

PSYKEDEELINEN TEKNOLOGIA – TIETOISUUDEN KEMIALLISEN  
MUUNTAMISEN JA MEDIATEKNOLOGIAN RISTEYKSISSÄ

Ville Kurki

Pro gradu -tutkielma

Mediatutkimus

Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos

Humanistinen tiedekunta

Turun yliopisto

Toukokuu 2017

Turun yliopiston laatujärjestelmän mukaisesti tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu  
Turnitin OriginalityCheck -järjestelmällä.

TURUN YLIOPISTO

Historian, kulttuurin ja taiteiden tutkimuksen laitos / Humanistinen tiedekunta

KURKI, VILLE: Psykedeelinen teknologia – tietoisuuden kemiallisen muuntamisen ja mediateknologian risteyksissä

Pro gradu -tutkielma, 67 s.

Mediatutkimus

Toukokuu 2017

---

Tässä tutkielmassa tarkastelen psykedeelien ja mediateknologian välistä yhteyttä. Lähestyn niiden välisiä kytkentöjä aluksi käsitteiden ja diskurssien kautta. Käyn läpi psykedeelien tuloa euro-amerikkalaisten yhteiskuntien laajamittaiseen tietoisuuteen 1960-luvulta alkaen ja siitä nousseen psykedeelisen vastakulttuurin vaikutuksia muihin yhteiskunnallis-kulttuurisiin liikehdintöihin.

Kartoitan vastakulttuurisen ajattelun siirtymiä digitaalisia teknologioita koskeviin puhe-  
tapoihin. Osoitan yhtäläisyyksiä 1990-luvulle tultaessa syntyvään kyberdiskurssiin ja virtuaalitodellisuusteknologioihin sekä psykedeelisiin liittyviin utopioihin ja dystopioihin. Esimerkkinä mediateknologioiden vaikutuksesta psykedeelisiä käsittelevään keskusteluun tutkin suomalaisen psykedeelisiä käsittelevän internetkeskustelun luonnetta ja muutosta.

Lopuksi tarkastelen nykyhetkessä vallitsevien diskurssien kenttää ja niitä yhteyksiä, joita psykedeelien ja erityisesti virtuaalitodellisuusteknologioiden välillä on. Merkittävänä kontekstina psykedeelien ja mediateknologioiden välisen suhteen tarkastelulle on molempien kontekstuaalinen luonne. Näen niiden vastustavan sijoittumista kaksinapaisiin jaotteluihin; hyvä/paha, luonnollinen/kulttuurinen ja aito/keinotekoinen. Tämä mahdollistaa niistä tehtyjen tulkintojen moninaisuuden ja hyödyntämisen eri tarkoituksissa.

Asiasanat: virtuaalisuus, tietoisuus, teknologia, verkkokeskustelu, internet

# SISÄLLYSLUETTELO

1. JOHDANTO .....	1
1.1. Diskursseja ja kehyksiä – tapoja puhua psykedeelista .....	2
1.2. Psykedeelit ja mediateknologia farmakonina .....	5
1.3. Tutkielman rakenne.....	6
2. PSYKEDEELISEN JA VIRTUAALISEN LÄHTÖKOHDAT.....	8
2.1. Psykedeeli, hallusinogeeni, enteogeeni – psykoaktiivisten aineiden käsitteistöä..	8
2.2. Moniselitteinen virtuaalisuus .....	16
3. HIPEISTÄ KYBERAVARUUTEEN – PSYKEDEELISEN VASTAKULTTUURIN NOUSU, ROMAHDUS JA KYBERDISKURSSIN SYNTY .....	19
3.1.1960-luvun psykedeelinen vastakulttuuri .....	20
3.2. Kyberdiskurssin synty – kybernetiikka ja teknoutopia .....	23
3.3. Virtuaalitodellisuuskurssi irtautuu vastakulttuuri-kytköksistään .....	28
4. YLEISKUVA KOTIMAISESTA VERKKOKESKUSTELUSTA .....	30
4.1. Internetaineistojen muodostaminen ja sen haasteet .....	31
4.2. Psykedeelit ja internet aiemmassa tutkimuksessa.....	33
4.3. Psykedeelikeskustelu suomalaisten keskustelufoorumien kentällä .....	38
4.4. Sosiaalinen media ja muut verkkokeskustelun alustat .....	42
5. VIRTUAALITODELLISUUSTEKNOLOGIOIDEN UUSI TULEMINEN JA PSYKEDEELINEN KOKEMUS 2010-LUVULLA .....	45
5.1. Happotripit ja virtuaalimaailmat – matka psykedeelisen kokemuksen ja virtuaalitodellisuuden metaforana .....	45
5.2. VR-laseja markkinoille ja huumeita Silkkitieltä – kohtaamisia neoliberaalin markkinatalouden kanssa .....	48
5.3. Medioitu kokemus utopioiden ja dystopioiden lähteenä.....	50
6. YHTEENVETO .....	57
LÄHDELUETTELO.....	62

# 1. JOHDANTO

Tässä tutkielmassa tarkastelen mediateknologiaan liittyvien diskurssien yhteyttä tietoisuuden kemialliseen muuntamiseen. Selvitän, miten psykedeelisiin ja digitaalisiin mediateknologioihin, erityisesti internetiin ja virtuaalitodellisuusteknologioihin, liittyvät puheet ovat muotoutuneet. Hahmottelen myös vallankäyttöön liittyviä kysymyksiä, jotka koskettavat psykedeelisiä teknologioita ja niiden asemaa niin suomalaisessa yhteiskunnassa kuin kansainvälisestikin.

Taustoitän edellä mainittuja kysymyksiä käsittelemällä psykedeelien ja digitaalisten teknologioiden kulttuurihistoriaa sekä niitä koskevaa ajankohtaista tieteellistä tutkimusta ja teoretisointia. Lisäksi kartoitan psykedeeljä koskevan suomalaisen internetkeskustelun kenttää. Keskustelualustoja, itse keskustelua, ja niiden suhdetta teknologiseen muutokseen tutkimalla pyrin osoittamaan kuinka psykedeelien ja mediateknologian väliset yhteydet rakentuvat kaksisuuntaisesti vaikuttaen toinen toisiinsa. Keskeisimpiä tutkimuskysymyksiäni ovat: miten psykedeeljä on mahdollista tarkastella teknologisuuden ja uutta mediateknologiaa psykedeelisyyden kautta ja mikä selittää psykedeelien läheistä suhdetta tietoverkkoihin ja toisaalta kyberdiskurssiin sekä virtuaalitodellisuusteknologioihin?

Digitaalisten teknologioiden ja psykedeelisen vastakulttuurin yhteyttä on tutkittu akateemisella otteella useassakin yhteydessä juuri kulttuurihistorialliselta ja filosofiselta pohjalta. Aihetta käsitteleviä teoksia on ilmestynyt säännöllisesti jo 1990-luvulta lähtien. Merkittävimpinä mainittakoon Douglas Rushkoffin (1994) *Cyberia: Life in the trenches of hyperspace*, Mark Deryn (1996) *Escape velocity: Cyberculture at the end of the century* ja viimeisimpänä Fred Turnerin (2006) *From counterculture to cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the rise of digital utopianism*. Turnerin teosta olen käyttänyt tässä tutkielmassa pääasiallisena kulttuurihistoriaa valottavana lähteenä sen verrattain tuoreimman näkökulman, akateemisen tarkkuuden ja kattavuuden vuoksi.

Tutkielman otsikossa olevalla termillä – psykedeelinen teknologia – tarkoitan sekä tietoisuuden kemialliseen muuntamiseen käytettyjä psykoaktiivisia aineita että joitakin media-teknologioita, joilla pyritään tuottamaan samankaltaisia piirteitä sisältäviä kokemuksia, kuin psykedeelienkin on ajateltu tuottavan. Käsiteparina psykedeelinen teknologia ei ole yleisesti käytössä olevaa kieltä<sup>1</sup>. Sen tarkoitus tässä tutkielmassa onkin ennen kaikkea mahdollistaa näkökulma inhimillisen kokemuksen muuntelemisen tutkimiseen, joista esimerkkejä nämä kaksi välinettä ovat. Psykedeelinen teknologia -käsiteparista käyttämäni kirjaimellinen merkitys palautuu sen osien etymologiaan kreikan kielessä: tieto ja/tai puhe (*logos*) mielen (*psychē*) näkyväksi tekemisen (*dēloun*) taidosta ja/tai välineistä (*techne*).

Koska tutkielman keskiössä ovat tavat puhua vahvasti poliittisesti latautuneista psykoaktiivista aineista, kiinnitän erityistä huomiota termistöön, jolla tutkielman tähän kenttään asemin. Erityisesti psykedeelien – ja laajemmin kaikkien psykoaktiivisten aineiden – tutkimuksen käsitteelliseen keskusteluun on perusteltua ottaa osaa, kuten tulen osoittamaan. Perustelen valintani ja tapani käyttää termiä *psykedeeli* luomalla katsauksen sen etymologiaan ja käyttökontekstiin. Luon myös katsauksen toiseen määritelmää pakenevaan, tämän tutkielman kannalta olennaiseen käsitteeseen; *virtuaalisuuteen*. Lisäksi avaun *farmakon*-termin kaksijakoisen luonteen merkitystä ja roolia mediateknologian ja psykedeelien välisen suhteen muodostumisessa. Sitä ennen kuitenkin esittelen laajemmin niitä psykedeelisiin liittyviä puhetapoja ja diskursseja, joissa käydään keskustelua psykedeelien olemuksesta.

### 1.1. Diskursseja ja kehyksiä – tapoja puhua psykedeeleistä

Uskonto- ja ympäristötieteilijä Andy Letcher (2007, 75) on esittänyt diskurssianalyysiin perustuvan jaottelun psilosybiinisieniin liittyvistä puhetavoista. Vaikka jaottelu koskeekin ensisijaisesti psilosybiinisieniä, tarjoaa se hyvän lähtökohdan muistakin psykedeeleistä käytävän keskustelun analyysille. Letcher jaottelee diskurssikäytännöt kulttuurisesti hallitseviin diskursseihin, jotka perustuvat tieteellisen luokittelun järjestelmään, ja

---

<sup>1</sup> Englanninkielistä vastinetta *psychedelic technology* on kuitenkin käytetty ainakin jo 1970-luvulla, mutta viitaten pääasiassa psykedeelien teknologiseen luonteeseen, ei niinkään teknologian psykedeeliseen luonteeseen. Ks. Aaronson & Osmond (1970, 17).

niitä vastustaviin diskursseihin. Nämä kilpailevat keskenään totuusväittäminen siitä, miten psilosybiiniset ja niiden aiheuttamat vaikutukset määritellään. Kolme hallitsevaa diskurssia ovat hänen mukaansa ”patologinen” (*pathological*), ”psykologinen” (*psychological*) ja ”lainsäädännöllinen” (*prohibition*). Vastustavia diskursseja puolestaan ovat ”viihteellinen” (*recreational*), ”psykedeelinen” (*psychedelic*), ”enteogeeninen” (*entheogenic*) ja ”animistinen” (*animistic*), jotka ovat syntyneet psilosybiinisiä käyttävien ihmisten tarpeesta löytää edustavampia tapoja kuvata kokemuksiaan.

Letcherin (2007, 76) mukaan psilosybiinisiä käsittelevien diskurssien kannalta ”kaksi Foucaultin tunnistamaa diskurssin funktiota ovat merkityksellisiä: ensin, että diskurssit toimivat jakaen ihmisiä objektivoiduiksi subjekteiksi; ja toiseksi, että ne muodostavat rajoja sen ympärille mitä on mahdollista tehdä ja sanoa”. Oman esiymmärrykseni perusteella näin voidaan todeta muihinkin psykedeelisiin liittyvistä diskursseista. Tämän vuoksi sovellan Letcherin jaottelua psykedeelisiä käsittelevän keskustelun teoreettisena kehyksenä. Lisäksi tätä jaottelua on kiinnostavaa tarkastella suhteessa luonnollinen-synteettinen -jaotteluun, joka usein määrittää psykedeelienkin luokittelua erilaisiin kategorioihin. Enteogeenisessä, animistisessä ja joiltain osin lainsäädännöllisessä diskurssissa on nähtävissä tämä jaottelu psykedeelisiin molekyyliin ja niitä sisältäviin kasveihin ja sieniin. Patologisessa, psykologisessa ja psykedeelisessä diskurssissa puolestaan yksittäisten kemiallisten aineiden asema korostuu.

Psykedeelisen kokemuksen ja psykedeelien vaikutusten määrittelyyn liittyvän vallan voi nähdä myös osana post-kolonialistisesta ja feministisestä teoriasta nousevaa tieteenkritiikkiä. Tällaisen kritiikin kohteena on esimerkiksi eri kulttuurien ja marginaaliryhmien epistemologioiden määrittäminen hallitsevista länsimaisista tieteellisistä olettamuksista ja positioista käsin (psykedeelien tapauksessa lääketieteellisestä; psykiatrisesta ja psykologisesta). Muun muassa sosiologi Michelle Corbin (2010, 3–4) esittää väitöskirjassaan *Spirituality in the laboratory: negotiating the politics of knowledge in the psychedelic sciences*, kuinka psykedeelien tieteellinen – erityisesti kliininen – tutkimus tarjosi väylän, jota pitkin henkisyyden (*spirituality*) käsite löysi tiensä laboratorioihin aivan uudessa mitakaavassa. Tämän lisäksi henkisyyteen ja psykedeelisiin liittyvät kulttuurisesti hierarkiset, mutta rinnakkaiset käsitykset ristesivät kokeellisen tieteen kanssa.

Corbinin (2010, 4–7) mukaan tieteellisten luokittelujen ja metodologioiden kautta eri kulttuuristen ja marginaalisten ryhmien psykedeelisiä käsittelevät epistemologiat sulautettiin osaksi hallitsevaa tieteellistä luokittelua. Tämä tapahtui osana psykedeelitieteen oman aseman legitimaatioprosessia, kun 1960-luvun yhdysvaltalaisen vastakulttuurin herättämä vastareaktio psykedeelien poliittisen stigmatisoinnin ja huumeiden vastaisen sodan myötä oli lopettanut tieteellisen tutkimuksen käytännössä kokonaan. Kun tutkimukselle haluttiin löytää uutta legitimaatiota 1990-luvulla, nousi kliinisen tutkimuksen menetelmien tieteellinen tarkkuus ja huolellisuus tärkeimmäksi ohjenuoraksi. Samalla 1950- ja 1960-luvun ensimmäisen aallon tutkimusten korostama henkisyiden ja mystisyyden kategoria pyrittiin muuttamaan mitattavaan ja kokeellisesti todennettavaan muotoon.

Corbinin käsitys tämän hetken kliinisen psykedeelitieteen legitimaation pohjasta henkisyiden kvantifioinnissa heijastuu myös yhteiskunnalliseen keskusteluun. Tästä esimerkkinä toimii populaaritieteellisen sivuston *iflscience.com* artikkeli *Scientists Can Now Measure The “Mystical” Effects Of Magic Mushrooms*.<sup>2</sup> Siinä esitellään Johns Hopkinsin yliopistossa tehtävää kliinistä psilositybiinitutkimusta varten luotua kyselyä, jolla mitataan mystisen kokemuksen ilmenemistä. Vuonna 2006 julkaistussa, psilositybiinin vaikutuksia ihmiseen mitanneessa, kliinisessä tutkimuksessa (ks. Griffiths, ym. 2006) käytetylle kyselylle esitettiin meta-analyysiin perustuva validointi artikkelissa (ks. Barrett, Johnson & Griffiths. 2015), jonka pohjalta *iflscience.com* puolestaan julkaisi oman populaaritieteellisen artikkelinsa.

Psykedeelisen kokemuksen ja psykedeelien moninaisuudesta kertoo niille annettujen merkitysten runsaus ja eroavaisuudet. Kuten historioitsija Sarah Shortall (2014, 188–189) toteaa, psykedeelit ja niiden tuottamat kokemukset eivät jäsenny helposti perinteisellä tavalla dikotomisiksi jaotteluiksi, kuten luonnollinen-kulttuurinen, minä-toinen ja vapauskontrolli. Sen sijaan subjektiivisen mielentilan ja ympäristön (*set and setting*) vahva vai-

---

<sup>2</sup> Huom. kyseinen sivusto perustuu suurimmaksi osaksi sosiaalisissa medioissa oleviin sivuihinsa ja profiileihinsa, joiden kautta sivuston artikkeleita jaetaan. Esimerkiksi heidän Facebook-sivustaan (<https://www.facebook.com/IFeakingLoveScience/>) on tykännyt yli 25 miljoona ihmistä (2.5.2017), joka kertoo artikkelin potentiaalisen yleisön mittakaavasta, olkoonkin että suuri osa tykänneistä eivät välttämättä edes huomaa linkkiä artikkeliin omista uutisvirroistaan. Ks. Taub, Ben (2015). *Scientists Can Now Measure The “Mystical” Effects Of Magic Mushrooms*. *iflscience.com*. Osoitteessa <http://www.iflscience.com/brain/scientists-can-now-measure-mystical-effects-magic-mushrooms>. [Tarkistettu 2.5.2017.]



kutus psykedeelien tuottamaan kokemukseen on mahdollistanut niiden mobilisoinnin paradoksaalisesti samaan aikaan sekä mielisairauden syyksi että lääkkeeksi ja toisaalta sekä lääketieteelliseksi työkaluksi että vastakulttuuriseksi toimijaksi.

Huumausainetutkimus nostaa esiin huumeisiin liittyvän stigmatisaation niitä käyttävien ihmisten kokemuksissa. Psykedeelien kohdalla keskusteluun liittyy sen lisäksi muitakin merkityksellisiä jännitteitä. Erilaisissa yhteyksissä tapahtuvan psykedeeljä koskevan keskustelun taustalla vaikuttaa epistemologisia, ontologisia ja ihmiskäsitykseen liittyviä eroavaisuuksia. Nämä eroavaisuudet muodostavat jännitteitä tapoihin puhua psykedeelistä. Esimerkiksi kliinisen lääketieteen ja psykedeelien muiden käyttökontekstien taustalla vaikuttavien epistemologioiden ristiriitaisuus on juuri se alue, jossa diskurssi- tai kehysanalyyttisen tutkimuksen kannalta sijaitsevat vallan, legitimaation ja ihmisoikeuksien kaltaiset kysymykset. Psykedeeljä eri syistä käyttävien ihmisten ihmisoikeuksien toteutumisen puolesta on otettu kantaa jopa arvostetun brittiläisen lääketieteellisen aikakauslehti *The Lancetin* sivuilla (Krebs 2015). Luvussa neljä analysoin, kuinka suomalaisesta internetkeskustelusta on havaittavissa näiden jännitteiden muodostamia, niin identiteetteihin kuin kokemuksiin ja vaikutuksiin liitettyjä kategorisointeja.

