



NERIJUS ČEPULIS

Kauno technologijos universitetas

TECHNINĖ ANESTEZIJA, APARATAS, ŽAIDIMAS

Technical Anesthesia, Apparatus, Play

SUMMARY

Research in media studies shows that media not only extend our sense-organs via some established mediated contact but also protects a subject from painful sensations through some kind of anesthetic intervention. The development of media seems to follow a general tendency to move away from so-called “haptic violence” toward a more and more radical visualization and virtualization of the human environment. In the post-industrial society this tendency is supported by apparatuses that are gradually becoming more and more independent from human control. Apparatuses provide comfort and safety to a subject, but at the same time, they also degrade a subject to the status of a mere functionary, or in other words, they simply subjugate subjects to the function of the apparatus. According to critical media theory, one of the ways for a subject to emancipate herself from an apparatus would be to engage in a play with it and to move freely between two communication spheres of linear writing and of surface image.

SANTRAUKA

Suvokiant ir tyrinėjant medijas kaip žmogaus tęsinius, galima pastebėti, jog medija ne tik pratęsia juslę ar organą sukurdamą įtarpintą kontaktą, bet ir anestezuoja bei saugo subjektą nuo sužalojimo. Medijų raidoje aptinkama tendencija nuo haptinio smurto izoliuoti vis radikalesnę aplinkos vizualizaciją ir virtualizaciją. Postindustrinėje epochoje šių tendencijų palaiko aparatai, tampantys vis autonomiškesni ir nebepaklūstantys žmogaus valiai. Nepaisant vis didesnio komforto ir saugumo garantijos, individas aparate praranda laivę ir degradoja iki funkcionieriaus, tai yra aparato funkcijos. Viena iš kritinės medijų teorijos siūlomų emancipacijos galimybių yra žaidimas aparate ir su juo, laisvai judant tarp linijinės rašto ir plokštuminės atvaizdo komunikacijos sferų.

RAKTAŽODŽIAI: medija, panoptikonas, aparatas, raštas, techninis atvaizdas.

KEY WORDS: medium, panopticon, apparatus, writing, technical image.

IVADAS

Senas graikų mitas byloja apie Narcizą, kuris, apsvaigęs nuo savo atvaizdo ežero paviršiuje, įkrito į vandenį ir prigėrė. Narciziškumas, populiariai suprantamas kaip žavėjimasis savimi, psichoa-nalitiniu S. Freudo požiūriu, yra pirma-pradė ekonominė psichikos savisaugos tendencija išlaikyti vidinę pusiausvyrą telkiantis į save ir kuo mažiau švaistant energiją į išorę¹. Kita vertus, čia galima išvelgti nesąmoningą instinktyvią ten-denciją miegu, svaiguliu ar bet koku kitu anestetiniu būdu izoliuotis nuo dir-ginimo ir skausmo. Pastarieji du aspektai labiau nei populiariusis išreiškia alegori-nę mito apie Narcizą prasmę. M. McLu-hanas atkreipia dėmesį į tai, kad graikiš-kas vardas *Νάρκισσος* (Narcizas) ir *νάρ-κωσις* (sustingimas, nejautra) yra ben-drašakniai ir priklauso tam pačiam sem-antiniam laukui. Psichika, juslės į pernelyg stiprų išorės poveikį reaguoja nejautra ir tam tikra saviamputacija, izo-liuodama ar pakeisdama tam tikrą orga-ną *medija*. Vadinasi, medija – tai ne tik įrankis, tarpininkas ar subjektą transfor-muojanti terpė, bet ir (o gal visų pirma) apsauginė „membrana“, izoliuojanti sfe-ra, kuri atskiria jusles ir sąmonę nuo tiesioginio dirginančio, erzinančio, skausmingo ar net žalojančio kontakto. Tampa aišku, kodėl žmogus taip greitai net iki apsvaigimo susižavi bet koku savo tęsiniu kokioje nors kitoje medžia-goje nei jis pats. McLuhano žodžiais ta-riant, „saviamputacijos principas, kaip greitai slopinantis centrinės nervų siste-mos patiriamą įtampą, gerai paaškina komunikacijos priemonių – nuo kalbos iki kompiuterio – kilmę.“²

