega. Anot jo, McLuhano medijų teorija bei joje analizuojamas technologinis socialinės raidos determinizmas nurodo galimas ateities raidos trajektorijas, todėl verta klausti, kurios jo išvalgos pasitvirtino, o kurios ne (Levinson 2004: 28–29, 185). Tokioms idėjoms priitaria ir Neilas Postmanas, teigdamas, jog kultūros raida aiškiausiai atsiskleidžia per komunikacinių technologijų joje analizę (Postman 2006: 8).

² Plačiau apie anestezuojantį medijų pobūdį esu rašęs straipsniuose: „The Question Concerning Media Effects and Origins“ (Čepulis 2015a: 52–55) ir „Techninė anestezija, aparatas, žaidimas“ (Čepulis 2015b).

³ Aptardamas naująsias medijas straipsnyje remiuosi Nusseldero požiūriu, išsakytu tekste *Fantazija ekrane: Lakaniškoji kiborgo ontologija* (Nusselder 2009). Naujosios medijos – tai elektros energiją naudojančios technologijos, kurios remiasi dvejetainė sistema grįstu informacijos kodavimo bei dekodavimo principu, taip pat įtraukia ir programinę įrangą, kuri dekoduoją informaciją pateikia ekrane.

⁴ Lacanas froidiškąją triadą *id–ego–superego* perrašo savo terminais, atitinkamai: Tikrovės įsivaizduojamos bei simbolinės plotmių sąvokomis. Itin daug vietos Lacano darbuose užima kalbos fenomenas; jį, kitaip negu Freudo darbuose, su-

darо subjekto pasąmonės turinius bei apibrėžia patį pasąmonės veikimą. Kaip pažymi Bruce'as Finkas, Lacano darbuose „egzistencija yra kalbos padarinys: tik kalba apibrėžia daiktus ir suteikia jiems būtį (padaro juos žmogiškosios realybės dalimi), daiktus, kurie iki šio apibrėžimo, iššifravimo ir susimbolinimo momento žmogui tiesiog neegzistuoja“ (Fink 1995: 25). Tokiu pačiu principu, pasitelkęs kalbą, subjektas apibrėžia ir save, todėl lakaniškuoju požiūriu pasąmonė yra struktūruota pagal kalbą. Identitetas priklauso simbolinei (kalbos) plotmei, tačiau tam, kad būtų suvokiamas kaip unikalus ir individualus, yra įsteigiamas subjektyvios fantazijos pavidalas, kurią atitinka įsivaizduojama plotmė. Paskutinis, Tikrovės, dėmuo šioms apibrėžtims priešinasi ir neleidžia įgauti idealaus pavidalo.

⁵ Tai nesunku pastebėti pasitelkiant socialinių tinklų bei kompiuterinių žaidimų pavyzdžius. Staiga iškeliami klausimai, ar gausus smurto kiekis kompiuteriniuose žaidimuose nedaro įtakos smurto atvejams realybėje. Arba – ar vis didesnis pasinėrimas į socialinius tinklus nesignalizuoja tiesioginės socialinės interakcijos nu-

nykimo. Kitaip tariant, klausiamo, ar atverta virtuali realybė „eina pirma“ socialinės realybės ir daro jai įtaką, ar priešingai. Šiuo klausimu labai radikaliai pasisako Jeanas Baudrillard'as. Anot jo, toks socialinės realybės pajungimas virtualaus simuliakro logikai yra jau įvykęs ir negrįžtamas, jis teigia, kad „panašiai funkcionuoja visi medijos pranešimai: ne informacija, ne komunikacija, o referendumas, nuolatinis testavimas, ratu siunčiami atsakymai, kodo verifikacija“ (Baudrillard 2002: 90). Kitaip tariant, naujųjų medijų funkciją čia galima prilyginti ne informavimo, o *įtikinėjimo* fenomenui, kurį smurto diskurso kontekste aptaria Valdas Bertašavičius straipsnyje „Smurto reginys naujosiose medijose“.

⁶ Kartu su V. Bertašavičiumi aptardami naujųjų medijų socialines implikacijas „spektaklio“ sąvoką vartojame tik cituodami *Spektaklio visuomenės* vertimą į lietuvių kalbą; kitur vartojame „reginio“ terminą. Šis prancūziškojo „*spectacle*“ vertimas aktualiau perteikia naujųjų masinių medijų vizualų pobūdį, kuris šiandien globaliu mastu lemia masinį pasaulėvaizdį.