## 1.2. Psykedeelit ja mediateknologia farmakonina

Psykedeelit, kuten muutkin lainsäädännössä huumeiksi luokiteltavat psykoaktiiviset aineet voidaan nähdä kreikan kielen *farmakon*-käsitteen alle kuuluvana ryhmänä; ne ovat samaan aikaan sekä lääke että myrky. Farmakon käsitteenä saa juurensa antiikin Kreikasta ja sitä on käsitellyt muuan muassa Jacques Derrida (2003, 108–109). Hänen esseensä *Platonin apteekki* on luenta Platonin teksteistä, muun muassa Faidrus-dialogista, jossa hän esittää kuinka kirjoitettu kieli farmakonin tavoin (farmakonina) sai ambivalentin aseman antiikissa. Se samaan aikaan vei huomion pois välittömästä kokemuksesta ja toisaalta houkutteli jopa Sokrateen liikkeelle, ulos kaupungin muurien sisältä. Koska joidenkin teoretisointien mukaan kirjoitetun kielen voidaan katsoa olevan yksi varhaisimpia ihmisen teknologioita, on mediateknologioita käsittelevissä teoretisoinneissa palattu yhä uudelleen farmakonin ajatukseen (ks. esim. Peters 1999 & Stiegler 2012).. Joskin erilaisia tulkintoja on saanut sen monimerkityksisyys ja yksiselitteisyyden puute.

Derridan (2003, 108; 156; 166–169) esseessä farmakon esiintyy muinaiskreikan sanaston, Platonin kirjoitusten, kreikkalaisen ja egyptiläisen mytologian muodostamassa tekstien kudelmassa. Se myös linkittyy sille sukua oleviin sanoihin *farmakeia* (farmakonin antaminen), *farmakeus* (noita), sekä Platonin teksteissä poissaolevaan sanaan *farmakos* (noita, taikuri, myrkyttävä tai *syntipukki*). Farmakon varastoi ei-identiteetillään, ei-olemuksellaan ja ei-substanssillaan vastakohtien ja eron tuottamisen liikkeen ja hyökkää näiden vastakohtien (hyvä/paha, sisäpuoli/ulkopuoli, puhe/kirjoitus) rajoja ja järjestystä kohtaan.

Lääke-myrky -tyylinen dikotomia elää siis teknologioita koskevissa utopistissa visioissa ja niitä vastakkaisissa kauhukuvissa ja peloissa. Sekä psykedeelisiä että mediateknologioita määrittääkin niiden perustavanlaatuisesti kontekstiriippuvainen luonne. Nykyisistä mediateknologioista erityisesti virtuaalisuus-termin kautta määritellyt teknologiat ovat kiinnostavia suhteessaan vallitseviin psykedeelidiskursseihin.

### 1.3. Tutkielman rakenne

Tämä tutkielma jakaantuu johdannon lisäksi neljään päälukuun, joissa psykedeelit ja mediateknologia risteävät eri tavoin. Kartoitan näiden lukujen avulla yhteyksiä ja kytkentöjä, joiden kautta sekä diskurssit että käytänteet vaikuttavat siihen, mitä psykedeelisiä ja digitaalisista sekä virtuaalisuuden mediateknologioista ajatellaan nykyhetkessä. Eteneminen tapahtuu käsitteistön analyysistä historiallista kehityskulkua seuraten digitaalisten teknologioiden kehittämiseen, psykedeelisen vastakulttuurin kautta internetin muutokseen ja virtuaalitodellisuusteknologioiden uudelleen ajankohtaistumiseen.

Luvussa kaksi, *Psykedeelisen ja virtuaalisen lähtökohdat*, avaan toisaalta psykoaktiivisiin aineisiin sekä toisaalta virtuaalisuuteen ja digitaalisuuteen liittyvää käsitteistöä. Käsitteiden erittelyn ohella tuon esiin diskursiiviseen vallankäyttöön liittyviä asetelmia. Jo käsitteellisten erontekojen avulla psykedeelistä kokemusta on mahdollista hyödyntää hyvin erilaisissa yhteyksissä.

Luvussa kolme, *Hipeistä kyberavaruuteen – psykedeelisen vastakulttuurin nousu, romahdus ja kyberdiskurssin synty*, lähdetään liikkeelle kulttuurihistoriallisesta katsauksesta. Kohteena on yhdysvaltalaisen 1960-luvun psykedeelisen vastakulttuurin synty ja samaan aikaan tapahtuneet teknologiset kehityskulut, sekä niihin liittyneet diskurssit. Luvussa argumentoin ihmisen ja psykedeelien pitkän yhteisen historian ja siinä tapahtuneiden katkosten merkitystä tietoisuuden olemusta koskevassa ajattelussa.

Luvussa neljä, *Psykedeelit ja internet*, huomio siirtyy internetin ja psykedeelien väliseen suhteeseen, erityisesti internetin vaikutukseen psykedeeleistä käytävässä keskustelussa. Esimerkkinä on suomalainen psykedeelijä käsittelevän verkkokeskustelun kenttä ja huomion keskipisteessä teknologisten muutosten vaikutukset käytävään keskusteluun ja laajemmin myös psykedeelien asemaan ja julkikuvaan.

Luvussa viisi, *Virtuaalitodellisuusteknologioiden uusi tuleminen ja psykedeelinen kokemus 2010-luvulla*, puolestaan tarkastellaan virtuaalisuutta ja siihen liittyviä tulkintoja psykedeelisen kokemuksen rinnalla. Tätä yhteyttä hahmotellaan esimerkkien, kuten matkustamisen metaforan ja kaupallisuuden eri muotojen kautta.

## 2. PSYKEDEELISEN JA VIRTUAALISEN LÄHTÖKOHDAT

Termin *psykedeeli* määrittely ei ole yksiselitteistä, eikä täysin neutraalia, joten on syytä tarkastella myös sen lähellä olevia käsitteitä, kuten *hallusinogeeni* ja *enteogeeni*, sekä niiden syntyhistoriaa. Jo näiden käsitteiden välisten erojen tarkastelu paljastaa myös erilaisia tapoja puhua samoista kemiallisista aineista, sekä niitä sisältävistä kasveista ja sienistä. Myöskään yhtä yleisesti hyväksyttyä jaottelua psykedeelien ryhmään kuuluvista aineista ei ole. Tämän vuoksi tässä tutkielmassa ei ole olennaista määritellä poissulkevasti niitä yksittäisiä kemiallisia aineita tai kasveja ja sieniä, jotka määriteltäisiin joko psykedeeleiksi tai ei-psykedeeleiksi.

Virtuaalisuus puolestaan on ollut osa länsimaisen ajattelun historiaa aina antiikista lähtien ja tulee latinan kielen sanasta *virtualis*, joka viittaa voimaan tai potentiaaliseen vaikuttavuuteen. Etymologisen juurensa vuoksi virtuaalisen perusmerkitys onkin usein *potentiaalinen*. (Massumi 2013, 56.) Aristoteelisen filosofian<sup>3</sup> merkityksen vähenemisen jälkeen virtuaalisen käsite siirtyi käyttöön erityisesti fysiikan puolelle. Siellä se löysi paikkansa muun muassa virtuaalisen kuvan käsitteessä, kun 1700-luvulla optiikan kehittyessä kiinnostus muun muassa peilien ja silmän toimintaa kohtaan kasvoi. Samalla sen merkitys potentiaalisesta muuttui lähemmäs *illuusiota*. (de Mul 2010, 150–151.) Sen perimmäinen luonne on kuitenkin säilynyt ratkaisemattomana kysymyksenä ja synnyttänyt monenlaisia eri määritelmiä. Tässä kappaleessa tarkastelen näiden kahden käsitteen merkitysten muotoutumista sekä niitä läheisiä käsitteistöjä.

### 2.1. Psykedeeli, hallusinogeeni, enteogeeni – psykoaktiivisten aineiden käsitteistöä

Psykofarmakologisissa luokitteluissa psykedeelien ryhmä on joskus hallusinogeenien alaryhmä, mutta termejä käytetään todellisuudessa paljon päällekkäin. Usein puhutaan niin kutsutuista *klassisista hallusinogeenieistä* tai *-psykedeeleistä*, joihin voidaan katsoa

---

<sup>3</sup> Vrt. *dynamis* (kr. ”voima”, ”potentiaalinen”).

kuuluvan Albert Hoffmanin syntetisoima lysergihapon dietyyliamidi (LSD), useissa sienilajeissa esiintyvä psilosybiini, alun perin Etelä-Amerikassa parantamis- ja rituaalisissa konteksteissa käytetyn ayahuascan yksi vaikuttava ainesosa dimetyyllitryptamiini (DMT) ja erityisesti Pohjois-Amerikan alkuperäiskansojen rituaaleissaan käyttämien kaktusten sisältämä meskaliini. (Johnson ym. 2008, 604–605.) Kun tässä tutkielmassa puhun psykedeeleistä, tarkoitan ensisijaisesti näitä edellä mainittuja klassisia psykedeelejä.

Itse termiä *psykedeelinen* (eng. *psychedelic*) käytti ensimmäistä kertaa vuonna 1956 kanadalainen psykiatri Humphrey Osmond meskaliinin vaikutuksia käsittelevässä kirjeenvaihdossa kirjailija Aldous Huxleyn kanssa. Aiemmin tällaisten psykoaktiivisten aineiden vaikutuksia kuvailtaessa käytettiin sen hetkistä lääketieteellistä käsitystä ilmentävää termiä *psykotomimeettinen*, sillä esimerkiksi LSD:n ja meskaliinin arveltiin tuottavan psykoosin kaltaisen tilan. Osmondin käyttämä kreikan kielestä johdettu termi psykedeelinen sen sijaan tarkoitti *mieltä ilmentävää*. Tähän merkitykseen sisältyi ajatus psykedeelisten aineiden potentiaalista paljastaa tai ilmentää sellaisia ihmismielen alueita, kuten muistoja, mielikuvia, tunteita ja ajatuksia, jotka muuten eivät tulisi tiedostetuiksi. Tätä ajatusta seuraten Osmond ja monet muut tutkijat alkoivat nähdä tällaisia vaikutuksia aiheuttavat aineet potentiaalisina työkaluina ihmismielen tutkimiselle. (Baker 2005, 181.)

Ajatus psykedeeleistä työkaluina ihmismielen tutkimisessä on kantautunut nykypäivän puhetapoihin. Työkalumetaforaa on käyttänyt esimerkiksi psykiatri ja psykofarmakologi David Nutt, joka on tutkinut paljon psykedeelejä sekä puhunut niiden lääkinnällisen ja terapeuttisen potentiaalin puolesta. Hän vertaa eräässä blogikirjoituksessaan psykoaktiivisia aineita, kuten psykedeelejä, teleskooppiin:

Imagine being an astronomer in a world where the telescope was banned. This effectively happened in the 1600s when, for over 100 years, the Catholic Church prohibited access to knowledge of the heavens in a vain attempt to stop scientists proving that the earth was not the center of the universe. ‘Surely similar censorship could never happen today,’ I hear you say—but it does in relation to the use of drugs to study the brain. Scientists and doctors are banned from studying many hundreds of drugs because of outdated United Nations charters dating back to the 1960s and 1970s. Some of the

banned drugs include cannabis, psychedelics and MDMA (now widely known as ecstasy).<sup>4</sup>

Työkalu-metafora on läsnä niin psykoaktiivisia aineita käsittelevässä tutkimuksessa kuin populaaritieteellisessä keskustelussa. Laajemmin ajatus psykedeelista välineellistä arvoa saavina kemiallisina aineina sijoittuu kiistanalaiseen keskusteluun huumausaineiden riippumattomuutta aiheuttamattomasta käytöstä ja mahdollisista hyödyistä, joita niiden käytöllä voi ihmisille olla. Psykedeelien kohdalla keskusteluun hyödyistä ja haitoista nostetaan usein se seikka, etteivät ne aiheuta fyysistä riippuvuutta. (Müller & Schumann 2011, 302.)

Kielellisellä tasolla on muistettava erottaa suomen kielen käytössä erilaisia merkityksiä saavat sanat psykedeeli ja psykedeelinen. Englannin kielessä sanalla *psychedelic* voidaan tarkoittaa joko psykoaktiivista ainetta substantiivina tai vaikutusten ja kokemuksen kuvausta adjektiivina. Sanan etymologinen juuri on kreikan kielen sanoissa *psychē* (sielu, mieli) ja *dēloun* (tehdä näkyväksi, paljastaa).

Erottelu lainsäädännöllisesti kontrolloituihin molekyyliin (substantiivi-merkitys: psykedeeli) ja kokemuksen kategoriaan (adjektiivimerkitys: psykedeelinen) on merkittävä, sillä adjektiivikäytössä sana psykedeelinen on laajentunut 1950–60 -luvulla massojen tietoisuuteen tulleiden molekyylien aiheuttamien kokemusten kuvailusta käsittämään mitä erilaisempia esteettisiä kategorisointeja. Esimerkiksi Helsingin Sanomien sähköisestä arkistosta hakusanalla ”psykedeelinen” hakemalla löytyi 161 osumaa (13.11.2015).<sup>5</sup> Suuressa osassa niistä psykedeelinen-etuliite kuvasi esteettisenä kategorisointina jotain taideteosta: ”psykedeelinen improvisaatiohaahuilu”, psykedeelinen satufantasia” ja ”psykedeelinen mestariteos”, tai jopa kokonaista kaupunkia: ”psykedeelinen ja surrealistinen

---

<sup>4</sup> Nutt, David (2013). The Potential of LSD, Heroin, Marijuana and Other Controlled Substances in Brain Research. Scientific American Blogs. Osoitteessa: <http://blogs.scientificamerican.com/guest-blog/the-potential-of-lsd-heroin-marijuana-and-other-controlled-substances-in-brain-research/>. [Tarkistettu 2.5.2017.]

<sup>5</sup> Helsingin Sanomien sähköisen arkiston hakutoiminto on sittemmin muuttunut siten, että se antaa nyt molemmilla hakusanoilla samat tulokset. Tällöin pelkän psykedeeli-sanat sisältämien tulosten määrän tarkastelu on mahdotonta. Ensimmäisten tulosten perusteella sanojen esiintyvyys ei kuitenkaan näytä merkittävästi muuttuneen.

tekopääkaupunki Naypyidaw”. Pelkkää ”psykedeeli”-sanaa käyttämällä ei löytynyt yhtään osumaa. Sen sijaan substantiivi-merkityksessä psykedeelisiin viitattiin esimerkiksi ”psykedeelisinä aineina” tai ”psykedeelisinä huumeina”.

Termiä *hallusinogeeni* käytetään usein limittäin psykedeelisen kanssa, sillä psykoaktiiviset aineet vaikuttavat erityisesti visuaalisiin aistimuksiin. Se ei kuitenkaan kuvaa kovin hyvin kaikkia niitä aineita, joita sen sisään luokitellaan. Psykedeelien tuottamat vaikutukset eivät itse asiassa useinkaan ole aitoja hallusinaatioita niiden yleisen määritelmän mukaisesti (Johnson 2008, 604). Hallusinaatiot määritellään yleensä ”tajuissaan ollessa tapahtuvaksi havainnoksi, joka ei perustu ulkoiseen aistiärsykkeeseen” (Luhmann 2011, 72). Aidon hallusinaation ominaispiirre on, että sen ei tiedosteta olevan hallusinaatio, kun taas psykedeelien tuottamat muutokset aistimuksiin yleensä osataan tunnistaa psykedeelien vaikutuksiksi.

Hallusinogeeniä käytetään terminä kuitenkin laajalti, erityisesti lääketieteellisessä tutkimuksessa (Johnson 2008, 604). 1950-luvulla hallusinogeenistä tuli yleisesti käytetty termi, joka psykedeeli-termin rinnalla keräsi itseensä runsaasti vastakulttuuriin liitettyjä negatiivisia konnotaatioita. Tämä tapahtui, kun hallusinogeenisiksi luokitellut psykoaktiiviset aineet, kuten LSD, levisivät massojen (väärin)käyttöön. Näiden negatiivisten konnotaatioiden on katsottu koskevan myös psykedeeli-sanaa, joten sillekin on pyritty löytämään korvaavia sanoja. (Baker 2005, 181.)

Toinen psykedeelille läheinen käsite *enteogeeni* (eng. *entheogen*) syntyi puolestaan amatöörietnobotanisti ja Wall Street -pankkiiri Robert Gordon Wassonin<sup>6</sup> kokoon kutsumassa erikoiskomiteassa vuonna 1973, kun sitä käytti ensimmäistä kertaa antiikintutkija Carl A. P. Ruck. Käsitteen käyttöönoton tarkoituksena oli erottaa näiden aineiden käsittely hallusinogeeni ja psykedeeli -käsitteiden diskursseista, korostaa niiden potentiaalia tuottaa uskonnollisia ja mystisiä kokemuksia, sekä vahvistaa näkemystä näistä aineista uskonnollisina tai hengellisinä sakramenteina. Tästä juontuukin sana enteogeeni, joka tulee kreikan

---

<sup>6</sup> Wasson on muutenkin merkittävä hahmo psykedeelien tulossa laajaan julkisuuteen euro-amerikkalaisessa maailmassa 1950- ja 1960-luvuilla. Ks. luku 3.

kielestä ja tarkoittaa jumalkokemuksen luomista sisältä käsin (”generating the experience of God within”). (Letcher 2007, 84–85.)

Enteogeneeni-termin käyttökonteksti on ollut usein alkuperäiskansojen rituaalisen ja/tai shamanistisen psykedeelien käytön tutkimuksessa sekä siitä nousevassa laajemmassa yhteiskunnallisessa keskustelussa. Termin tavoitteena on erottaa psykedeelisten aineiden käyttö niin kutsutusta viihdekäytön (*recreational use*) diskurssista ja selittää kokemuksia ensisijaisesti uskonnollisessa, hengellisessä ja joskus joidenkin alkuperäiskansojen viitekehyksessä. Tässä puhettavassa näiden käyttökontekstin perusteella rajattujen psykoaktiivisia aineita sisältävien kasvien tai sienten katsotaan olevan itsessään pyhiä. (Letcher 2007, 85–86.)

Enteogeneeni-käsitteeseen liittyy joskus implikaatioita siitä, mitkä yksittäiset kasvit, sienet tai kemialliset aineet katsotaan siihen kuuluvan tai jäävän sen ulkopuolelle. Sitä on myös kritisoitu sen syntymisen kristillisistä vaikutteista. Vaikka tässä lähestymistavassa pyrki- myksenä on ollut juuri puolustaa alkuperäiskansojen oikeutta rituaalisesti käyttämiinsä kasveihin tai sieniin, on termi syntynyt ja määritelty näiden yhteisöjen ulkopuolella. Li- säksi on huomautettu, että käytännössä jonkun kasvin, sienen tai aineen enteogeneeniksi määrittely tapahtuu alkuperäisen rituaalisen kontekstin ulkopuolella. Silloin sen tarkoi- tuksena on usein oikeuttaa enteogeneeniksi kutsutun psykoaktiivisen aineen käyttäminen. (Letcher 2007, 87.)