Narkozės tema suponuoja skausmo ir smurto problematiką. Ilgą laiką hu-manistinė mintis tikėjo, jog kultūros pažanga žmogaus sielą, kupiną pir-mykščio įniršio ir agresijos, ilgainiui transformuos į palankumą savo arti-mam. Deja, tenka pripažinti, kad civili-zacija ir disciplina, siekdamos pažaboti smurtą, neišvengiamai apriboja individo autonomiją. Vienas iš būdų apsaugoti komunikaciją nuo haptinio ir akustinio smurto yra optinėmis medijomis suku-riama distancija. Vakarų kultūros raida rodo vis didesnę žmogiškosios egzisten-cijos vizualizaciją. Šio proceso kultūrinės ištakas galima aptikti antikinėje Graiki-joje. Graikiškoji filosofija nuolatos siekė visa, kas neregima, padaryti akivaiz-džiu. Aristotelio *Metafizika* prasideda žodžiais: „Visi žmonės iš prigimties sie-kia akivaizdumo (τοῦ ἐιδέναι).“ *Niko-macho etiką* šis filosofas užbaigia svars-tymais apie tobuliausią žmogaus – mąs-tančio gyvūno – būvį. Galiausiai jis daro išvadą: „Taigi laimė yra tam tikra kontempliacija (θεωρία).“³ Šviesa, aiš-kus akiratis, akivaizdumas ir priežiūra teikia saugumo jausmą.

Tačiau vis intensyvesnė priežiūra ir akivaizdybė, sukurianti vis didesnę sau-gumą, netrunka pareikalauti atsisakyti privatumo ir besąlygiško klusnumo. M. Faucault atskleidžia, kaip XVIII a., monarchiją keičiant demokratinėms val-džios formoms, humanistinė ideologija smurtui priešpriešino disciplinuojan-tį žvilgsnį – *panoptikoną*. Iš pradžių optinė priežiūros, baudimo, kontrolės ir auklė-jimo struktūrą sudarė tokios institucijos kaip kalėjimai, vienuolynai, kareivinės,

klinikos, švietimo įstaigos ir pan. Ilgainiui disciplinuojantis žvilgsnis lėmė kultūrinės terpės transformaciją į visuotinių optinių medijų panoptizmą⁴. Šiandien ne tik valdančiosios struktūros, bet kiekvienas gali mėgautis akivaizdybės narko-transu. Principą „stebiu, likdamas nematomas“, keičia narcizinis principas „ste-

biu ir noriu būti stebimas“. Techniškai adaptuotas svetimas žvilgsnis nebesukelia skausmo. Numaldyto skausmo pasekmė – analgetinis malonumas. J. Baudrillard'ui tai – panoptiškumo pabaiga ir hipertikrovės entropijos pradžia⁵. Emancipacijos požiūriu paprastai tai yra vertinama kaip kultūrinis regresas.

APARATŪROS IŠTAKOS IR RAIDA: NUO TRIMATĖS BIOSFEROS IKI NULINIO MATMENS; NUO NULINIO MATMENS IKI TRIMATĖS MEDIASFEROS

Freudas, kaip ir McLuhanas, šiame kultūros „regrese“, ko gero, išvelgtų natūralią, gal net neišvengiamą gyvo organizmo raidą. Kontraversiškoje studijoje *Anapus malonumo principo* Freudas parodo, kaip neįtautos poreikį sukelia ne tik psichikai išorinės, bet visų pirma vidinės sąlygos. Tai *mirties vara*, verčianti gyvą organizmą cikliškai regresuoti į pirmą pradę neorganinę ir neįturtą būklę⁶. Tokią biofobinę tendenciją V. Flusseris savo ruožtu išvelgia visoje medijų raidoje. Pastarąją lydi palaišnis žmogaus traukiamasis vis radikalesnės abstrakcijos būdu iš gyvybės ir tiesioginio kontakto terpės. Pirmasis žingsnis – tai instrumentinių medijų išradimas ir naudojimas jomis, apdirbant natūralias ir žudant gyvas būtybes jų suvartojimui. Gamintoju tapęs žmogus antruoju žingsniu iš trimačio apdirbtų daiktų pasaulio atsitraukia į stebėtojo poziciją ir pradeda gaminti atvaizdus. Prasideda jau minėtas kultūros vizualizacijos procesas. Išradęs alfaabietinį raštą, žmogus tampa skriptoriumi ir iš dviejų dimensijų terpės pereina į viena matį linijinį režimą gamindamas ir vartodamas tekstus. Renesanso epochoje su