Enteogeneeni-diskurssiin liittyy vahvasti joidenkin synkretististen uskonnollisten yhteisö- jen, kuten Pohjois-Amerikassa toimivan Native American Church:n (NAC) ja Amazonin alueella Brasiliassa syntyneiden uskontojen, kuten União do Vegetal:n (UDV) ja Santo Daime:n saama julkisuus. Näillä muutamilla uskonnollisilla yhteisöllä on esimerkiksi Yh- dysvalloissa ja Brasiliassa lainsäädännöllinen erityislupa käyttää kahta enteogeneeniä, peyotekaktusta (NAC, ks. esim. Feeney 2014) ja ayahuascaa (mm. UDV & Santo Daime, ks. esim. Feeney & Labate 2014) sakramenttina uskonnollisissa rituaaleissaan, joissa kris- tillinen hengellisyys yhdistyy alkuperäiskansojen rituaalisiin seremonioihin.



Suomalaisessa psykedeelista käytävässä internetkeskustelussa käytetään edellä mainittujen kolmen termin (psykedeeli, hallusinogeeni ja enteogeeni) lisäksi joskus muitakin sanoja. Esiin nousee kaksi termiä: psykedeelin slangi-tyylinen lyhenne *deelit*, sekä *tajusteet*, joka laajemmassa merkityksessään viittaa enemmän kaikkiin tajunnan tilaa muuntaaviin aineisiin, rajoittumatta pelkästään psykedeelisiin. Yleisesti esiintyviä termejä ovat kuitenkin juuri psykedeeli, hallusinogeeni ja enteogeeni, joiden käyttötavat vaihtelevat käytävän keskustelun kontekstin mukaan.

Käytän tässä tutkielmassa ensisijaisesti termiä psykoaktiivinen aine, kun viitataan lähde-teksteissä käytettyyn sanaan *drug*. Englanninkieliselle sanalle *drug* ei ole suoraa suomenkielistä vastinetta, sillä sen merkitys sisältää suomen kielen sanojen *lääke* ja *huumausaine* merkityksiä. Samanlaiseen käsitteelliseen erotteluun ovat päätyneet esimerkiksi historioitsijat Jordan Goodman ja Paul Lovejoy, sekä arkeologi Andrew Sherrat toimittamassaan teoksessa *Consuming Habits: Drugs in History and Anthropology* (2007, xiv), jossa kyseenalaistetaan käsite *drug* yhtenäisenä kategoriana.

En myöskään tässä tutkielmassa halua toisintaa sellaista tutkimusotetta, jossa huumausaineiksi luokiteltavia kasveja, sieniä ja aineita käyttäviä ihmisiä pidetään kulttuurisena toisena. Psykedeelien vaikutus näkyy kulttuureissa ylipäänsä, ei vain omaksi alakulttuurikseen erotettavassa psykedeelisiä käyttävien ihmisten ryhmässä, joka olisi muusta kulttuurista ja yhteiskunnasta ulkopuolella. Tämän vuoksi olen kiinnittänyt erityistä huomiota muun muassa käsitteelliseen keskusteluun. Pysin myöskin olemaan käyttämättä käsitettä huume ilman sen problematisointia tai kontekstointia. Tämä valinta erottaa tätä tutkielmaa suomalaisen päihdetutkimuksen kentästä, jonka ongelmallisuutta esimerkiksi Pauliina Seppälä (2004) käsittelee artikkelissaan *Huumetutkimus kasvukivuissaan*.

Psykedeeli, hallusinogeeni ja enteogeeni -jaottelun lisäksi nousee psykoaktiivisia aineita käsittelevässä keskustelussa esiin myös uusi kategoria, niin kutsutut uudet psykoaktiiviset aineet (eng. *NPS = New Psychoactive Substances*). Se liittyy osittain psykedeelisiin luokiteltavien aineiden kanssa. NPS-kategorian sisältämiä aineita on kutsuttu myös kontekstista riippuen esimerkiksi tutkimuskemikaaleiksi, muuntohuumeiksi, design-päih-

teiksi tai design-huumeiksi. Yhteistä niille on, että ne on ”tyypillisesti kehitetty muok-  
kaamalla [laissa] säädeltyjen psykoaktiivisten molekyylien rakennetta tai, harvemmin,  
löytämällä uusia huumaavien aineiden luokkia tarkoituksena luoda vaihtoehtoisia psy-  
koaktiivisia yhdisteitä ja kiertää huumausainelainsäädäntöä” (Araújo ym. 2015, 1152).

NPS-kategorian sisällä on erilaisia käsitteitä, jotka julkisuudessa usein esitetään syno-  
nyymeinä. Kuitenkin esimerkiksi tutkimuskemikaali-termillä on psykedeelien kontekstis-  
sa historiallisia yhteyksiä ennemmin juuri uudenlaisten psykoaktiivisten aineiden kehi-  
tykseen ja niiden vaikutusten testaamiseen tutkimuksellisessa tarkoituksessa, kuin eri-  
näisten kemiallisten aineiden kehitykseen lainsäädännön kiertämiseksi. Käyttökonteksti  
kuitenkin usein muuttaa merkittävästi tapaa, jolla jokin kemiallinen aine kategorisoidaan.

Jo huume-liitteensä puolesta designhuume ja muuntohuume -termit kytkeytyvät vahvem-  
min lainsäädännön kiertämiseksi luotuihin psykoaktiivisiin aineisiin ja määrittyvät vah-  
vemmin kaupallisen kehyksen kautta. Voidaankin sanoa, että tutkimuskemikaaleista tulee  
päähtymiseen pyrkivän käyttötavan ja kaupallistumisen myötä ensin design-päihteitä ja  
huumausainestatukseen saatuaan design-huumeita. (Surakka 2010.) Varsinkin uutisoin-  
nissa näitä termejä käytetään kuitenkin usein samassa merkityksessä.<sup>7</sup>

Vaikka kaikki NPS:t eivät olekaan psykedeelisiä, on psykedeelillä ollut hyvin merkittävä  
kulttuurinen rooli uusien psykoaktiivisten aineiden kehittämisessä. Vuonna 2014 kuolleen  
biokemisti ja farmakologi Alexander Shulginin syntetisoimien satojen eri psykoaktiivis-  
ten aineiden joukko koostuu suurimmaksi osaksi psykedeelisiin luokiteltavista trypta-  
miineista ja psykedeelisistä fenyylityyliamineista, kuten 2C-ryhmäksi nimetyistä psyke-  
deeleistä. Shulginilla oli tapana myös testata syntetisoimiaan aineita itseensä. Tämä puo-  
lestaan linkittyy käsitteeseen *psykonautti*, joka usein liitetään psykedeelisiä käyttäviin ih-  
misiin internetiä ja psykedeelisiä käsittelevissä tutkimuksissa (ks. luku 4.2).

---

<sup>7</sup> Ks. esim. Tuominen, Stina; Roininen, Annukka & Tebest, Teemo (2015). Hys hys – olivatko  
muunto-huumeet laillisia?. *YLE*. Osoitteessa [http://yle.fi/uutiset/hys\\_hys\\_muuntohuumeet\\_lailli-  
sia\\_laki\\_meni\\_uusiksi\\_pikavauhtia\\_eika\\_juuri\\_kukaan\\_huomannut/8267915](http://yle.fi/uutiset/hys_hys_muuntohuumeet_lailli-<br/>sia_laki_meni_uusiksi_pikavauhtia_eika_juuri_kukaan_huomannut/8267915). [Tarkistettu 2.5.2017].

Amfetamiinijohdannaisista MDMA:ta, eli ekstaasia, joka luokitellaan joskus psykedeeliksi tai *emfatogeeniksi* (empatiaa lisäävä/synnyttävä), pidetään tunnetuimpana Alexander Shulginin syntetisoimana psykoaktiivisena aineena. Se syntetisoitiin ensimmäisen kerran jo vuonna 1912, mutta Shulgin kehitti vuonna 1976 sille uuden syntetisointimenetelmän ja esitteli aineen psykoaktiivisen potentiaalin yhdysvaltalaiselle psykologi Leo Zeffille. Tämän vuoksi Shulginia pidetäänkin ”ekstaasin kummisetänä”.<sup>8</sup> MDMA eroaa kemialliselta rakenteeltaan ja osin vaikutusmekanismeiltaan klassisista psykedeelieistä, mutta esimerkiksi psykoterapeuttisen potentiaalin ja joidenkin yhtenevien subjektiivisten vaikutusten vuoksi siitä puhutaan usein psykedeelien kanssa samassa yhteydessä.

MDMA:n aiempi kulttuurinen merkitys korostuu myös erityisesti ravekulttuurista käytävissä keskustelussa, joka puolestaan oli osa 1990-luvun kyberdiskurssiin vaikuttaneita kulttuurisia liikehdintöjä. Toisaalta MDMA:n merkittävä rooli psykedeelien terapeuttisen käytön tutkimuksessa tuo ne institutionaalisesti yhteen klassisten psykedeelien kanssa. Esimerkiksi yksi merkittävimmistä kansainvälisistä toimijoista, yhdysvaltalainen psykedeelien kliinistä tutkimusta tekevä ja edistävä säätiö MAPS (Multi-disciplinary Association of Psychedelic Studies)<sup>9</sup>, on panostanut resurssejaan erityisesti MDMA:n tutkimiseen.

Niin ravekulttuuriin kuin psykedeeliseen kokemukseen liitetään usein tunne yhteenkuuluvuudesta. Tämä yhteenkuuluvuus tuo esiin osaltaan psykedeelisen kokemuksen tilallisuuden, jota käsittelem luvussa 5.1. Tilallisuus ja yhteenkuuluvuuden tai läsnäolon tunne on myös merkittävä osa virtuaalisten yhteisöjen ja virtuaalisuuden kokemuksesta. Seuraavaksi hahmottelenkin virtuaalisuuden peruspiirteitä.

---

<sup>8</sup> Ks esim. Roberts, Michelle (2014). Alexander Shulgin, 'Godfather of ecstasy', dies aged 88. *BBC*. Osoitteessa <http://www.bbc.com/news/health-27676669>. [Tarkistettu 2.5.2017].

<sup>9</sup> Ks. lisää MAPS. <http://www.maps.org/about>. [Tarkistettu 2.5.2017].

## 2.2. Moniselitteinen virtuaalisuus

Virtuaalinen-etuliite esiintyy usein yhdessä sanojen *todellisuus* sekä *maailma* kanssa, mikä väistämättä tekee sen ontologisesta asemasta kiinnostavan. Jos virtuaalisen näkee ontologisesti erotettavana olemisen kategoriana, on Oliver Laasin (2015, 8) mukaan mahdollista hahmottaa kaksi eri suuntausta; aito ontologinen realismi ja reduktiivinen realismi. Aidossa realismissa virtuaalisuus on perustavanlaatuinen olemassaolon tapa. Tällaista ajattelutapaa moderneista filosofiista on esittänyt erityisesti ranskalainen Gilles Deleuze, joka on palauttanut käsitteen alkujuurilleen, yhteyteen potentiaalisuuden kanssa.

Deleuzelle virtuaalisuudessa on enemmän kyse todellisuuden virtuaalisuudesta kuin virtuaalitodellisuudesta, sillä virtuaalinen on osa laajempaa metafyyssistä kehikkoa, jossa todellisuus rakentuu virtuaalisen ja aktuaalisen väliseen dynamiikkaan. Laasin (2015, 9) mukaan Deleuzen virtuaalinen on abstrahoitu ”dynaamiseksi, luovaksi, sattumanvaraiseksi, spontaaniksi” todellisuuden ulottuvuudeksi, ”joka kieltää kaiken muodon ja representaation”. Deleuzen mukaan virtuaalisen merkitys on johdettavissa Marcel Proustin määritelmästä: ”todellinen olematta aktuaalinen, idealistinen olematta abstrakti.” Virtuaalinen on ikään kuin jatkuvan olemassa olevien havaittujen muotojen luomisen – aktualisoitumisen – mahdollistava voima, jota on mahdotonta havaita koskaan sellaisenaan. (Deleuze 1991, 96–98.) Jo sellaisenaan nämä virtuaalisen määritelmät kuulostavat monilta psykedeelisen kokemuksen kuvauksilta, joissa yhdistäväksi tekijäksi nousee vaikeus tai mahdottomuus pukea kokemusta sanoiksi – representoida sitä.

Esimerkkinä virtuaalisuudesta voi pitää syvyysnäköön vaadittavien silmien yhdistämisen kahden eri kuvan ontologista asemaa. Havaintokentässämme muodostuva 3D-kuva muodostuu kahdesta silmiimme tulevasta kuvasta, joita emme kuitenkaan havaitse. Ne ovat siis virtuaalisia: ne ovat efektiivisiä, mutta eivät aktualisoidu sellaisenaan. Efektiivisyys ei kuitenkaan ole kausaalista perinteisessä mielessä, sillä nämä kaksi virtuaalista kuvaa muodostuvat samaan aikaan kuin 3D-kuvakin. (Massumi 2013, 64–65.)

Toinen virtuaalisuuden määritelmä, reduktiivinen realismi, näkee sen olevan redusoitavissa muiden entiteettien kautta. Virtuaalinen objekti saa siten virtuaalisuutensa ominaisuuksiensa perusteella; se muistuttaa jotain toista objektiä ja on *kuin* todellinen objekti. Ihmisen kokemuksessa se siis vaikuttaa todelliselta. Kun tietokoneet ovat tulleet osaksi jokapäiväistä elämää, ovat virtuaalisuuden määritelmät siirtyneet käsittelemään yhä enemmän digitaalisesti tuotettua ympäristöä, kommunikaatiota ja objekteja. Digitaalisessa reduktivismissa virtuaalisen merkitys siirtyykin digitaalisesti tuotetuksi simulaatioksi tai laajemmin miksi tahansa digitaalisesti tuotetuksi ympäristöksi, objektiksi tai tapahtumaksi. Tässä merkityksessä virtuaalinen on yllättävän lähellä hallusinaation peruserkitystä; hallusinoitu objekti muistuttaa toista, fyysikaalisen maailman objektiä, olematta suora aistimus siitä.

Määriteltäessä virtuaalimaailman tai -todellisuuden käsitettä reduktiivisesta näkökulmasta pidetään joidenkin ominaisuuksien täytymistä virtuaalisuuden vaatimuksena. Michael Heimin (1993, 109–118) mukaan näitä on yhteensä seitsemän: simulaatio, interaktiivisuus, keinotekoisuus (*artificiality*), immersio, etäläsnäolo (*telepresence*), koko kehon immersio (*full-body immersion*) ja verkottunut kommunikaatio. Jos de Mul (2010, 142–143) puolestaan jäsentää virtuaalitodellisuuden vaatimuksiksi kolme eri ominaisuutta: immersion, navigaation ja interaktiivisuuden. Siinä missä aikaisemmilla digitaalisilla teknologioilla on saattanut olla joitakin näistä ominaisuuksista, tekee niiden yhdistelmä digitaalisesti tuotetusta ympäristöstä virtuaalitodellisuuden.

Merkittäväksi ominaisuudeksi nousevat lähes kaikissa virtuaalitodellisuuden määritelmässä immersio, interaktio ja navigaatio, eli yhdistettynä ajatus läsnäolon ja ympäristöön vaikuttamisen tunteesta – sulautumisesta ympäristöön. Graafisen kaksikulotteisen käyttöliittymän sijaan VR-kokemus tuntuu kuin jossain fyysisestä todellisuudesta ulkopuoliossa tilassa olemiselta. Virtuaalitodellisuutta määriteltäessä ei siis ole välttämättä kyse vain laitteista, joilla virtuaalitodellisuutta tuotetaan, vaan kokemuksen ehdoista, jotka määrittävät läsnäolon ja etäläsnäolon tunnetta.

Jonathan Steuerin (1992, 4–5) mukaan virtuaalitodellisuutta määriteltäessä se pitäisikin nähdä ensisijaisesti kokemuksen kategoriana. Tässä mielessä sekä psykedeelinen että virtuaalinen (tai virtuaalisuuden) kokemus on mahdollista nähdä osana inhimillisen kokemuksen kirjoa, joka osaltaan määrittää sitä, mitä ihmisyyys informaatioteknologian aikakaudella on. Lähtökohtanani ei kuitenkaan ole kahtiajako muuntamattoman arkikokemuksen ja kemiallisesti tai teknologisesti muunnetun kokemuksen välillä, vaan ajatus inhimillisten tietoisuuden tilojen jatkuvuudesta.

Pohdin tässä tutkielmassa sitä, millaisilla erilaisilla tavoilla tuota potentiaalista jatkuvuutta on arvioitu yhtäältä niissä näkemyksissä, jotka ajoittuvat 1960-luvun vastakulttuuriin ja sen psykedeelidiskurssien joukkoon, ja toisaalta niissä näkemyksissä, jotka ajoittuvat 1990-luvun (ja sen jälkeisiin) virtuaalisuus-diskursseihin? Tässä suhteessa luon tutkielmassa kulttuurisen analogian kahdelle eri aikakaudelle tunnusomaisen käsitteellisen käytön kesken. Yhtäällä sen tieteellis-populaarikulttuurinen konteksti on biologiaa ja kemiaa, toisaalla taas digitaalista mediateknologiaa ja kybernetiikkaa. Tämän lisäksi tuon tutkielmassa edellisten tasojen yhteyteen vielä kolmannen, 2010-luvulta ja sen puitteissa erityisesti virtuaalitodellisuuteen liittyvät innovaatiot ja keskustelut (ks. luku 5).

### 3. HIPEISTÄ KYBERAVARUUTEEN – PSYKEDEELISEN VASTA-KULTTUURIN NOUSU, ROMAHDUS JA KYBERDISKURSSIN SYNTY

Mikä selittää psykedeelien läheistä suhdetta tietoverkkoihin ja toisaalta kyberdiskurssiin sekä virtuaalitodellisuusteknologioihin? Tai kuinka läheinen tämä suhde oikeastaan onkaan? Tässä luvussa käydään läpi niitä kulttuurihistoriallisia ja yhteiskunnallisia kehityskulkuja, jotka ovat muovanneet psykedeeleistä käytävää julkista keskustelua ja mediateknologioiden, lähinnä internetin ja virtuaalitodellisuusteknologioiden, suhdetta siihen. Lisäksi luodaan katsaus sekä psykedeelien että digitaaliseen informaatioon perustuvien mediateknologioiden sulauttamisesta ja omaksumisesta osaksi euro-amerikkalaista yhteiskunnallista ja kulttuurista järjestystä.

Vaikka psykedeeljä on käytetty arkeologisten ja antropologisten todisteiden perusteella todennäköisesti lähes ihmiskunnan alusta alkaen ja suurimmassa osassa eri kulttuureita, tulivat ne laajamittaisesti länsimaisten modernien yhteiskuntien tietoisuuteen 1960-luvulta alkaen (Guerra-Doce 2015, 92, 105). Alkuperäiskansojen rituaalisesti käyttämien psykedeelien, kuten meskaliinikaktusten, psilositybiinisienten ja ayahuascan, kautta tieto erilaisista luonnossa esiintyvistä psykedeeleistä levisi euro-amerikkalaiseen maailmaan ja erityisesti tieteelliseen tutkimukseen. Mutta vasta täysin synteettisen psykedeelin, LSD:n, keksiminen muutti maailmanhistoriaa peruuttamattomalla tavalla.<sup>10</sup>

Kulttuurimaantieteilijä Arun Saldanhan mukaan LSD:n keksimistä voidaan pitää filosofi Alain Badioun Tapahtuma (*Événement*) -käsitteen mukaisena globaalina ja singulaarisena ajallisena hetkenä, joka pakottaa muodostamaan suhteen itseensä:

---

<sup>10</sup> Toisaalta on otettava huomioon myös jo silloin melko laajasti tunnetut Yhdysvaltain alkuperäiskansojen peyote-rituaalit ja samoihin aikoihin tunnetuksi tullut Meksikossa, Oaxacassa, elänyt (elävä) psilositybiinisiin liittyvä rituaalinen perinne. Merkittävänä psilositybiinisienten psykedeelisiä vaikutuksia popularisoivina tapahtumina voidaan pitää pankkiiri, etnobotanisti Robert G. Wassonin ja psykologi Timothy Learyn matkoja Meksikoon 1950-luvulla. Wasson julkaisi matkastaan kuuluisan kuvaesseen Life-lehdessä vuonna 1957. (Ks. Wasson . 1957.)

Clearly the irruption of LSD (in Dr Hoffman's lab, into the psychiatric market and a transnational counterculture) possesses at least some of the structure of a Badiouian event. In arriving from the void, in its uniquely subjective dimensions, LSD aggressively reveals not Truth, but *atruth*. As is definitionally required of an event, the molecule "punctured" existing knowledge and legality and had literally no place in society (yet). In its wake, Hofmann's eureka demanded rational and collective decisions about its significance for a better general future.

(Saldanha 2007, 14.)

Koska psykedeelit muuttavat ja ovat muuttaneet yhteiskuntaa, lähestyn seuraavaksi psykedeelisen vastakulttuurin nousua ja romahtamista, sekä kyberdiskurssin syntymistä eräänlaisena jatkumona. Se sai alkunsa psykedeelien ja niiden yhteiskunnallista sekä kulttuurista merkitystä leimanneen utopian muututtua maailmanlaajuiseksi poliittiseksi kysymykseksi 1970-luvun vaihteessa. Samaan aikaan tapahtunut tietokoneiden ja -verkkojen kehitys on monella tasolla yhteydessä yhdysvaltalaiseen psykedeeliseen vastakulttuuri-  
liikkeeseen. Kysyn siis: miten pääsimme hippiliikkeestä kyberdiskurssiin ja psykedeelisestä kokemuksesta virtuaalitodellisuuden ajatukseen?

### 3.1.1960-luvun psykedeelinen vastakulttuuri

1960-luvun psykedeelisen vastakulttuurin symboliksi noussut d-lysergihapon dietyyliamidi, eli LSD, syntetisoitiin ensimmäisen kerran vuonna 1938. Se ei kuitenkaan aluksi löytänyt kaupallista sovellusta ja unohtui muutamaksi vuodeksi. Kun sveitsiläisen lääkeyhtiö Sandozin laboratoriossa työskennellyt Albert Hoffmann syntetisoi sen intuiutionsa johdattamana toisen kerran vuonna 1943 ja altistui sille vahingossa itse, alkoi LSD:n ihmismieleen vaikuttaviin ominaisuuksiin kohdistunut kiinnostus. (Saldanha 2007, 6.)

Aluksi, 1950-luvulla, siitä kiinnostuivat erityisesti psykiatrit psykoosin mallintamisen välineenä (psykotomimeettinä) ja ihmismielen tutkimisen työkaluna ja ilmentäjänä (psykedeelinä). Vuosikymmenen lopulla sitä alettiin pitää joissain lääketieteen piireissä jo lähes ihmelääkkeenä, jonka parantavaa vaikutusta tutkittiin muun muassa suhteessa alkoholismiin, autismiin, obsessiivis-kompulsiiviseen häiriöön ja kuolemansairauteen liittyvään ahdistukseen (Shortall 2014, 191). Lisäksi Yhdysvaltain keskustiedustelupalvelu CIA alkoi tutkia LSD:n potentiaalia totuusseerumina ja mielen manipulaation välineenä.



Kuitenkin vasta 1960-luvulle tultaessa LSD alkoi levitä laajemman yleisön tietoisuuteen, kun Harvardin yliopistossa toiminut psykologi Timothy Leary oman psykedeelikokemuksensa innoittamana alkoi puhua avoimesti psykedeelien puolesta. Hän myös alkoi yhdessä kollegansa Richard Alperin kanssa toteuttaa psykologisia kokeita, joissa psykedeeljä, kuten LSD:tä ja psilosybiiniä, annettiin laajalle joukolle ihmisiä – niin Harvardin opiskelijoille kuin monille sen ajan merkittäville ajattelijoille, kirjailijoille ja kulttuuri-vaikuttajille. Näitä henkilöitä olivat muun muassa kirjailija Aldous Huxley ja monet beat-kulttuurin hahmot, kuten Jack Kerouac, William S. Burroughs, Neil Cassady ja Peter Orlovsky. Ehkä eniten Timothy Learyn ajatusmaailmaa kuvatessa on käytetty häneltä peräisin olevaa mantraa ”turn on, tune in, drop out”<sup>11</sup>, joka liitetään leimallisesti psykedeeliseen vastakulttuuriin. (Elcock 2015, 17–18; 2013, 296–297.)

Leary ja Alpert toteuttivat psykologia kokeita eettisesti arveluttavasti ja nykyaikaisten tieteellisten kriteerien vastaisesti sekä käyttivät psykedeelisen kokemuksen spirituaalista, uskonnollista ja kulttuuria muuttavaa potentiaalia korostanutta retoriikkaa. Osin tästä johtuen vastustusta ja kritiikkiä psykedeeljä kohtaan alkoi syntyä niin mediassa kuin heidän kollegojensa piirissä. Tämä johti lopulta heidän erottamiseensa Harvardista vuonna 1963. (Lander 2014, 176; Elcock 2015, 18.)

Learyn slogan alettiin myös nähdä osana psykedeeljä käyttäneen vastakulttuurin utopistista ajattelua, jota pidettiin tuottamattomana hedonismina ja joutilaisuutena. Yhdysvaltojen kylmän sodan aikaisen konservatiivisen arvomaailman ja yhteiskunnallisen koneiston vastustaminen pudottautumalla ulos yhteiskunnasta ja sen edustamista arvoista löysi muotonsa muun muassa suhteessa yhteisöllisyyteen, yksilön tietoisuuteen ja teknologiaan. Informaatioteknologian huippua edustavia tietokoneita vastustaneet, uutta yhteisöllisyyttä kommuuneista hakeneet hipit pudottautuivat ulos eskaloituvan Vietnamin sodan ja teknologiavetoisen – jopa teknokraattisen – yhteiskunnan rakenteista. (Shiplely 2013, 244, 246; Elcock 2015, 18.)

---

<sup>11</sup> Ilmaukselle ei ole yhtä vakiintunutta suomennosta, vaan sitä käytetään hyvin usein alkuperäisessä muodossaan. Se on kuitenkin suomennettu joskus muotoon: ”kytke, viritä, tipahda”. Gary Lachmanin (2009, 190) teoksen *Tajunnan alkemistit* suomentaja Ike Vil puolestaan kääntää sen muotoon ”ota trippi, virittäydy taajuudelle ja unohda maailman turhuudet (kuten koulu, työ ja mahdolliset muut velvollisuudet)”.

Yhteistä psykedeelisen vastakulttuurin ajattelulle oli aitouden ja keinotekoisuuden, sekä luonnollisen ja luonnottoman kaltaisten dikotomioiden kääntäminen vallitsevaan kulttuuriin nähden päinvastoin. Siinä missä psykedeelit nähtiin jo vallitsevassa käsityksessä laajan huumediskurssin mukaisesti eskapismina ja patologisten hallusinaatioiden tuottajina, olivat niiden tuottamat kokemukset vastakulttuurissa tulkinnoissa autenttisia ja vapauttavia. (Shortall 2014, 188.) Eri ryhmiä psykedeelisen vastakulttuurin sisällä puolestaan erotti niiden suhtautuminen psykedeeliseen kokemukseen ja siihen valmistautumiseen.

On erotettavissa ainakin kaksi selkeästi vastakkaista suhtautumistapaa psykedeeliseen kokemukseen. Learyn, Huxleyn ja heidän edustamansa näkemyksen jakavien intellektuellien mukaan tärkeää oli ottaa huomioon psykologinen mielentila ja ympäristö (*set and setting*) ja valmistautua, jotta kokemukset olisivat mahdollisimman hyödyllisiä ja haitattomia. Kirjailija Ken Kesey puolestaan edusti ystävineen toista ääripäätä. Hänen psykedeelisen kokemuksen älyllistämistä kritisoiivaksi sloganikseen nousi ”just do it”, jonka urheilutarvikefirma Nike sittemmin omaksui iskulauseekseen. Kesey ystävineen tulikin tunnetuksi myös ympäri Yhdysvaltoja kiertäneen Merry Pranksters -ryhmänsä kautta, joka ”happotesteissään” jakeli ihmisille LSD:tä. (Elcock 2013, 302–303.)

Kun tarinat ja urbaanilegendat massojen käyttöön levinneen LSD:n aiheuttamista psykooseista ja hermorumahduksista olivat alkaneet yleistyä mediassa, julistettiin se 1960-luvun lopulla Yhdysvalloissa laittomaksi huumausaineeksi. Samalla psykedeelien kliininen tutkimus loppui käytännössä kokonaan lähes kolmeksi vuosikymmeneksi. (Shortall 2014, 191; Corbin 2010, 6–7.) Muutamaa vuotta myöhemmin LSD monien muiden psykedeelien tapaan julistettiin maailmanlaajuisesti laittomaksi vuoden 1971 YK:n Psyko-trooppisia aineita koskevassa kansainvälisessä yleissopimuksessa (UNODC 1971).

Psykedeelien, kuten monien muidenkin huumausaineiksi määriteltyjen psykoaktiivisten aineiden laillinen asema on pysynyt ympäri maailmaa hyvin samankaltaisena tästä sopi-

muksesta lähtien. Vasta viime vuosina on laajamittaisesti, YK:n huumausaineita käsittelevää yleiskokousta<sup>12</sup> myöten, nähty painetta lakien muuttamiseksi. Joskin psykedeelien rooli tässä keskustelussa ei ole ollut yhtä merkittävä kuin esimerkiksi kannabiksen tai Etelä-Amerikan huumekartellien väkivallan.

### 3.2. Kyberdiskurssin synty – kybernetiikka ja teknoutopia

We are as gods and might as well get used to it. So far, remotely done power and glory as via government, big business, formal education, church has succeeded to the point where gross obscure actual gains. In response to this dilemma and to these gains a realm of intimate, personal power is developing power of the individual to conduct his own education, find his own inspiration, shape his own environment, and share his adventure with whoever is interested. Tools that aid this process are sought and promoted by the WHOLE EARTH CATALOG

(Brand 1968.)

Governments of the Industrial World, you weary giants of flesh and steel, I come from Cyberspace, the new home of Mind. On behalf of the future, I ask you of the past to leave us alone. You are not welcome among us. You have no sovereignty where we gather.

(Barlow 1996.)

Nämä kaksi lainausta kiteyttävät kahden erillisen, mutta monella tasolla yhteistä jatku-  
moa edustavan yhteiskunnallisen liikehdinnän perustaa. Ensimmäinen on vuonna 1968  
julkaistusta yhdysvaltalaisen vastakulttuurin kulttijulkaisuna pidetyn *Whole Earth Cata-*  
*login* ensimmäisen numeron aloittavasta ”tarkoitus” (*purpose*) -osioista<sup>13</sup>. Siinä heijastuu  
1960-luvun vastakulttuurin antama merkitys työkaluille, itsensä kehittämiseksi ja tee-se-  
itse -ajattelulle, joiden avulla ajateltiin olevan mahdollista taistella kylmän sodan aikaista  
sotilaallis-yhteiskunnallista kompleksia vastaan.

---

<sup>12</sup> Ks. UNGASS 2016. *Special session of the United Nations general assembly on the world drug problem*.  
Osoitteesta <http://www.unodc.org/ungass2016/>. [Tarkistettu 2.5.2017.]

<sup>13</sup> Kiinnostavana sivuhuomiona mainittakoon, että tämän ensimmäisen, ja itse asiassa monen muunkin,  
numeron kansikuvana oli NASA:n satelliitti ATS-3:n vuonna ottama kuva maapallosta kokonaisuudessaan  
avaruudesta nähtynä (Turner 2006, 83). Muutamaa vuotta myöhemmin maapallosta otettu ikoninen kuva  
”sininen marmorinkuula” (*The Blue Marble*) puolestaan toimi symbolina silloin kasvaneelle ympäristöliik-  
keelle ja globaalien ympäristötietoisuuden syntymiselle. *Whole Earth Catalog* oli siis alusta asti tietoisesti  
sidoksissa myös ympäristöliikkeeseen erityisesti esittelemänsä systeemisen ajattelun kautta. (Ks. mm.  
Mickey 2016.)

*Whole Earth Catalogia* toimitti kirjailija, yrittäjä ja Merry Pranksters -ryhmässä aiemmin vaikuttanut Stewart Brand. Hän toi yhteen ihmisiä San Fransiscon ja Yhdysvaltain länsirannikon boheemeista taide- ja hippiyhteisöistä, sekä silloin kehittymässä olevasta Piilaakson teknologiakeskuksesta ensin *Whole Earth Catalogin* sivuilla ja myöhemmin sen kautta syntyneen sosiaalisen verkoston, *Whole Earth Networkin*, ja vuonna 1985 perustetun tietokonepohjaisen konferenssisysteemin *Whole Earth 'Lectronic Linkin* (WELL) kautta. WELLiä pidetään yhtenä ensimmäisistä ja aikansa merkittävimmistä tietokonevälikkeistä keskusteluympäristöistä. Siellä kirjoittivat aikanaan lukuisat internetin puolesta puhuneet vaikuttajat, kuten Kevin Kelly, Howard Rheingold, Esther Dyson ja John Perry Barlow. (Turner 2006, 3–4.)

Jälkimmäinen lainaus puolestaan on yhden digitaalisten oikeuksien puolesta vaikuttavan Electronic Frontiers Foundation -säätiön perustajista, John Perry Barlowin, vuonna 1996 kirjoittamasta julistuksesta. Kyberavaruuden itsenäisyyden julistuksessaan hän alleviivaa internetiä, tai laajemmin kyberavaruutta, uutena globaalina vapauden kenttänä, jossa digitaalisesti kommunikoivat tasavertaiset yksilöt ovat valtioiden vallan ulottumattomissa. Julistus sijoittuu ajankohtaan, jolloin internet alettiin nähdä yhä enemmän sananvapauden, tasavertaisuuden, uudenlaisen talouden ja yhteisöllisyyden mukanaan tuovana utopiana. (Turner 2006, 13–15.) Tämä sosiaalinen kytkös ei kuitenkaan ole ainoa risteämä, jossa LSD:tä ja sen kaltaisia psykedeelisiä merkittävänä oman tietoisuuden haltuun ottamisen työkaluina pitänyt vastakulttuurinen ajattelu kohtaa 1980-luvulta alkaen syntyneen kyberdiskurssin ja Piilaakson teknologiakeskittymässä syntyvän ajattelumaailman.

Ajatusmaailmojen samankaltaisuuksista kertoo myös suhtautuminen yhteiskunnalliseen muutokseen ja sen saavuttamiseen. Jos uuteen yhteisöllisyyteen ja omavaraisuuteen pyrkiville vastakulttuurin edustajille työkalut ja ideat olivat tärkeämpiä muutoksen välineitä kuin politiikka, niin oli uudelle kyber- tai internet-kulttuurille koodi tärkeämpää kuin laki. Kyberkulttuurin ja siihen liittyneen hakkerietiikan ajatusmaailma tiivistyy Creative Commonsin perustajan, oikeustieteilijä ja aktivisti Lawrence Lessigin iskulauseeksi pukemaan teesiin ”koodi on lakia” (*code is law*) (ks. Lessig 2006, 5). Lähestytään seuraavaksi näitä kahta yhteiskunnallista liikehdintää ja ajatusmaailmaa kuitenkin filosofiselta kannalta. Minkälainen ajattelu näitä kahta oman aikansa utopiaa yhdisti?

Kun mielenfilosofiassa kehittynyt teoria komputationalismi (*computational theory of mind*) sekä ihmisaivojen ja koneen samankaltaisuutta merkitsevä tietokone-metafora (*computational metaphor*) levisivät valtakulttuuriin, näki suurin osa vastakulttuuriliikettä ne ensisijaisesti osana sotateollista ja yhteiskunnallista kompleksia, jota vastaan he taistelivat. Aiemmin amerikkalaisen sananvapaus- ja opiskelijaliikkeen, sekä joidenkin psykedeelisen vastakulttuurin edustajien, epäinhimillistämisen huipentumana pitämä käsitys yksilön muuntamisesta IBM-korteilla esitettäväksi dataksi oli toisille *Whole Earth Network*kissa vaikuttaneille ajattelijoille puolestaan uudenlaisen yhteisöllisyyden ja tasa-arvon mahdollisuus. Sen merkitys vastakulttuuriselle ajattelulle alkoikin Kellyn, Dysonin ja Barlowin ajatusten myötä muuttua. (Turner 2006, 16.) Tästä ajattelutavasta voi myöhemmässä vaiheessa nähdä kehittyneen esimerkiksi *quantified self*-nimellä nykyisin tunnetun ilmiön, jonka yksi tärkeimmistä edustajista ja puolestapuhujista on ollut juuri taloutta, kulttuuria, teknologiaa ja designia käsittelevän *Wired*-lehden ensimmäinen päätoimittaja Kevin Kelly.