gamtos mokslų matematiniu proveržiu žmogus pasiekia nulinį dimensijos lygmenį, natūralų daiktą redukuodamas į skaitmeninį ženklą⁷. Radikalesnės abstrakcijos pasiekti nebeįmanoma. Beldžia skaičiumi pamažu virtualizuoti visus minėtus pasaulėvokos būdus.

Tolesnę kultūros raidą būtų galima pavadinti vis radikalesniu įsitraukimu į mediasferą, pamažu judant nuo nulinės dimensijos prie trimačio digitalinio medialumo. Industrinį etapą žymi vienmačiu linijumiškumu paremtas konvejerinis gamybos procesas. XIX a. pabaigoje su techninio atvaizdo masiniu reprodukuojamumu prasideda dvimatės techninio atvaizdo mediacijos ir visuotinės elektrifikacijos etapas. Šių dienų žmogus dalyvauja trijų dimensijų virtualizacijos procese, kuris dar nepasibaigė. Palaišnis mediacijos raidoje galima išvelgti nuolatinę narcizinę subjekto pastangą taktiniam smurtui atvirą biosferą transformuoti į nujautrintą mediasferą. Tačiau ypač svarbu pažymėti ir tai, kad šis procesas tampa vis labiau savaiminis, automatinis ir nekontroliuojamas. Remiantis Flusseriu, techninės vizualizacijos

raidoje tokį atvaizdų ir socialinių įvaizdžių produkcavimo subjektą galima apibrėžti *aparato* sąvoka.

Disciplinavimą, akivaizdybės įsiviešpatavimą bei masinį įvaizdžių tiražavimą šiandien ir artimiausioje ateityje sąlygos aparatūra. Makro lygmeniu aparatų, pavzdžiui, administracinių, plėtra yra pasiekusi tokį mastą, kad savo dydžiu darosi žvilgsniu nebeaprepiami. Mikro lygmeniu biosferos audinys tampa nusėtas ir persmelktas neapčiuopiamos nanotechnologinės aparatūros. Klasikiniu požiūriu aparatas kaip darbo įrankis natūralius daiktus paverčia žmogui parankiais, panaudotinais ir suvartotinais daiktais. Kitaip sakant, aparatas keičia gamybos objekto formą, tą objektą „informuodamas“. Informuotas objektas iš natūralaus tampa nenatūraliu, kultūriniu. Industrializacijos epochoje aparatų kūrimas perleidžiamas inžineriniams mokslams, dėl to aparatai tampa vis kompleksiškesni, o jų funkcionavimas – vis automatiškesnis. Tokiu būdu gamybos įrankiai transformuojasi į mašinas. Iki industrinės revoliucijos žmogus buvo apsuptas įrankių. Po industrinės revoliucijos mašina tampa, pirmaprade šio žodžio prasme, medija (lot. *medium*), aplink kurią centruojasi dirbantieji tapdami vis labiau funkcinę aparato dalimi.

Postindustrinio, informacinio aparato pagrindinė paskirtis – ne keisti pasaulį, bet keisti pasaulio reikšmę. Aparatas funkcionuoja simboliškai – jis gamina atvaizdus ir socialinius įvaizdžius. Aparato veikimo struktūra kombinatorinė. Baudrillard'as ją aprašo kaip autoreferentišką informacijos cirkuliaciją⁸. Tad aparato kontrolės subjektas nėra koks nors