*Wired*-lehden taustalla, muun muassa toimituskunnassa ja kirjoittajina vaikutti monia myös *Whole Earth Network*kissa mukana olleita kirjoittajia, kuten Brand, Rheingold ja Barlow. Lisäksi *Wiredia* edelsivät kyberpunk-fiktioita käsitelleet *Mondo 2000* ja *Boing Boing* -lehdet, joihin kirjoitti edellä mainittujen vaikuttajien lisäksi muun muassa *Neurovelho*-teoksen (*Neuromancer*) tekijä ja kyberavaruus-käsitteen popularisoija William Gibson (1984). Yksi uuden digitaalisen teknologian ja hallusinaatioita tuottavien aineiden, kuten psykedeelien, yhteinen piirre oli unelma kehosta irtautumisesta. Siinä missä aiemmalle vastakulttuurille tärkeä työkalu tämän saavuttamiseksi oli ollut LSD, olivat uudet virtuaalitodellisuusteknologiat, kuten alan pioneerin Jaron Lanierin perustaman VPL research -yhtiön kehittämät virtuaalitodellisuuslasit (*VPL Eyephones*) ja datakäsine (*VPL Dataglove*) uusi, laillinen keino. (Turner 2006, 217, 163–165.) Miten sitten tällaiset digitaaliset teknologiat nousivat psykedeelien korvaajaksi kehosta irtautumisen yrityksissä? Haen seuraavaksi selitystä kyberdiskurssin taustalla vaikuttaneesta ajattelu-suuntauksesta, kybernetiikasta.

Monitieteellisiä toimintatapoja ja filosofista perustaa sekä psykedeelejä että kyberavaruutta koskeville teorioille oli luomassa Yhdysvaltojen massiivisten sotateollisuuden

projektien ja länsirannikon huippuyliopistojen yhteistyöhankkeissa syntynyt kyberneettinen ajattelu. Sen merkittävämpänä kehittäjänä pidetään matemaatikko Norbert Wieneriä. Nimenomaan kyberneettinen ajattelu oli yksi *Whole Earth Catalogin* sivuillaan esittelemiä ideoita, joista moni muukin korosti systeemiteoreettista ajattelua ja käsitteli teknologiaa. Kuten viestinnätutkija Fred Turner (2006, 5) toteaa teoksessaan *From counterculture to cyberculture*; myös *Whole Earth Catalogissa* esiteltyjen Norbert Wienerin, Buckminster Fullerin ja Marshall McLuhanin kirjoitusten kautta ”nuoret amerikkalaiset kohtasivat kyberneettisen vision maailmasta, jossa materiaallinen todellisuus voitaisiin kuvitella informaatiosteemeinä”.

Kybernetiikka (kr. *kybernētēs*: ohjastaja, ohjaaja) on Wienerin (1961, 11) mukaan informaatiota käsittelevien systeemien kontrollin ja kommunikaation teoria, jota on mahdollista soveltaa niin koneisiin kuin biologisiin systeemeihin. Kybernetiikka Wienerin ja muiden siihen merkittävästi vaikuttaneiden pioneerien, kuten brittiläisten aivotutkijoiden Ross Ashbyn, Warren McCullochin ja Grey Walterin, kehittämänä analyttisiä ja tieteellisiä perinteitä yhdistävänä alana, auttoi omalta osaltaan monitieteisten yhteistyöprojektien syntymistä esimerkiksi Yhdysvaltain länsirannikolla (Turner 2006, 25; Pickering 2010, 5, 9). Tieteenhistorioitsija ja sosiologi Andrew Pickeringin (2010, 9, 18–19) mukaan kybernetiikan ei-modernistinen ontologia puolestaan syntyi sen kieltäessä dualistisen jaon mielen ja aineen välillä, jota ilmensivät sen ”kummalliset” kokeet, kuten Walterin valoärsyksiin reagoivat ”robottikilpikonnat” ja pyrkimys ”biologisten tietokoneiden” tai ”synteettisten aivojen” kehittämiseen. Tieteidenvälistä kollaboraatiota korostanut kyberneettinen ajattelu edesauttoi myös osaltaan internetin syntymistä, sillä yksi merkittävimmistä Yhdysvaltojen sen aikaisista sotateollisista projekteista, SAGE-ilmapuolustusjärjestelmä, kehittyi tällaisessa kollaboraatioprojektissa ja koulutti sukupolven tietojärjestelmätieteilijöitä, jotka myöhemmin kehittivät internetin esiasteen, ARPANETin. (Turner 2006, 28.)

Yhteys tietoisuuden kemiallisen muuntamisen, pääasiassa psykedeelien, ja kyberdiskursin välillä on siis paitsi yhteiskunnallis-sosiaalinen, myös filosofinen. Sen lisäksi, että monet kybernetiikan kehittäjät ja ajattelijat, kuten Gregory Bateson ja Grey Walter olivat kiinnostuneita itämaisista uskonnoista ja mystiikasta 1960-luvun vastakulttuurin tavoin, yhdisti molempia myös ei-dualistinen ontologia. Kyberneetikot pyrkivät konkreettisisissa

kokeissaan osoittamaan aivojen samankaltaisuuden mekaanisiin laitteisiin niiden performatiivisuuden ja ympäristöön mukautuvuuden kautta, kun taas monet vastakulttuurin ikonit, kuten Alan Watts, Huxley ja Leary puhuivat mystisen kokemuksen puolesta, jonka tunnusmerkkinä subjekti-objekti -dualismin katoamista pidetään (Shortall 2014, 195; Pickering 2010, 18).

Psykedeelit on nähty myöhemminkin merkittävinä työkaluina, joilla on potentiaalia tuottaa tällaisia mystisiä kokemuksia. Yksi ensimmäisistä merkittävistä 2000-luvun uuden aallon psykedeelisiä käsittelevistä tieteellisistä artikkeleista onkin Johns Hopkinsin yliopiston tutkijoiden julkaisema artikkeli *Psilocybin can occasion mystical-type experiences having substantial and sustained personal meaning and spiritual significance* (Griffiths, ym. 2006), jossa he toteavat psilosybiinin voivan tuottaa mystisiksi luokiteltavia kokemuksia.

Tietoisuuden muuntamisen työkalu-metaforan ja psykedeelien kulttuurihistorian huomiioon ottaen on perusteltua ja hyödyllistä tarkastella psykedeelisiä tietoisuuden muuntamisen *teknologioina*, jotka teknologian kulttuurisen tutkimuksen peruseräaateen mukaisesti saavat merkityksensä yhteiskunnallisessa ja kulttuurisessa kontekstissa. Kun länsimaisen modernismin dualistista ihmiskäsitystä murtaneen vastakulttuurin tärkeää työkalua, psykedeelisiä, vastaan julistettu huumeiden vastainen sota aloitettiin 1970-luvun vaihteessa, alkoi vastakulttuurinen utopia kuitenkin vähän kerrassaan romahtaa ja muuttaa muotoaan.

Kybernetiikan ja psykedeelisen vastakulttuurin ajattelun taustalta löytyy sekä sosiaalisia, yhteiskunnallisia että filosofisia yhteneväisyyksiä. Näin ollen on mahdollista nähdä miksi 1960-luvun vastakulttuurisen utopian romahtaessa osa kulttuurisista vaikuttajista ja ajattelijoina omaksui myöhemmin uudet informaatioteknologiat, kuten tietokoneet, virtuaalitodellisuusteknologiat ja internetin uusiksi vapautuksen, yhteisöllisyyden ja utopian saavuttamisen välineiksi. Ehkä paras osoitus tästä on Learyn innostus uusista informaatioteknologioita kohtaan, joka tiivistyy hänen toteamukseensa: ”PC on 1990-luvun LSD” ja

vanhan mantransa muunnokseen ”*turn on, boot up, jack in*”.<sup>14</sup> Toisaalta uutta tasavertaisuuteen perustuvaa yhteisöllisyyttä etsinyt 1960-luvun vastakulttuuri saattoi nähdä Howard Rheingoldin WELLissä muotoileman *virtuaalisen yhteisön* tai John Perry Barlowin *elektronisen raja-seudun (electronic frontier)* uutena mahdollisuutena tämän tavoitteen saavuttamiseksi.

### 3.3. Virtuaalitodellisuusdiskurssi irtautuu vastakulttuuri-kytköksistään

Kun mediassa alkoi kiertää ajatus virtuaalitodellisuuden (VR, *virtual reality*) vaarallisuudesta ja Wall Street Journalin aloittama rinnastus VR-teknologioista *elektronisena LSD:nä* levisi, piti kaupallistuvien VR-teknologioiden ja niitä kehittäneiden henkilöiden irrottautua assosiaatiosta tietoisuuden muuntamisen uutena työkaluna. Tämä sama assosiaatio oli kyberpunk-fiktio ja kyberdiskurssin myötä siirtänyt vastakulttuurista ajattelua uudeksi teknoutopiaksi. Samalla VR-teknologiat täytyi kontekstualisoida uudelleen historiallisesti ja osoittaa niiden pitävän sisällään ”vakavasti otettavia” sovelluksia, esimerkiksi terveyteen, arkkitehtuuriin ja designiin liittyvien käyttötapojen avulla. (Chesher 1994.) Koska konkreettisten VR-laitteiden sisältämä teknologia oli kuitenkin melko alkeellista esimerkiksi resoluutioltaan, sekä erittäin kallista, hiipuivat siihen liittyvät odotukset vähän kerrassaan 2000-luvulle tultaessa internetiin kohdistuneiden, muun muassa kaupallisten, utopioiden romahtamisen rinnalla.

VR-teknologioiden ja psykedeelisen vastakulttuurin kohtaaminen kyberdiskurssin aikakaudella ei kuitenkaan katkennut kokonaan. Samaan aikaan kun VR-diskurssit irtautuivat 1990-luvulla osittain vastakulttuurikytköksistään, alkoi psykedeelien merkitystä korostava, siinä vaiheessa internetin, goa-trancen ja ravekulttuurin myötä lähes globaaliksi muodostama yhteisö kohdistaa huomionsa uudelleen nousevaan kliiniseen psykedeelitutkimukseen. Siten psykedeelisiin liittyvät diskurssit siirtyivät uudestaan vahvemmin terapeuttien ja lääkinnällisten potentiaalien puoleen. Toisaalta internetin mahdollistama vertaistiedon jakaminen ja yhteisöllisyys muodostui merkittäväksi osaksi psykedeelisiä ympäröivää kulttuuria (ks. esim. Elliott 2004).

---

<sup>14</sup> Ks. lisää. esim. Miller, Greg 2013. Turn On, Boot Up, and Jack In With Timothy Leary’s Long-Lost Videogames. *Wired*. Osoitteessa <https://www.wired.com/2013/10/timothy-leary-video-games>. [Tarkistettu 2.5.2017.]



Internetistä tuli tärkeä osa psykedeelisen liikehdinnän osittain kadotetun yhteisöllisyyden uutta nousua. Internetin globaalius mahdollisti myös psykedeelisiä käsittelevän keskustelun monimuotoistumisen ja eri diskurssien sekoittumisen yhä laajemmin. Internet omakuttiin hyvin varhaisessa vaiheessa psykedeelisiä käsittelevän keskustelun tärkeäksi kanavaksi, erityisesti sen anonyymiyden takia. Koska internetin sisällöt ovat muuttuneet, on ymmärrettävää, että teknologiset muutokset ovat vaikuttaneet myös psykedeelisiä käsittelevään verkkokeskusteluun.

Kuten internetin ja virtuaalitodellisuusteknologian kehitykseen suhtautumisesta käy ilmi, on niiden farmakon-luonne mahdollistanut kaksijakoisten merkitysten asettumisen niitä koskeviin diskursseihin. Tässä diskursiivisessa varastossa tapahtuva liikehdintä kuvaa potentiaalia, joka näillä teknologioilla on. Niiden lääke-myrkky-asema tuottaa niiden olemukseen perustavanlaatuisen epävarmuuden, jolloin niiden ominaisuuksien asettaminen kaksinapaisten jaottelujen järjestelmään ei onnistu. Tästä syntyy niistä käytävän keskustelun moniäänisyys, joka kuvaa psykedeelisiä käsittelevää keskustelua, erityisesti verkossa. Verkkokeskustelun moniäänisyyden vuoksi onkin syytä tarkastella psykedeelien ja internetin välistä suhdetta tarkemmin. Seuraavassa luvussa käyn läpi sekä niiden suhdetta käsittelevää tutkimusta että suomalaisen psykedeelisiä käsittelevän verkkokeskustelun kenttää.

#### 4. YLEISKUVA KOTIMAISESTA VERKKOKESKUSTELUSTA

Tässä luvussa kuvailen suomalaista psykedeeleistä käytävää internetkeskustelua ja sitä ympäröivää kulttuuria esimerkkien avulla. Kartoitan keskustelun kenttää ja tapoja puhua psykedeeleistä yleisellä tasolla. Pidän kuvauksen ja esimerkit tietoisesti etäällä yksittäisistä teksteistä ja henkilöistä, sillä kentän moninaisuuden vuoksi en ole pyrkinyt rajamaan tai muodostamaan aineistoa suljetuksi kokonaisuudeksi. En myöskään käytä sivustojen käyttäjien yksittäisiä tekstilainauksia, jotta voin käsitellä keskustelualustoja ja -sivustoja tutkimuseettisten syiden vuoksi ilman yksittäisten käyttäjien informoitua lupaa.

Havainnot perustuvat noin kahden vuoden aikana tekemääni internetetnografiseen havainnointiin, joka alkoi tehdessäni kandidaatintutkielmaa psilosybiinisten käyttöön liitettyjen terveystvaikutusten kokemuksista erään aiheita käsittelevän keskustelupalstan kirjoituksissa. Osittain näen metodin eräänlaisena virtuaaliarkeologiana,<sup>15</sup> sillä painopiste on enemmän valmiiden tekstien kanssa tapahtuvassa vuoropuhelussa, kuin ihmisten kanssa käydyssä vuorovaikutuksessa. Tällaista sivusta tapahtuvaa havainnointia on hyödynnetty psykoaktiivisia aineita ja mediateknologiaa tarkastelevassa tutkimuksessa esimerkiksi videopalvelu Youtubeen ladattuja *Salvia Divinorum*- eli mazatecinsalvia-kasvin käyttökokemuksia kuvaavia videoita analysoimalla (ks. Lange ym.2010 & Casselman & Heinrich 2011).

Aina kun viittaa johonkin keskustelualustaan, viittaa julkisesti kaikille näkyvään sisältöön osoittamatta yksittäisiä viestejä. Koska tämän tutkielman tarkoitus ei ole analysoida ja tulkita psykedeeleistä käytävän keskustelun sisältöä pelkästään psykedeeleihin liittyvien puhetapojen suhteen, lähestyn niiden kautta myös psykedeelien ja internetin suhdetta metatasolla, sekä niihin liittyviä, mahdollisesti risteäviä, diskursseja ja ideologioita. Suomalainen psykedeeläjä käsittelevä verkkokeskustelu toimii siis esimerkkinä ja lähtöasetelmana näiden kahden aihepiirin yhteen kytkeytymisen tarkastelemisessa.

---

<sup>15</sup> Ks. esim. Hartmann (2004, 5-6).

Käsittelen kuitenkin ensin internetaineistoja ja internetiä tutkimuksen kohteena, sekä psykedeelejä ja internetiä koskevaa aiempaa tutkimusta, jonka jälkeen kuvailen erilaisia keskustelualustoja ja sivustoja, jotka ovat merkittävässä roolissa suomalaisen psykedeeleistä käytävän internetkeskustelun kannalta. Taustaksi suomalaiselle keskustelulle sivuan myös kansainvälistä tasoa ja laajempaa psykedeeleistä ja psykoaktiivisista aineista käytävän internetkeskustelun historiaa. Luvun lopuksi pohdin internetin merkitystä psykedeeleistä käytävälle keskustelulle ja psykedeelisen vastakulttuurin roolia internetiin liittyvien kulttuuristen merkitysten muotoutumisessa.

Siinä missä edellinen luku taustoitti psykedeelisen kokemuksen inspiroiman 1960-luvun yhdysvaltalaisen vastakulttuurin vaikutusta internetin syntyyn ja siihen kohdistuviin diskursseihin, tämä luku tarkastelee päinvastaista vaikutussuhdetta. Selvitän millä tavoilla internet ja tietoverkot laajemmin mediateknologioina ovat vaikuttaneet psykedeeleistä käytävään keskusteluun ja niihin liittyviin käytänteisiin, kuten käyttöön, käytön sekä psykedeelisten aineiden yhteiskunnalliseen kontrolliin ja aihepiirin ympärille muodostuviin yhteisöihin.

#### 4.1. Internetaineistojen muodostaminen ja sen haasteet

Osa tämän tutkielman aineistosta koostuu käsitellyjä teemoja suomalaiseen kontekstiin liittävästä yksittäisistä esimerkeistä ja verkkokeskustelun kartoittamisesta. Hahmotan tutkimusaineiston muodostamisen metodit internetetnografiaksi tai virtuaaliarkeologiaksi. Laajemmin tutkielman moniaineistoinen ja -paikkainen näkökulma sijoittuu osaksi digitaalisen humanismin aluetta. Luon seuraavaksi lyhyen katsauksen internetetnografiaan ja perustelen tapani hahmottaa tutkimusaineiston muodostamista eräänlaisena kenttätöinä, jossa olen hyödyntänyt niin valmiita aineistoja, kuin osallistuvaa ja sivusta tapahtuvaa havainnointia.

Internetetnografia, online-etnografia, virtuaali-etnografia, verkkoetnografia ovat kaikki nimityksiä tietoverkkovälitteisten digitaalisesti tuotettujen yhteisöjen, vuorovaikutuksen tai tilojen tutkimukselle etnografisen, eli havainnointiin perustuvan kuvailevan metodologian keinoin. Etnografinen teoria on pyrkinyt monissa vaiheissaan mukautumaan sekä

muuttuviin akateemisiin virtauksiin että muuttuviin yhteiskuntiin. Sen kiinnostus internetiin ja digitaalisesti tuotettuihin ympäristöihin liittyy osittain internetin popularisoitumisen alkuaikoina alkaneeseen teoreettiseen keskusteluun monipaikkaisesta etnografiasta. Antropologi George Marcus (1995, 106–112) esitti artikkelissaan *Ethnography in/of the world system: The emergence of multi-sited ethnography* – joka on yksi monipaikkaisen etnografian merkittävimmistä esityksistä – mahdollisuutta uudentilaiselle etnografiselle tutkimusotteelle, jossa perinteinen tilallisuus ja tutkijan läsnäolo muuttuu ja mukautuu. Hänen mukaansa jonkun rajatun lokaalin tutkimuskentän sijaan etnografinen työ voi tapahtua monipaikkaisesti seuraamalla esimerkiksi ihmisiä, esineitä, metaforia, juonta, tarinaa, tai konfliktia.

Digitaalisen (ja virtuaalisen) etnografian teoreettinen keskustelu on antropologi Wendy Hsun (2014) mukaan jakautunut kahtia; toisaalla etnografioiden keskiössä on digitaalisuus (tai virtuaalisuus) ja sen kulttuurinen merkitys itsessään ja toisaalla etnografit hahmottavat kenttensä virtuaalisessa maailmassa olevaksi digitaalisesti tuotetuksi tilaksi (ks. esim. Boellstorff 2008). Tässä tutkielmassa on kyse sekä virtuaalisuuden kulttuurisesta merkityksestä itsessään että internetissä tuotetun psykedeelejä käsittelevän keskustelun kulttuurisesta tilasta, jossa vallitsevat omat säännönmukaisuutensa, totuuden tuottamisen rituaalinsa ja diskurssinsa. Digitaalisten ja virtuaalisten ympäristöjen etnografisessa tutkimuksessa tilallisuuteen liittyen nousee keskiöön digitaalisten ympäristöjen sekä objektien materiaalisuus. Merkittävä ristiriita syntyy tämän tilallisuuden kokemisen ja taustalla olevan infrastruktuurin välisestä erosta.

Tilallisuuden hahmottaminen pelkästään digitaalinen media -käsitteen avulla on saanut kritiikkiä muun muassa suhteessa näiden tilallisuuksien kokemisen ja rakentumisen eroavaisuuksista – ne ovat binäärisesti toimivista biteistä rakennettuja järjestelmiä, joihin kuitenkin pääosin ollaan suhteessa muilla tavoin. Kulttuuriteoreetikko Chris Chesher onkin 2000-luvun alussa pyrkinyt esittämään uudenlaista teoreettista kehikkoa digitaalisen median käytön hahmottamiselle. Esseessään *Why the digital computer is dead* (2002) hän esittää digitaalisen median tilalle termiä *invocational media*, jolla hän tarkoittaa digitaalisesti tuotettujen entiteettien kutsumista niille annettujen nimien tai osoitteiden perusteella. Merkittävää hänen mukaansa ihmisen elämismaailman kannalta on näiden digitaalisten entiteettien kutsuminen esiin, ei digitaalisuus sinänsä. Hän näkee tämän jatkumona

taikuudelle, jossa voimien ja jumaluuksien esiin manaaminen liittyi konkreettisiin tavoitteisiin.

Digitaalisen tai virtuaalisen etnografia onkin tasapainoilua liian tarkkojen materiaalsen, digitaalisen ja virtuaalisen rajanvetojen ja niiden kulttuurisen yhteensulautumisen olettamisen välillä. Olennaista on lisäksi huomio ihmisyyden virtuaalisuudesta, josta näkökulmasta katsottuna digitaalinen teknologia ei tee perustavanlaatuisista eroa aiempiin teknologioihin. Ihmiset ovat aina kulttuurin ja kehonsa ulkopuolisten teknologioiden avulla muovanneet itseään ja ympäristöään. (Boellstorff 2008, 237.) Digitaalinen etnografia ei olekaan perustavanlaatuisesti etnografiasta eroava tutkimusala, vaan asettuu metodologisesti samalle jatkumolle. Käsitteellisesti se kuitenkin eroaa etnografialla perinteisten binaaristen mikro-makro- ja yleinen-yksityinen -käsiteparien teoreettisesta keskustelusta omalla digitaalinen/virtuaalinen-fyysinen -jaollaan. (Hsu 2014.)

#### 4.2. Psykedeelit ja internet aiemmassa tutkimuksessa

Internet ja psykedeelit ovat monin tavoin sidoksissa toisiinsa. Tästä kertoo se, että internetin yhteys psykoaktiivisiin aineisiin, kuten psykedeeleihin, niin yhteiskunnallisella kuin metaforisella tasolla on herättänyt kiinnostusta sekä julkisessa keskustelussa että tieteellisessä tutkimuksessa. Toisaalta huoli verkon mahdollistamasta anonyymistä huume-kaupasta esiintyy kerta toisensa jälkeen uutisoinnissa<sup>16</sup> ja toisaalta koko tietoverkkojen kehityksen historian on nähty olevan linkittynyt psykedeeleihin ja 1960-luvun vastakulttuuriin (ks. luku 3). Esimerkiksi jo internetin edeltäjän ARPANET:in aikana psykoaktiivisia aineita (lähinnä marihuanaa) myytiin ja välitettiin tietoverkon avulla yhdysvaltalaisen yliopistojen opiskelijoiden kesken (Walsh 2011, 55).

---

<sup>16</sup> Ks. esim. Dammert, Lauri (2013). Huumeiden nettikauppa on ”vakava uhka kansanterveydelle”. *Suomen kuvalehti*. Osoitteessa <http://suomenkuvalehti.fi/jutut/kotimaa/huumeiden-nettikauppa-on-vakava-uhka-kansanterveydelle/> ja Vahvanen, Pekka (2015). Internetin pimeä puoli on salainen Tor-verkko, jossa myydään piriä ja kysytään vinkkejä itsemurhaan. *Helsingin sanomat*. Osoitteessa <http://www.hs.fi/kuukausiliite/a1446526960209>. [Tarkistettu 2.5.2017.]

Internetin ja psykoaktiivisten aineiden välistä suhdetta on tutkittu etnografisesti jo internetin yleistymisen alkuajoista lähtien esimerkiksi niin kutsuttujen psykoaktiivisten aineiden *informaatiokirjastojen* (*drug information library*) käsitteen avulla (ks. esim. Bogenschutz 2000, Micke 1996 & Montagne 2008). Niillä tarkoitetaan internetsivustoja, jotka ”a) ovat keskittyneitä psykoaktiivisia aineita koskevaan informaatioon, b) sisältävät suuria määriä informaatiota erilaisista [psykoaktiivisista] yhdisteistä ja c) näyttävät suhtautuvan tai vihjaavan positiivista tai hyväksyvää suhtautumista ainakin osaan keskusteluista yhdisteistä kohdistuvaa käyttöä kohtaan” (Bogenschutz 2000, 249).

Internetiä ja psykoaktiivisia aineita käsittelevässä tutkimuksessa on niin ikään nostettu esiin ajatus *psykonauteista* tai *e-psykonauteista* (eng. *psychonaut/e-psychonaut*) eli ”opineista ja tietämystä omaavista käyttäjistä, jotka tarjoavat luotettavaa tietoa aiemmin tuntemattomista [psykoaktiivisista] yhdisteistä ja yhdistelmistä” (Davey ym. 2012, 387). Lääketieteellisesti painottuneessa tutkimuksessa nämä henkilöt on profiloitu pääosin nuoriksi, naimattomiksi ja valkoihoisiksi miehiksi, jotka ”vaikuttavat näkevänsä itsensä amatöörikemisteinä, kokeillen ja joskus syntetisoiden erilaisia huumaavia aineita saavuttaakseen muuntuneen tietoisuuden tilan, jota he pitävät nautinnollisimpana” (Orsolini ym. 2015). Tämä profilointi vastaa julkisuudessa usein esitettyä kuvaa esimerkiksi psilosybiinisieniä käyttävistä ja niiden kasvatukseen tarkoitettua välineistöä internetistä tilaavista ihmisistä. Psilosybiiniä sisältävien sienten kasvatusalustojen ”tyypillisiä tilaajia ovat Tullin mukaan nuoret, tietokoneen äärellä viihtyvät miehet”.<sup>17</sup>

Psykonautti-termiä (sak. *psychonauten*) käytti tiettävästi ensimmäisen kerran ensimmäisessä maailmansodassa sotinut saksalainen sotilas, myöhemmin hyönteistutkijana ja kirjailijana tunnettu Ernst Jünger. Sillä tarkoitetaan kirjaimellisesti mielen purjehtijaa tai merimiestä. (Blom 2010, 434.) Ernst Jünger (2004) kirjoitti kokemuksistaan ensimmäisessä maailmansodassa romaanissaan *Teräsmyskyssä* (sak. *In Stahlgewittern*). Sen tuoremmassa englanninkielisessä käännöksessä kääntäjä Michael Hoffman toteaa siinä sodan, ajan ja olemisen yhdistyvän yhdeksi huumaavaksi kokemukseksi.

---

<sup>17</sup> Zareff, Anna (2014). Uusi huumeilmiö: "Taikasieniä" kasvatetaan muovilaatikoissa. *MTV.fi*. Osoitteessa <http://www.mtv.fi/uutiset/kotimaa/artikkeli/uusi-huumeilmiö-taikasenia-kasvatetaan-muovilaatikoissa/3393514> [Tarkistettu 2.5.2017.]

Matkustamisen metafora yhdistää kyberdiskurssia ja psykedeelidiskursseja hyvin läheisten käsitteiden, psykonautti ja kybernautti, avulla. Ajatus psykonauteista linkittyy myös psykedeelikulttuurin keskuudessa lähes kulttiasemassa olevan, edesmenneen kemisti Alexander Shulginin henkilöhistoriaan ja mielenkiintoon omakohtaista tajunnantilojen tutkimista kohtaan. Psykedeelejä käsittelevää internetkeskustelua seurattessa törmää esimerkiksi runsaslukuisiin viittauksiin Shulginin yhdessä vaimonsa Ann Shulginin kanssa kirjoittamiin kirjoihin *PIHKAL: a chemical love story* (1995) ja *TIHKAL: tryptamines I have known and loved* (1997). Näissä Shulginit kuvailevat sekä kemiallisten rakenteiden että henkilökohtaisten kokemustensa kautta niitä satoja erilaisia psykoaktiivisia aineita, joita Alexander uransa aikana syntetisoi.

Psykonautteja ja internetiä käsittelevässä tutkimuksessa nousee niin ikään esiin esimerkiksi psykedeelejä käyttävistä ihmisistä itsestään lähtöisin olevien käytön haittojen vähentämisen -projektien rooli (ks. esim. Móró & Rácz 2013; Móró ym. 2011). Toisaalta haittojen vähentämistyön ja psykoaktiivisten aineiden testausmahdollisuuksien saataville tuominen ovat osa muutoksessa olevaa kansainvälistä käsitystä psykoaktiivisten aineiden kontrollista.<sup>18</sup> Tällaiseen muutokseen pyrkivät psykedeelien osalta sekä erilaiset aktivismin ja muun yhteiskunnallisen vaikuttamisen muodot, kuten Wikipedia-vaikuttaminen ja sosiaalisen median kampanjat.<sup>19</sup>

Kun internetiä ja psykoaktiivisia aineita käsittelevät tutkimukset yleensä perustuvat huumekaupan ja huumausaineiden käytön ehkäisemisen olettamukseen, on haittojen vähentämisen -projektien tavoitteena sen sijaan keskittyä ehkäisemään huumausaineiden käytöstä johtuvia haittoja, esimerkiksi vertaistiedon ja -tuen mahdollistavien internetsivustojen ja -keskustelujen avulla. Suomessa vastaavaa haittojen vähentämisen institutionaalista kehityskulkua edustaa tuore Raha-automaattiyhdistyksen rahoittama A-klinikkasäätiön *Muunto*-hanke, jossa ”luodaan anonyymejä ja luotettavia sähköisiä palveluita haittojen vähentämiseen Tor-verkkoa hyödyntäen” ja jonka tarkoituksena on lisäksi ”kerätä avoin tietokanta liikkeellä olevista aineista”.<sup>20</sup>

---

<sup>18</sup> Vrt. esim. YK:n huumausaineita käsittelevä yleiskokous UNGASS 2016. Lisätietoa osoitteessa <http://www.unodc.org/ungass2016/index.html>. [Tarkistettu 2.5.2017.]

<sup>19</sup> Ks. esim. Kanadalaisen opiskelijajärjestön sosiaalisen median kampanja #PsychedelicsBecause. CSSDP (2016). #PsychedelicsBecause. Osoitteessa <http://cssdp.org/psychedelicsbecause/>. [Tarkistettu 2.5.2017.]

<sup>20</sup> A-klinikkasäätiö. <http://www.a-klinikka.fi/muunto>. [Tarkistettu 2.5.2017.]

Mediahuomiota hanke on saanut erityisesti tekemästään selvitystyöstä anonyymien laboratoriotestauspalvelun perustamiseksi uusille psykoaktiivisille aineille. Suomessa tämän kaltainen haittojen vähentämiseen perustuva huumausainepolitiikka on kohdistunut lähinnä opiaattiriippuvaisten korvaushoitoihin. Sen sijaan psykedeelien saama instituutio-naalinen huomio on ollut lähes olematonta, jonka vuoksi käyttäjien keskinäiset tukitoimet ovat olleet lähes ainoita aktiivisen haittojen vähentämisen keinoja.

Alusta asti psykedeeljä käsittelevissä verkkokeskusteluissa merkittävässä roolissa onkin ollut omien käyttökokemusten, eli niin sanottujen *trippitarinoiden*, jakaminen erilaisilla keskustelufoorumeilla. Sittemmin sosiaalisen median, kuten Facebookin, yleistymisen myötä osa perinteisesti keskustelufoorumeilla tapahtuvasta keskustelusta on siirtynyt näille alustoille. Psykedeeljä käsittelevän keskustelun osittainen siirtyminen Facebookiin heijastelee tätä kehityskulkua. Kuitenkin, perinteisten keskustelupalstojen ja psykoaktiivisten aineiden informaatiokirjastojen perintö elää yhä. Esimerkiksi edelleen toiminnassa oleva informaatio- ja käyttökokemussivusto *erowid.org* (ennen *erowid.com*) on perustettu jo vuonna 1995 ja muodostunut yhdeksi merkittävimmistä englanninkielisistä psykedeeljä käsittelevistä vertaistiedon lähteistä.<sup>21</sup> Sitä on hyödynnetty erilaisissa tieteellisissä tutkimuksissa esimerkiksi käyttäjäkokemuksista kertovien kirjoitusten runsauden vuoksi.<sup>22</sup>

Käsitys internetin luonteesta ja roolista yhteiskunnassa heijastuu myös psykoaktiivisia aineita käsittelevään tutkimukseen. Mediatutkija Annette Markham on hahmotellut internetiä kolmen eri metaforisen kategorian avulla. Näitä ovat 1) internet työkaluna, 2) internet paikkana ja 3) internet olemisen tapana. (Markham 2003, 1.) Sosiaalitieteilijä Monica Barratt (2011, 6) puolestaan on soveltanut väitöskirjassaan *Beyond Internet as Tool: A Mixed-Methods Study of Online Drug Discussion* tätä jaottelua psykoaktiivisia aineita, erityisesti ”bilehuumeita” (*party drugs*<sup>23</sup>), käsittelevään internetkeskusteluun. Hänen mukaansa sosiaalinen media, mikrobloggauspalvelut, tai videojakopalvelut eivät ole syrjäyttäneet perinteisiä psykoaktiivisia aineita käsitteleviä keskustelufoorumeja, koska Web 2.0

<sup>21</sup> Osoitteessa <https://www.erowid.org/splash.php>. Lisätietoa *Erowid*:sta mm. osoitteessa [https://www.erowid.org/general/about/about\\_faq.shtml](https://www.erowid.org/general/about/about_faq.shtml). [Tarkistettu 2.5.2017.]

<sup>22</sup> Ks. esim. <http://chemicalyouth.org/visualising-erowid/>. [Tarkistettu 2.5.2017.]

<sup>23</sup> Tähän kategoriaan Barratt laskee stimulantteiksi ja hallusinogeeniksi luettavat psykoaktiiviset aineet.



-tyyppiset alustat pyrkivät aktiivisesti yhdistämään informaation ja identiteetin. Keskustelufoorumien käyttäjille yhteistä on hänen mukaansa halu pitää online- ja offline-maailmat erillään.

Internet työkaluna on tarkoittanut psykoaktiivisten aineiden kontekstissa erityisesti kahta asiaa: se on mahdollistanut psykoaktiivisia aineita koskevan tiedon ja itse aineiden liikumisen. Kansainvälisesti internet on nuorille tärkein yksittäinen informaation lähde, erityisesti terveyttä ja psykoaktiivisia aineita koskevan informaation suhteen. (Barratt 2011, 58.) Toisaalta psykoaktiivisten aineiden kaupan siirtyminen yhä enemmän internetiin on tullut julkisen huomion keskipisteeseen varsinkin kryptovaluuttojen ja TOR-verkon kehittämisen ja niiden tarjoaman vahvan anonymiteetin myötä. Internet toimii siis tiedon välittäjänä (*conduit*), säilyttäjänä (*container*) ja kykyjemme jatkeena (*prosthesis*), jolla pääsee käsiksi tietoon (Barratt 2011, 55). Suurin osa psykedeelisiä ja internetiä käsittelevää aiempaa tutkimusta keskittyykin lähinnä tähän työkalu-näkökulmaan.

Barratt (2011, 63) nostaa esiin myös internetiin usein liitetyn käsityksen tiedon demokratisoitumisen mahdollisuudesta, joka psykoaktiivisten aineiden kohdalla on tarkoittanut niitä käsittelevien ”online kansanfarmakologioiden” (*online folk pharmacologies*) syntymistä. Internetin alkuaajoista lähtien psykoaktiivisten aineiden informaatiokirjastoissa ja -keskustelufoorumeilla on ollut erilaisia psykoaktiivisten aineiden käyttöön sekä valmistukseen liittyviä ohjeita ja oppaita. Suomenkielisistä psykedeelisiä käsittelevistä, verkossa olevista oppaista ehkä merkittävin ja ensimmäinen on vuosituhannen vaihteessa kirjoitettu ”PSYCHEDELIC EXPERIENCE FAQ fin”, johon viitataan useissa keskusteluissa.

24

Internet paikkana -metafora puolestaan kytkeytyy luvussa 2 käsiteltyyn kyberdiskurssiin kyberavaruus-metaforan kautta. Tämä tilallisuus tulee esiin myös muissa internetiä koskevissa käsityksissä, kuten tiedon valtatie (*information superhighway*), elektroninen rintama (*electronic frontier*), globaali kylä ja verkossa surffaaminen. Merkityksellistä

---

<sup>24</sup> Teksti perustuu Harvardissa toimineiden psykologien Timothy Learyn, Richard Alpertin ja Ralph Metznerin (1964) teokseen *The Psychedelic Experience: A Manual Based on the Tibetan Book of the Dead*. Osoitteessa [https://www.erowid.org/lang/fi/fi\\_psychedelic\\_experience\\_faq.shtml](https://www.erowid.org/lang/fi/fi_psychedelic_experience_faq.shtml). [Tarkistettu 2.5.2017.]

paikka/avaruus -metaforan kannalta on ihmisten vuorovaikutus ja siinä esimerkiksi psykoaktiivisille aineille annetut kulttuuriset merkitykset. Internet voidaan siis nähdä kulttuurisena tilana, jossa psykedeeleihin liittyen on mahdollista tuottaa vastustavia diskursseja ja identiteettejä. (Barrat 2011, 65–66; 68.)