individas ar individų grupė, bet pats aparatas. Instrumentinės medijos – tai žmogaus organų ir jausmų tęsiniai. Mašina – tai sudėtingas ir savo gabaritais žmogų pranokstantis įrenginys, reikalingas kelių ar keliolikos žmonių aptarnavimo. Postindustrinis aparatas – tai informacinė terpė, kurioje dirba, ilsisi, bendrauja ir apskritai gyvena individas, iš darbininko tapęs funkcionieriumi. Funkcionieriaus paskirtis įvaldyti aparato programą ir realizuoti jame užprogramuotas galimybes. Anot Flusserio, aparatą tiksliau apibūdina ne darbo, o žaismo kategorijos. Aparatas – ne darbo priemonė, o žaislas ar žaidybinė terpė. Funkcionierius – ne darbininkas, o žaidėjas⁹. Tik šiuo atveju funkcionierius nedisponuoja žaislu lyg parankiu įrankiu, o stengiasi įveikti ir palenkinti žaidybinę terpę savo interesams perprasdamas pastarosios algoritmą.

Kaip pažymi Flusseris, „funkcionierius valdo aparatą, kontroliuodamas jo išorę (*input* ir *output*), ir yra aparato valdomas dėl jo vidaus neperregimumo. Kitaip tariant, funkcionieriai valdo žaismą, kuriame jie negali būti kompetentingi. Kafka.“¹⁰ Tad aparatas veikia dvigubu sinchroniniu režimu: jis yra užprogramuotas automatinei gamybai ir tuo pat metu turi „atvirą kodą“, leidžiantį funkcionieriui žaisti. Kaip jau buvo minėta, nesama aparato savininko ar centrinio programuotojo, nes bet kuri programa yra kitos platesnės metaprogramos funkcija. Tarkim, toks aparatas kaip universitetas funkcionuoja dėl švietimo sisteminio aparato, šiandien galėtume sakyti, švietimo industrijos, pastaroji – dėl bendro gamybos ir paslaugų komplekso, o šis – dėl socioekonominio apa-

rato ir t. t. Kritinei sąmonei šiandien iškyla uždavinys susiorientuoti mediasferoje, kaskart išbundant iš narcizinio transo, į kurį įveda aparatas programuodamas individą tam tikrai ritualinei elgsenai. Išbudimas per polemiką ar rezistenciją būtų bergždžias. Kova su aparatu

ar juo labiau su menamais aparatais ginančiais funkcionieriais vėl sugražintų į ydingą smurto, nesvarbu, fizinio ar psichologinio, ratą. Mat smurto sukeliamas skausmas neišvengiamai stiprina anestetijos poreikį ir pasidavimą medijų transui, taigi tam pačiam aparatui.

ŽAIDIMAS APARATE IR SU JUO

Nepasiduoti antagonizmo smurtui ir gebėti išeiti iš mediasferos transo reiškia žaisti su aparatu, laisvai judant visose trijose mediasferos dimensijose. Flusseris kalba apie judėjimą tarp vienmatės linijos ir dvimatės plokštumos, tai yra tarp rašto ir techninio atvaizdo. Anot jo, rašto paskirtis visada buvo interpretuoti ir aiškinti atvaizdus, savo ruožtu racionalaus diskursyvaus mąstymo uždavinys buvo kritikuoti vaizduotę. Šiandien rašto paskirtis yra perprasti techninius atvaizdus, o racionalaus diskurso tikslas kritikuoti techno-vaizduotę¹¹. Tad raštingas žaidėjas gali išlaikyti distanciją tarp savęs ir techniškai reprodukuojamo atvaizdo ar socialinio įvaizdžio, demaskuodamas ideologijas, slypinčias aparate ir žmogui nebepavaldžioje techninėje pažangoje. Priešingu atveju subjekto linijinis racionalumas, praradęs autonomiją, bus galutinai redukuotas į plokštuminį atvaizdą tapdamas programavimu, tai yra pretekstu techno-vaizduotei.

Tačiau vien siekis sugrįžti iš techno-vaizduotės į linijinį rašto racionalumą – anachronizmas. Tad kitas priešingo vektoriaus žaidėjo su aparatu judesys galėtų būti sąmoningas ir laisvas, o ne aklas ir priverstinis perėjimas nuo linijos prie plokštumos, nuo rašto – prie elektrinio

atvaizdo. Pastarieji trys tūkstantmečiai Vakarų civilizacijoje buvo linijinio alfabetinio rašto medijos raidos ir masinio paplitimo laikotarpis: nuo finikiečių alfabeto išradimo iki spaudos ir tekstų tiražavimo masinio paplitimo. Kaip jau buvo minėta, perėjimas nuo trimatės akustinės prie linijinės rašto kultūros pirmajame tūkstantmetyje prieš Kr. sąlygojo racionalaus mąstymo tipo, linkusio į subtilias perskyras bei monologą, susiformavimą. Raštingas individas buvo ištrauktas iš genties kolektyvinės sąmonės, kurią palaikė balsinė tradicija. McLuhanas, sekdamas H. Inniso medijų raidos tyrinėjimais, pažymi, kad svarbiausi raštingų visuomenių bruožai yra racionalaus subjekto gebėjimas veikti atsiribojus nuo kolektyvinių bei asmeninių jausmų ir formuojant nuoseklų erdvės bei laiko kontinuumą. Rašto medija įgalina ir skatina individo autonominę emancipaciją, bet kartu solipsistinę atsiribojimą ir, Inniso žodžiais tariant, tiesiog egoizmą¹².

Senovės graikų legenda byloja, kad iš karaliaus Kadmo pasėtų slibino dantų išaugo ginkluoti kariai. McLuhanas, įžvelgdamas paralelę tarp lygios dantų eilės ir alfabetinio rašto eilutės, interpretuoja šią legendą kaip raidyno poveikio tuometinei visuomenei alegoriją. Raštin-

gumas ne tik ištraukia individą iš genties, garantuodamas jam autonomiją, bet įgalina valdžios ir autoriteto poslinkį nuo religinių prie karinių smurto struktūrų. Raštas ir gyvenimo mechanizavimas įgalino civilizacijų istorijoje agresyvią, ekspansyvią jėgos eksploziją. Rašto technologija sustiprina ir išplečia vizualią funkciją, tačiau nuslopina klausos, lytėjimo ir skonio vaidmenį, o tai veda prie juslių, socialinio gyvenimo ir kultūros fragmentacijos, ypač po spaudos išradimo ir masinio paplitimo.

Elektros amžiuje prasideda radikali sąmonės ir socialinio gyvenimo transformacija, kuri, padedama elektros, gražina subjektui sinesteziją trijų dimensijų erdvėje. Tai, anot McLuhano, liudija tokia vaizduojamojo meno kryptis kaip kubizmas. Jis atsisako perspektyvos iliuzijos dėl momentinio juslinio visumos suvokimo. Linijinė seka čia užleidžia vietą vienalaikiškumui. Rašto suformuotas požiūris pranešimo reikšmės bei svarbos ieško tam tikrame turinyje, kurį reikia perduoti arba priimti ženklais ir iššifruoti klausiant: „ką tai reiškia?“ ar, tarkim, „apie ką ši knyga?“ Pasak McLuhano, rašto epochoje „mes išmokome meno atlikti pavojingiausias socialines operacijas visiškai atsiriboje. Bet mūsų atsiribojimas buvo neįsitraukimo poza. Elektros amžiuje, kai technologijos praplėtė mūsų centrinę nervų sistemą ir susiejo mus su visa žmonija, o visą žmoniją – su mumis, mes neišvengiamai iš esmės dalyvaujame kiekvieno savo veiksmo padariniuose. Nuošali ir atsiribojusi vakariečio – rašto kultūros žmogaus – laiky-sena yra nebeįmanoma.“¹³

Galima įžvelgti tam tikrą McLuhano ir Flusserio požiūrių takoskyrą, tačiau

abiejų postindustrinės kultūros tyrinėjimuose kertinę vietą užima klausimas dėl individo laisvės elektrinėje mediasferoje. Beje, McLuhanui individo laisvė glaudžiai susijusi su kolektyvine, net globalia atsakomybe ir įsitraukimu, o Flusserio prieiga tradiciškesnė. Čia laisvė suvokiama kaip individo autonomijos įgalinimas aparate, įsisaugojimas, kad atsiriboti nuo aparato neįmanoma. Funkcionierių iš robotiško transo gali išvesti žaidimas su aparatu ir prieš jį, laisvai judant tarp linijos ir plokštumos. Flusseriui saugesnė zona, iš kurios derėtų pradėti žaidimą, yra raštas. McLuhanui didesnes galimybes atveria trimatė elektrifikuota sinestezija, globalus įsitraukimas ir atsakomybė.