Internet olemisen tapana tarkoittaa puolestaan online- ja offline-maailmojen sulautumista yhteen ihmisten kokemuksessa. Psykoaktiivisten aineiden kontekstissa erityisesti anonyymiteetin merkitys ja siihen kohdistuvat muutospaineet Web 2.0 -tyyppisillä alustoilla luo jännitteitä verkon keskustelualustojen käyttöön. Tämä näkyy joissakin psykedeelejä käsittelevissä Facebook-ryhmissä käyttäjänimien pseudonymisyydessä ja siinä, että ne ovat suurimmaksi osaksi salaisia ryhmiä, jotka näkevät vain kutsun saaneet. Lisäksi erilaisten kokoontumisten ja tapahtumien, kuten psytrance-musiikkitapahtumien mainostaminen ja niihin liittyvä keskustelu linkittää muuten melko irrallaan pidettäviä online- ja offlinemaailmoja, sekä -identiteettejä. Psykedeeleiden myyntiin liittyvä keskustelu puolestaan painottuu pääasiassa TOR-verkkoon, joka käy ilmi myös suomalaisesta verkkokeskustelun kentästä.

#### 4.3. Psykedeelikeskustelu suomalaisten keskustelufoorumien kentällä

Suomalaista psykedeeleihin ja laajemmin erilaisiin psykoaktiivisiin aineisiin liittyvää keskustelua tietoverkoissa on käyty aina lankapuhelinverkkojen kautta toimineiden Bulletin Board Systemin, eli ”purkkien”, alkuajoista lähtien. Erään psykoaktiivisia aineita käsittelevän sivuston historiikkikeskustelussa kirjoittaja muistelee tutustuneensa päihteitä laajasti käsittelevään keskusteluun jo purkeissa toimineiden keskustelualustojen aikana. Samassa historiikkiketjussa käydään läpi sekä kyseisen sivuston että laajemminkin psykedeeleihin liittyvän verkkokeskustelun kehitystä ja historiaa aina 1990-luvun puolivälistä nykyyhetkeen. Pelkästään psykedeeleihin keskittyviä keskustelualustoja ei suomalaisessa verkkokeskustelussa ole juurikaan ollut, vaan keskustelu on yleensä ollut osana laajempaa psykoaktiivisia aineita käsittelevää keskustelua.

Laajemmin on erotettavissa kaksi keskustelufoorumien kategoriaa, joissa keskustelua on käyty: vertaisuuteen perustuvat, virallisista instituutioista irralliset keskustelualustat ja

erilaiset institutionaalisesti ylläpidetyt keskustelualustat. Tässä tutkielmassa huomio keskittyy internetin mahdollisuuteen tuottaa vastustavia diskursseja, joten en käsittele tarkemmin tällaisia instituutioiden omia keskustelualustoja, kuten A-klinikkasäätiön Päihdelinkki-keskustelufoorumi.<sup>25</sup> Sen sijaan keskityn vastustavia diskursseja tuottaviin, informaatiokirjastojen perinnettä edustaviin ja jatkaviin keskustelualustoihin.

Yksi ensimmäisistä internetin psykoaktiivisiin aineisiin keskittyneistä suomalaisista keskustelufoorumeista on Psychoactive Vault (Psyvault), joka sisältää infotekstinsä mukaan ”vastuullista ja järkevää keskustelua psykoaktiivisista substansseista”.<sup>26</sup> Psykedeelit on erotettu omaksi alaluokakseen, joka sisältää 13858 viestiä. Yhteensä koko sivustolla on tätä kirjoittaessa 201808 viestiä ja 2158 rekisteröitynyttä käyttäjää (8.2.2017).<sup>27</sup> Keskustelu Psyvaultissa on jaoteltu eri psykoaktiivisten aineiden mukaan, joka on yleinen tapa monilla muillakin monia psykoaktiivisia aineita käsittelevillä perinteisillä keskustelufoorumeilla.

Psyvaultin historia ulottuu vuosituhaten vaihteeseen, jolloin se aloitti nimellä Kemikalio. Kemikalion etusivun esittelyteksti kuvasi sivustoa seuraavasti:

Tämä on Ubb-foorumi keskustelulle kaikista huumausaineisiin liittyvistä asioista. Foorumin on tarkoitus toimia vaihtoehtona uutisryhmiä tai Päihdelinkin kyhäelmää syystä tahi toisesta kaihtaville. Käyttäjien tulee rekisteröityä ennen keskusteluun osallistumista. Rekisteröityminen on ilmaista, helppoa ja täysin anonyymiä. IP-osoitteita ei logata, eikä email-osoitteita tarvitse luovuttaa (käyttäjän rekisteröinnissä kysytyn email-osoitteen ei tarvitse olla oikea, kunhan se on muotoa joku@serve.ri .)<sup>28</sup>

Se siis selkeästi alusta alkaen profiloit itsensä virallisen instituution keskustelualustaa (Päihdelinkki) vasten ja korosti anonymiteetin suojaamista. Käyttäjien yhteisöllisyysnäkökulman merkityksestä puolestaan kertoo Psyvaultin historiikki-ketjun kuvaus tarpeesta luoda ”underground-henkinen huumeaiheinen foorumi”, joka olisi käyttäjien itsensä

---

<sup>25</sup> Osoitteessa <http://www.paihdelinkki.fi/keskustelu/index.php>. [Tarkistettu 2.5.2017.] Huom. päihdelinkissä olevasta keskustelusta psykedeelien osuus on myös erittäin vähäinen.

<sup>26</sup> Psyvault-keskustelufoorumi. Osoitteessa <http://psyvault.net/index.php>. [Tarkistettu 8.2.2017.]

<sup>27</sup> Huom. ns. ”trippistorit” eli käyttökokemukset on oma luokkansa, joka ei kuulu psykedeelit-luokkaan, vaikka sisältää runsaasti juuri psykedeelien käyttökokemuksia.

<sup>28</sup> Ks. <http://hammer.prohosting.com/~infear/>. (18.9.2000). Internet Archive. Osoitteessa <http://web.archive.org/web/20000918055926/http://hammer.prohosting.com/~infear/>. [Tarkistettu 2.5.2017.]

luoma ja ylläpitämä. Tämä pyrkimys jonkinlaiseen vallitsevien diskurssien vastustamiseen näyttää olevan ollut mukana suomalaisessakin psykedeeli-aiheisessa verkkokeskustelussa alusta alkaen.

Toinen vuosituhaten alussa aloittanut vastustavia diskursseja tuottamaan pyrkinyt foorumi on psykoaktiivisiin sieniin keskittyvä keskustelupalsta, joka kulkee nykyisin nimellä psilosybiini.info.<sup>29</sup> Sen aiempia nimiä on ollut muun muassa taikasieniforum ja taikasieni.net. Nykyisessä muodossaan sivustolla on wikipohjalle tehtyjä artikkeleita ja keskustelualue, jolle on kirjoitettu 24 827 viestiä ja jolla on 3 370 rekisteröitynyttä käyttäjää (8.2.2017).

Psilosybiini.info:n sisällön keskipisteenä on nimenomaan psykoaktiivisiin sieniin, erityisesti psilosybiinisieniin, liittyvä keskustelu. Siellä on kuitenkin myös laajempaa keskustelua sekä muista tietoisuuden tilaa muuntavista aineista että yhteiskunnallisista aiheista, kuten median suhtautumisesta psykedeelisiin. Sivuston etusivulla sitä kuvaillaan toteamalla sen toimivan ”keskustelupalstoinen suurimpana suomalaisena tietolähteenä sekä keskustelukanavana aiheen käsittelylle” ja että ”tarkoituksenamme on edistää objektiiivista tiedonvälitystä koskien psilosybiininkäytön mahdollisia hyötyjä ja realistisia riskejä”. Tämä kuvaus sisältää piirteitä Barrattin (2011) soveltaman kolmijaon kahdesta ensimmäisestä kategoriasta; internet työkaluna ja internet paikkana. Kuvauksen lisäksi sivuston muutokset jo verkko-osoitteen perusteella kuvaavat siirtymää vasta- tai alakulttuurisesta olemuksesta kohti avoimempaa ja uskottavampaa julkisuuskuvaa. Tämä syy mainitaan muun muassa keskustelussa, jossa perustellaan sivuston uudistusta nykyiseen muotoonsa – joka sisältää useita wikimuotoisia artikkeleita – ja siirtoa nykyisen verkko-osoitteensa psilosybiini.info alle entisen taikasieni.net:n sijaan.

Sivusto sisältää myös yhteyksiä online-maailman ulkopuolelle, sillä keskustelussa puhutaan myös jonkin verran offline-identiteeteistä, materiaalisia palkintoja sisältävistä kilpailuista ja esimerkiksi pyrkimyksistä järjestää tapaamisia sivuston jäsenten kesken. Ennen kaikkea keskustelualue ja sen sisältämä pikakeskustelu kuitenkin muodostavat kulttuurisen tilan ja kokoontumispaikan onlineyhteisölle, jossa psilosybiinisienten käyttöä ei

---

<sup>29</sup> Osoitteessa <https://psilosybiini.info/index.php?title=Etusivu>. [Tarkistettu 8.2.2017.]

lähtökohtaisesti pidetä samalla tavalla kiellettyinä ja epätoivottavana asiana tai tabuna, kuten ehkä muualla yhteiskunnassa. Tämän vuoksi keskustelu sisältää sekä lukuisia käyttökokemuksia ja neuvoja aktiiviseen haittojen ja riskien minimointiin että tarjoaa apua kriisitilanteisiin. Vaikka keskustelussa on myös konkreettisia neuvoja ja vinkkejä oikeiden sienten löytämiseen ja tunnistamiseen luonnosta, sekä kasvattamiseen ja käyttämiseen, on merkittävä osa keskustelua psykedeelisten kokemusten käsittely ja henkinen ulottuvuus.

Psykedeelejä koskevaa verkkokeskustelua on käyty myös osana keskustelufoorumeita, jotka ensisijaisesti käsittelevät muita aiheita kuin psykoaktiiviset aineet. Esimerkki tällaisesta foorumista on 2010-luvun vaihteessa muutamia vuosia toiminut – ja sittemmin uudelleen käynnistynyt – Tietoiseen-keskustelufoorumi, jota voidaan pitää keskustelun sisältöjen laajuuden perusteella yleisfoorumina. Sillä vallinnutta keskustelua kuitenkin yhdisti erilaiset 1960-luvun vastakulttuurille ja sen jälkeiselle kyberdiskurssille tyypilliset ominaisuudet, kuten ekokriittiset, new age -tyyppistä henkisyyttä muistuttavat ja teknotopistiset näkökulmat.<sup>30</sup>

Nämä yksilön ja yhteiskunnan itsetietoisuutta yhdistelemään pyrkineet näkökulmat pitivät sisällään pitkälti kaikki elämänalueet, mutta psykoaktiiviset aineet, kuten psykedelit saivat monia muita foorumeita avoimemman ja suuremman roolin. ”Hermostoon vaikuttavat aineet” -niminen osio oli foorumin seitsemänneksi suosituin aihealue sen omien tilastojen mukaan.<sup>31</sup> Se oli lisäksi jaoteltu alakategorioihin muille psykoaktiivisia aineita käsitteleville foorumeille tyypilliseen tapaan ainekohtaisiin keskusteluketjuihin, käyttökokemuksia sisältäviin keskusteluketjuihin ja muihin ketjuihin, kuten mediakeskustelua ja psykedeelien saamaa julkisuutta koskeviin keskusteluihin.

---

<sup>30</sup> Monet keskustelut sisälsivät Whole Earth Catalogille tyypillisiä ajattelutapoja, teemoja sekä monitieteellisiä ja -taiteellisia näkökulmia.

<sup>31</sup> Tie toiseen – Statistics Center. *Tietoiseen-keskustelufoorumi*. Osoitteessa <https://tietoiseen.fi/foorumi/index.php?action=stats>. [Tarkistettu 8.2.2017.]

#### 4.4. Sosiaalinen media ja muut verkkokeskustelun alustat

Perinteistä keskustelufoorumia edustavien verkkokeskustelujen lisäksi psykedeelleistä keskustellaan verkossa monilla muilla alustoilla. Verkkokeskustelun siirtyminen sosiaalisen median alustoille, kuten Facebookiin ja erilaisille blogi- sekä mikroblogityyppisille alustoille on vaikuttanut myös psykedeelleistä käytävään keskusteluun. Lisäksi perinteisistä foorumeista luonteeltaan eroavat kuvafoorumi (*imageboard*)-tyyppiset alustat sekä muun muassa TOR-verkossa sijaitsevat keskustelufooromit sisältävät suomalaista psykedeellejä käsittelevää verkkokeskustelua.

Facebookissa psykedeellejä koskeva keskustelu tulee ilmi erityisesti aihetta käsittelevissä Facebook-ryhmissä, joita on muutamia hieman eri painotuksin ja julkisuusastein. Seuraamastani neljästä eri psykedeeli-aiheisesta ryhmästä kolme on salaisia ryhmiä, jotka nähdäkseen on saatava kutsulinkki joltakin ryhmässä olevalta. Yksi ryhmä on julkisesti näkyvä, mutta suljettu. Ryhmään pääsy edellyttää siis jonkun ylläpitäjän hyväksynnän. Koska Facebook monien sosiaalisen median alustojen tavoin pyrkii yhdistämään online- ja offline-identiteetin, liittyy monilla psykedeelien tapaisesta arkaluontoisesta aiheesta keskusteluun epäilyksiä.

Ryhmien aihepiirit, keskustelun aktiivisuus ja jäsenmäärät vaihtelevat. Suurimmassa ryhmässä jäseniä on 7255, kun taas pienimmässä 117 (10.2.2017). Ryhmien keskustelun aihepiirit ja ryhmiin pääsevät henkilöt on rajattu aihepiirin mukaan. Yksi ryhmistä sisältää keskustelua psykedeelien lisäksi laajalti tietoisuuden kemiallisesta muuntamisesta ja ryhmän kuvauksessa puhutaankin komputationalistisin metaforin esimerkiksi ”biotietokone[e]lla” varustetusta eliöstä ja mielen käyttöjärjestelmästä. Toinen ryhmä puolestaan sisältää selkeästi enteogeenisen diskurssin mukaisen otteen, jossa mukana on aktivistisia tai yhteiskunnalliseen muutokseen pyrkiviä tavoitteita selkeästi julkilausuttuna.

Kaksi muuta ryhmää asemoituvat suhteessa psykedeelleistä käytävään muuhun verkkokeskusteluun ja sisältävät myös aiheesta kiinnostuneiden ihmisten verkostoitumisen tavoitteen. Toisessa näistä ”tarkoituksena on kerätä yhteen laadukkaasta psykedeeliihaihei-

sesta keskustelusta kiinnostuneita ihmisiä”. Laadukkaaseen keskusteluun ei katsota kuuluvan, eikä ryhmään sen kuvauksen perusteella haluta ”minkään sortin yhden totuuden julistusta tai kiihkomielistä meuhkaamista”. Tarkimmin rajattu ryhmä on puolestaan selkeästi akateemista keskustelua ja verkostoitumista sisältävä ryhmä.

Muista sosiaalisista medioista psykedeelijä käsittelevää keskustelua käydään lisäksi esimerkiksi yhteisö- ja mikroblogipalvelu Twitterissä, jossa keskustelu alustan luonteen mukaisesti rakentuu eri tavalla. Yksityisprofiilien lisäksi lähinnä psykedeelijä käsitteleviä sisältöjä twiittaavia tilejä on muutamia, mutta niihin en ole tutustunut sen tarkemmin. Esimerkkinä mainittakoon, että yksi tällainen tili liittyy psykedeelii aiheisiä uutisia käsittelevään blogiin.

Sosiaalisen median lisäksi omaksi ryhmäkseen erottuu psykedeelii aiheinen keskustelu kuvafoorumi -tyyppisillä alustoilla, niin suoraan reititetystä internetissä Ylilaudalla<sup>32</sup> kuin TOR-verkon kautta toimivalla vastineellaan. Molemmissa psykedeelit ovat osa keskustelun alaosiota (”alalautaa”) ”huumeet”<sup>33</sup> tai TOR-verkossa toimivalla Sipulikanavalla ”huimausaineet”. Lisäksi Sipulikanavalla on erikseen psykoaktiivisten aineiden kauppaan liittyvän keskustelun alaosio ”h-kaupat”. Näin ollen yksittäiset psykedeelijä käsittelevät keskusteluketjut ovat kaikkien muiden psykoaktiivisia aineita käsittelevien ketjujen seassa, kuitenkin niin, että ne ovat suurimmaksi osaksi selkeästi omissa viestiketjuissaan. Keskustelun luonnetta sävyttää anonyymiyden merkityksen korostus – erityisesti TOR-verkon kautta käytävässä keskustelussa myös teknisellä tasolla – ja puhutavat ja meemit, jotka ovat osa muutakin kuvafoorumi-tyyppistä keskustelukulttuuria. Myös visuaalisuuden merkitys on perinteistä keskustelufoorumialustaa suurempi.

TOR-verkossa olevalla Sipulikanavalla käytävälle keskustelulle – ja vähemmässä määrin myös Ylilaudan puolella – ominaista ovat suorat viittaukset yksittäisiin TOR-verkon kautta toimiviin aineiden myyjiin. Keskusteluissa arvioidaan muun muassa eri myyjien tuotteiden laatua ja kaupankäynnin toimivuutta ja luotettavuutta. Lisäksi vaikutuksiin liit-

---

<sup>32</sup> Ks. Ylilauta. Verkkosivu. Osoitteessa <https://ylilauta.org/>. [Tarkistettu 2.5.2017.]

<sup>33</sup> Ylilauta. Verkkosivu Osoitteessa <https://ylilauta.org/huumeet/>. [Tarkistettu 2.5.2017.]

tyvä keskustelu on selkeämmin käytännöllisempää ja fysiologisesti painottunutta verrattuna suurimpaan osaan perinteisillä keskustelufoorumeilla tapahtuvista keskusteluista. Toisaalta myös näillä alustoilla merkittävässä osassa ovat käyttöön liittyvien ohjeiden ja neuvojen kysyminen, sekä psykedeeliseen kokemukseen valmistautumiseen liittyvät keskustelunavaukset.

Näiden edellä mainittujen keskustelualustojen lisäksi psykedeelistä keskustellaan todennäköisesti lähes kaiken tyyppisillä verkkokeskustelun alustoilla, niin julkisesti kuin yksityisestikin. Esimerkiksi seuraamissani keskusteluissa on viitattu erinäisiin pikakeskusteluihin, niin salattuihin kuin avoimesti saavutettaviin. En tässä kartoituksessa kuitenkaan tarkastele niitä, sillä keskustelun tutkimiseksi sitä pitäisi seurata pitkällä ajalla useita kertoja jonkinlaisen yleiskuvan saamiseksi, kun pidempiaikaisen keskustelujen pysyvyyden mahdollistavien alustojen tarkastelu on mahdollista vanhemmankin keskustelun osalta.