Kitas žaidimo su aparatu „varžovas“ yra vidinė aparato struktūra, kitaip sakant, programa, siekianti užprogramuoti funkcionierių tam tikrai automatinei elgsenai. Programa – tai atsitiktinis kombinacijų žaismas. Kombinacijų skaičius gali būti labai didelis, tačiau ribotas. Todėl programos veikimo algoritmą galima perprasti, o perpratus modifikuoti pranaštant programos kombinatorines galimybes. Kitaip sakant, adaptacija yra neišvengiama improvizacijos sąlyga. Aparatinė mediasfera, sudaryta iš įvairių programų, nuolatos mutuoja, plečiasi ir sudėtingėja. Siekis viena teorija ar viena disciplina apimti ir susisteminti tokį greitą ir nuolatinį techno-kultūrinį procesą jau yra tapęs utopiniu ir bergždžiu. Medijų filosofijai kyla uždavinys sutelkti įvairių disciplinų mokslininkus bendram žaidimui su aparatu. Ypač su universiteto ir švietimo sistemos apskritai aparatu.

Tokiam inderdiscipliniam moksliniam sąjūdžiui daugiau nei prieš trisde-

šimt metų R. Debray pasiūlė *mediologijos* pavadinimą. Ekologija, susitelkusi į biosferos harmonizavimą, apima tokias disciplinas kaip termodinamika, biologija, agronomija, genetika ir pan. Analogiškai ir mediologija (N. Postmanas čia vartoja medių ekologijos terminą) galėtų sinergiškai apjungti humanitarinius, socialinius, politikos mokslus, įvairias istorijos disciplinas ir technologijos studijas. Peržengiant švietimo aparato programos griežtai nubrėžtas ribas, tokio pobūdžio tyrinėjimai galėtų apimti religijos, ideologijos, meno ir politikos pranešimus kartu su jų transmisija laike ir transportavimo priemonėmis erdvėje, su jų technologine aplinka ir socialinėmis aplinkybėmis. Šalia minėtų Inniso, McLuhano, Flusserio ir Debray į šį eksperimentinį mediologijos žaidimą buvo ir yra įsitraukę tokie mąstytojai kaip E. Havelockas, N. Postmanas, B. Latouras, F. Kittleris, P. Virilio, L. Manovichius ir kt.

Žaidimas aparate ir su juo, o kartu ir aparato funkcionavimo mediologinis perpratimas leidžia įsisąmoninti aplinką ir

atverti individo emancipacijos bei kultūrinės ekologijos naujas galimybes. Tam reikia išeiti iš ankštų, nors ir patogių, bet nebe produktyvių ir nebe informatyvių mokslo ir studijų programų rėmų. Čia vėl tinka ekologijos pavyzdys. Ekologijos atsiradimas išjudino griežtą gyvybės ir neorganinės aplinkos disciplininį atskyrimą ir parodė, kad egzistuoja kompleksinės sąsajos tarp augalų bei gyvūnų rūšių ir dirvų, teritorijų bei aplinkų. Sociologija kadaise įveikė perskyrą tarp individualios moralės ir kolektyvo ar visuomenės istorijos. Pasak Debray, „mediologijos atveju siekiama nugriauti sieną, skiriančią kilnų nuo trivialaus, formas, laikomas aukščiausiomis (religiją, meną, politiką) nuo žemesnėmis laikomų sričių (duomenų, vektorių, transmisijos kanalų). Sugriauti sieną, skiriančią technologijas, iki šiol vakarietiškoje tradicijoje patiriamas kaip antikultūrą, ir kultūrą, patiriamą kaip antitechnologijas. Kiekviena iš šių sričių save mąsto kaip priešingą kitai, galbūt atėjo laikas jas sistemaiškai mąstyti vieną per kitą, vieną su kita.“¹⁴

IŠVADOS

1. Kultūrinės mediacijos raidoje galima aptikti ne tik instrumentinio apsirūpinimo ir komunikacijos, bet ir narcizinio atsiribojimo bei saugojimosi smurto tendenciją, kurios vedamas žmogus vis radikalesne abstrakcija traukiasi iš biosferos, transformuodamas pastarąją į mediasferą.
2. Šioje transformacijoje galima įžvelgti, viena vertus, siekį išvengti haptinio smurto per aplinkos vizualizaciją ir skaitmeninę virtualizaciją, kita ver-
- tus, slinkti nuo trijų dimensijų sinestetinės pasaulėvokos prie atvaizdo, rašto ir skaičiaus, tai yra nulinės dimensijos lygmens, ir toliau nuo vienos iki trijų dimensijų digitalizuotos mediasferos.
3. Elektrinės mediacijos procesą vykdo aparatai. Postindustriniai aparatai tampa vis autonomiškesni, tai yra veikia automatiškai.
4. Aparatų techninė pažanga didina komfortą ir saugumą, bet mažina

- funkcionierumi tapusio individo autonomija.
5. Aparatą galima pergudrauti žaidžiant su juo ir perprantant jo programą.
 6. Iš techno-narkozės pabusti galima žaidžiant tarp įvairių dimensijų mediasferų – šiandien tai judėjimas nuo linijinio racionalumo prie elektrinės sinestezijos ir atgal nuo techno-atvaizdo prie rašto.
 7. Žaisti nuolat mutuojančiame bei sudėtingėjančiame aparate ir su juo vienos disciplinos rėmuose darosi nebeįmanoma, todėl šis žaidimas reikalauja kuo lankstesnio tarpdisciplininio susižadimo.

Literatūra ir nuorodos

- ¹ Sigmund Freud, *Anapus malonumo principo*. Iš vokiečių k. vertė Antanas Gailius. Vilnius: Vaga, 1999, p. 107–109.
- ² Marshall McLuhan, *Kaip suprasti medijas: žmogaus tęsiniai*. Iš anglų k. vertė Daina Valentina-vičienė. Vilnius: Baltos lankos, 2003, p. 59.
- ³ Aristotelis, Nikomacho etika. *Rinktiniai raštai*. Iš senosios graikų k. vertė Jonas Dumčius. Vilnius: Mintis, 1990, p. 267.
- ⁴ Michel Foucault, Panoptizmas. *Disciplinuoti ir bausti*. Iš prancūzų k. vertė Marius Daškus. Vilnius: Baltos lankos, 1998, p. 232–267.
- ⁵ Jean Baudrillard, Panoptiško pabaiga. *Simuliakrai ir simuliacija*. Iš prancūzų k. vertė Marius Daškus. Vilnius: Baltos lankos, 2002, p. 38–44.
- ⁶ Freud, *Anapus malonumo principo*, 1999, p. 79–122.
- ⁷ Vilém Flusser, Vom Subjekt zum Projekt. *Mens- chwerdung. Schriften von Vilém Flusser*. Bd. 3. Mannheim: Bollman, 1994, S. 217.
- ⁸ Baudrillard, Prasmės implozija medijoje, 2002, p. 95–100.
- ⁹ Vilém Flusser, *Für eine Philosophie der Fotografie*. Göttingen: European Photography, 1983, S. 21–23.
- ¹⁰ Ten pat, p. 22.
- ¹¹ Vilém Flusser, *The Future of Writing. Writings*. Translated by Erik Eisel. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2002, p. 63–69.
- ¹² Harold Innis, *The Bias of Communication*. Toronto: University of Toronto Press, 1991, p. 9.
- ¹³ McLuhan, *Kaip suprasti medijas*, 2003, p. 24.
- ¹⁴ Régis Debray, Kas yra mediologija? *Balsas*. Prieiga per internetą: < <http://www.balsas.cc/regis-debray-kas-yra-mediologija/> > [žiūrėta 2015 05 01]