Verkko on toiminut, kotimaisenkin keskustelun osalta, siis psykedeeli-käsitteen farmakon-luonteen taustavarastona, apteekkina, jossa sen lääke-myrkky kaksijakoisuus pysyttelee piilossa. Psykedeeli saa ambivalentin aseman, sillä sen lääkinnällisiä tai myrkyttäviä ominaisuuksia ei keskustelussa yleisesti essentialisoida. Psykedeelit, kuten virtuaalisuuskin, mahdollistavat farmakonille tyypillisen vastakohtien toisiaan vastaan asettumisen, ”liikkeen ja leikin”, joka suhteuttaa niiden eri puolet toisiinsa. Ja kuten ”kirjoitus esitetään muistin (mnēmē) aistisena, näkyvänä ja tilallisena täydentäjänä”, esitetään yhtäältä psykedeelit psykedeelisen kokemuksen ja virtuaalitodellisuuslaitteet virtuaalisuuden täydentäjänä. (Derrida 2003, 166.) Seuraavaksi siirryn tarkastelemaan farmakonin ilmentymiä 2010-luvun keskustelussa.



## 5. VIRTUAALITODELLISUUSTEKNOLOGIOIDEN UUSI TULEMINEN JA PSYKEDEELINEN KOKEMUS 2010-LUVULLA

Tässä luvussa tarkastelen 2010-luvun keskustelua, sitä erontekojen ja vastakohtien liikettä, jossa psykedeelinen kokemus ja virtuaalisuus sijaitsevat. Pysäytän tämän liikkeen kolmessa eri kontekstissa. Ensin hahmottelen sitä metaforisella tasolla tilallisuuden ja matkustamisen kautta, jotka ovat olennaisia osia sekä psykedeelisyyden että virtuaalisuuden kokemuksellisen puolen hahmottamiseksi. Sen jälkeen pohdin sitä osana kaupallistumisen ja tietoverkkojen muutosten jännitteitä, jotka osoittavat diskurssien kontrollon haasteita ja keinoja. Lopuksi esitän virtuaalisuuden ja psykedeelisen kokemuksen esimerkkeinä medioidusta kokemuksesta ja siihen liittyvistä kysymyksistä.

Nämä kolme näkökulmaa ovat selvimmän esiin nousevia kohtia, joissa psykedeelinen kokemus ja virtuaalinen kohtaavat niiden täydentäjien, psykedeelisiin ja virtuaalilaitteisiin liittyvissä keskusteluissa. Nämä keskustelut osoittavat jatkuvasti läsnä olevan epävarmuuden, joka virittää virtuaalisuutta ja psykedeelisyyttä. Epävarmuus myös mahdollistaa niiden käytön samoissa utooppisissa ja dystooppisissa visioissa ihmisyyden tulevaisuudesta.

### 5.1. Happotripit ja virtuaalimaailmat – matka psykedeelisen kokemuksen ja virtuaalitodellisuuden metaforana

Psykedeeli- ja virtuaalitodellisuuskursseihin liitetään usein matkustamisen tai tilallisuuden metaforia.<sup>34</sup> Jos kaksiulotteisen graafisen internetin kehittäminen sisälsi lupauksen multimediatyökalusta, varsinkin ensimmäisen aallon kyber- ja virtuaalitodellisuusdiskurssi puolestaan kolmiulotteisten maailmojen avulla lupasi kuljettaa meidät kokonaan toiseen ympäristöön. Virtuaalimaailmaan tai virtuaalimaailmassa oli mahdollista matkustaa tietokoneiden avulla.

---

<sup>34</sup> Vrt. internetiä käsittelevät tilallisuuden metaforat, luku 4.1.

Vastaavasti matkanteon metafora on vahvasti läsnä myös psykedeelisen kokemuksen historiassa; psykedeelistä kokemusta kutsutaan usein *trippailuksi* (*tripping*) ja psykedeelisiä omaan tietoisuutensa tutkimiseen käyttäviä henkilöitä psykonauteiksi. Matkanteon metafora ulottuu aina psykedeelisen kirjallisuuden klassikoihin, kuten Huxleyn meskaliinikokemuksen kuvaukseen *The Doors of Perception* (1954) sekä William Burroughs:n ja Allen Ginsbergin kirjeenvaihtoon perustuvaan ayahuascan etsimismatkasta kertovaan teokseen *The Yage Letters* (1953). Sekä matkustamisesta että psykedeelisestä kokemuksesta kyse on ajan ja paikan kokemuksen muutoksesta (Banco 2008, 1–2). Jo psykedeelien tuottamaan kokemukseen liitetty ajatus hallusinaatiosta ja sen etymologisista juurista kertoo matkustamisen metaforan merkityksestä. Hallusinaatio-sana tulee latinan verbistä *alucinari*, joka tarkoittaa ”kulkea mielen sisällä” (Blom 2008, 219) Virtuaalimaailmassa oleva kybernautti ja psykonautti ovat molemmat matkailijoita, jotka teknologisen apuvälineen, olkoon se tietokone tai jokin psykoaktiivinen aine, avulla tutkivat ja valloittavat uutta, vierasta ympäristöä: mielen sisäistä tai virtuaalimaailmaa.

Sekä psykedeelisen kokemuksen että kyberdiskurssin tilallisuuteen on vaikuttanut amerikkalainen eturintama-ajattelu (*frontier thesis*). Sillä viitataan erityisesti 1900-luvun vaihteessa ajatusta muotoilleen historioitsija Frederick Turnerin käsitykseen Amerikasta uudistumisen mantereena, jossa tyhjän asuttamattoman maa-alueen valloittaminen loi perustan kehityksen, vapauden ja omavaraisuuden arvoille. Euroopasta Uuteen Maailmaan lähteneet puritaanit löysivät aina lähes 1800-luvun loppuun saakka uuden maantieteellisen eturintaman lännestä. Kuitenkin 1900-luvulle tultaessa valloitettava maantieteellinen alue loppui, jolloin katse uudesta eturintamasta siirtyi tieteeseen ja teknologiaan. (Winner 1989, 52–53.) Tietoverkkojen kehityksen alkaessa uutta eturintamaa alettiin etsiä kyberavaruudesta tai virtuaalimaailmasta, kuten John Perry Barlowin termi elektroninen rintama (*electronic frontier*) osoittaa.

Samassa hengessä psykedeelit toimivat työkaluina itsetutkiskelussa osana toivoa löytää uusi valloittamaton rintama ihmisen tietoisuudesta. Tästä vieläkin elävästä toivosta löytää uusi valloitettava rintama psykedeelisestä kokemuksesta kertoo esimerkiksi seuraava ote Psychedelic Frontier -nimisen blogin esittelytekstistä, jossa ihmisen tietoisuus nähdään

mystisimpänä ja toistaiseksi kartoittamattomana rintamana, jonka tutkimisen imperatiivisuutta kuvaa Sokrateenkin tunnustama delfoilainen lausuma ”tunne itsesi”:

We've planted a flag on every last scrap of Earth, and plumbed the depths of the oceans with our submersibles; we have landed people on the moon and sent robots to Venus, Mars, and one moon of Jupiter. While our telescopes peer into the unfathomably vast cosmos, our particle accelerators probe the atom by crashing it to bits, observing in crude fashion the quantum interactions that govern all matter. On every front, we are constantly exploring. Yet in many ways, our subconscious selves remain the most mysterious realms of all. The psychedelic frontier is your own mind, this miraculous entity you call Self. Nothing else is so close and yet so elusive. In exploring the limits of our consciousness, of our being, we follow the age-old adage of Socrates: know thyself.<sup>35</sup>

Internetin ja psykedeelien yhteyttä rajaseutu- ja eturintama-eetokseen kuvaa hyvin myös internetmeemi Druggy Pepe (ks. Kuva 1), jossa todetaan ironisesti internetsukupolven ”syntyneen liian myöhään tutkimaan maapalloa, liian aikaisin tutkimaan galaksia, mutta juuri oikeaan aikaan tilaamaan psykedeelisiä internetistä”.<sup>36</sup> Halu löytää ja valloittaa yhä uusi eturintama ajaa ihmisiä tarttumaan työkaluihin. Kirveen ja kiväärin sijaan tieteen eturintamalla näitä työkaluja ovat olleet koeputki ja mikroskooppi, kun taas nykyhetkessä tietoisuuden ja virtuaalimaailmojen tutkimisessa niitä voi nähdä olevan yhtäältä tietokone ja toisaalta psykoaktiiviset aineet, kuten psykedeelit.



(Kuva 1. *Druggy Pepe*)

<sup>35</sup> What is the Psychedelic Frontier? *Psychedelic Frontier*. Blogi. Osoitteessa <http://psychedelicfrontier.com/about/>. [Tarkistettu 2.5.2017.]

<sup>36</sup> Druggy Pepe. *Imgur*. Internetsivu. Osoitteessa <https://imgur.com/r/pepe/stkrWqu>. [Tarkistettu 2.5.2017.]

## 5.2. VR-laseja markkinoille ja huumeita Silkkitieltä – kohtaamisia neoliberaalin markkinatalouden kanssa

VR-teknologiaan kohdistuvan julkisuuden niin kutsutun toisen aallon voidaan nähdä alkaneen elokuussa 2012, kun yhdysvaltalainen yrittäjä Palmer Luckey käynnisti joukkorahoituskampanjan Oculus Rift -virtuaalilasien kehittämiseksi ja kuluttajaversioon valmistamiseksi. Kampanja ylitti 250 000 dollarin tavoitteensa alle vuorokaudessa ja nosti VR-teknologiat uudelleen laajaan julkisuuteen, kun ne 1990-luvun jälkeen olivat säilyneet muun muassa kalliin hintansa vuoksi lähinnä sotilaallisessa ja tieteellisessä käytössä. Nyt virtuaalilaseja alettiin tuottaa erityisesti tietokonepelaajia varten. Oculus Riftin joukkorahoituskampanjan kuvaksen ensimmäinen kappale kertoo sekä edellisessä luvussa käsitellystä tilallisuudesta että kaupallisesti potentiaalisesta kohderyhmästä, joka alusta asti nähtiin olevan pelaajat:

Oculus Rift is a new virtual reality (VR) headset designed specifically for video games that will change the way you think about gaming forever. With an incredibly wide field of view, high resolution display, and ultra-low latency head tracking, the Rift provides a truly immersive experience that allows you to step inside your favorite game and explore new worlds like never before.<sup>37</sup>

Merkittävää Oculus Riftin tapauksessa on juuri sen alkuperäinen alhaalta-ylös rahoitusmalli. Kun 1990-luvun kyberutopia ja internetkupla luhistuivat, lakkasi suuryritysten kiinnostus VR-teknologiaan lähes kokonaan, ainakin kuluttajamarkkinoille tarkoitettujen tuotteiden suhteen. Vasta Oculuksen joukkorahoituksen menestys herätti suuret teknologiayritykset VR-teknologian potentiaaliin ja muutkin alkoivat kehittää omia versioita virtuaalilaseista. Oculuksen joukkorahoitusmallin erityisyydestä ja merkityksestä kertoo myös kritiikki, jota syntyi, kun maaliskuussa 2014 Facebook osti Oculuksen kahdella miljardilla dollarilla. Moni joukkorahoitukseen osallistunut ilmaisi pettymyksensä, kun Oculus Riftin kehitys siirtyi muun muassa yksityisyyden suojaan liittyvistä ongelmista kritisoidulle Facebookille.<sup>38</sup> Moni näki Oculuksen alussa ehkä jopa vastavoimana ja muutoksen mahdollisuutena valtavien teknologiayritysten hegemonialle.

---

<sup>37</sup> *Oculus Rift: Step Into the Game*. Kickstarter. Osoitteessa <https://www.kickstarter.com/projects/1523379957/oculus-rift-step-into-the-game/description>. [Tarkistettu 2.5.2017.]

<sup>38</sup> Ks. mm. [https://www.reddit.com/r/oculus/comments/21cy9n/the\\_future\\_of\\_vr/](https://www.reddit.com/r/oculus/comments/21cy9n/the_future_of_vr/) ja <https://www.kickstarter.com/projects/1523379957/oculus-rift-step-into-the-game/comments>. [Tarkistettu 2.5.2017.]

Erilaisia muuntunutta tietoisuudentilaa tai aistikokemuksia lupaavia laseja ovat myös joukkorahoituksella tuotantoa tavoitelleet MOOD-aurinkolasit sekä kirjailija Deepak Chopran *Dreamweaver*-laite. MOOD-lasien todetaan joukkorahoituskampanjan verkkosivulla olevan ”maailman ensimmäiset psykedeeliset lasit”. Ne eivät kuitenkaan saavuttaneet 13000 dollarin rahoitustavoitettaan, vaan niille saatiin kerättyä 45 tukijan toimesta 1941 dollaria. *Deepak Chopra Dream Weaver Light & Sound Mind Machine* –laitteen puolestaan luvataan sen verkkosivuilla vähentävän stressiä ja ahdistusta, sekä ”jopa helpottavan kokeneita meditoijia muuntamaan tietoisuutta”.<sup>39</sup>

Psykedeeleihin liittyen joukkorahoituksen mahdollisuuksia puolestaan on pyrkinyt hyödyntämään esimerkiksi norjalainen voittoa tavoittelematon yhdistys EmmaSofia, joka on kahdessa joukkorahoituskampanjassaan kerännyt varoja tieteelliseen tutkimukseen ja lääkinnälliseen käyttöön tulevan psilosybiinin ja MDMA:n tuottamista varten. EmmaSofia on pyrkinyt kampanjoillaan vastaamaan psykedeelien tieteellisen tutkimuksen kohtamaan ongelmaan, korkealaatuisten laillisesti tuotettujen tutkittavien aineiden hankkimiseen. Koska esimerkiksi MDMA:n ja psilosybiinin patentit ovat vanhentuneet, ei lääketehtäillä ole taloudellista intressiä tuottaa niitä ja tai rahoittaa niiden tutkimusta.<sup>40</sup>

Toisaalta monien psykedeelien, kuten muidenkin psykoaktiivisten aineiden kauppaa käydään yhä enenevässä määrin verkon välityksellä (ks. luku 4.1). Tällöin usein virtuaaliset kryptovaluutat, kuten Bitcoin, mahdollistavat anonyymien kaupankäynnin. Anonyymiyden ja käyttäjien arvioihin perustuvan arvostelujärjestelmän vuoksi esimerkiksi TOR-verkossa sijaitsevilla (sijainneilla) suomalaisella Silkkitie- ja yhdysvaltalaisella Silk Road -sivustoilla tapahtuvaa huumekauppaa on pidetty turvallisempuna kuin kadulla tapahtuvaa. (Nurmi & Kaskela 2015, 392; Van Hout & Bingham 2013; Van Hout & Bingham 2014, 187–188.)

---

<sup>39</sup> Ks. MOOD - the world's first psychedelic glasses. *Indiegogo*. <https://www.indiegogo.com/projects/mood-the-world-s-first-psychedelic-glasses-design#/>. Ja DeepakChopraDreamweaver. <https://www.deepakchopradreamweaver.com/>. [Tarkistettu 4.5.2017.]

<sup>40</sup> Ks. *Non-profit produced MDMA 'ecstasy' & psychedelics!*. *Indiegogo*. Osoitteessa <https://www.indiegogo.com/projects/non-profit-produced-mdma-ecstasy-psychedelics--2#/> [Tarkistettu 2.5.2017.]

Tämän lisäksi yhdysvaltalaisen Silk Road -sivuston taustalla vaikutti libertaarinen ajattelu, joka muistuttaa 1990-luvulla internetille asetettuja odotuksia sen aiheuttamasta yhteiskunnallisesta muutoksesta. Sivuston merkitys sen perustajalle Ross Ulbrichtille ilmenee hänen oikeudenkäynnissään antamassa lausunnossaan. Hän toteaa sen tavoitteena olleen ”antaa ihmisille vapaus tehdä omat valintansa, tavoitella onnellisuuttaan siten kuin he itse näkevät parhaaksi”(Ulbricht 2015, 1). Tällä perusteella Silk Roadin on todettu olleen huumekauppaa välittäneen sivuston lisäksi myös poliittinen teko ja poliittinen ympäristö. Muutoinkin Tor-verkon kautta toimivat psykoaktiivisia aineita käsittelevät sivustot ja keskustelualustat ovat osittain korvanneet avoimessa internetissä olevia keskustelualustoja, kun tietoisuus muun muassa verkon valvonnasta, ja siten huoli yksityisyydestä, on lisääntynyt. Sen lisäksi Facebookin kaltaiset sosiaaliset mediat ovat vähentäneet tarjolla olevia avoimia keskustelualustoja, joissa psykoaktiivisia aineita koskevia hallitsevia diskursseja vastustavia puhetapoja ja niitä ylläpitäviä vastajulkisoita on mahdollista tuottaa (Maddox, ym. 2016, 112–113).

### 5.3. Medioitu kokemus utopioiden ja dystopioiden lähteenä

Psykedeelit ja virtuaalitodellisuus ovat informaation käsittelyn näkökulmasta määriteltävissä aistikokemuksia medioivina teknologioina. Mediointia on mahdollista tapahtua kokemuksen eri tasoilla. Psykedeelisessä kokemuksessa tämä kirjo käsittää havaintojen muuntamisen (pseudohallusinaatiot<sup>41</sup> ja muut aistimusten muutokset), aidot hallusinaatiot ja mystisen kokemuksen, jossa subjekti-objekti -jaottelu ja käsitys itsestä katoaa. VR-teknologiaa tai digitaalista teknologiaa laajemmin tarkastellessa puolestaan on erotettavissa heikon VR:n ja lisätyn todellisuuden (AR, *augmented reality*), vahvan VR:n ja teknologisen singulariteetin tasot.

AR ja heikko VR, eli virtuaalitodellisuus tämänhetkisen teknologian asettamissa rajoissa, mahdollistavat kokemuksen, jossa fyysikaaliseen ympäristöön joko lisätään digitaalisesti tuotettuja, lähinnä visuaalisesti ja auditiivisesti havaittavia objekteja<sup>42</sup> tai luodaan kokonaan audiovisuaalisesti simuloitu ympäristö, joka virtuaalilasiensa ja kuulokkeiden avulla

---

<sup>41</sup> Pseudohallusinaatioilla tarkoitetaan harha-aistimusta, jonka ihminen tunnistaa harha-aistimukseksi, toisin kuin aidossa hallusinaatiossa (Blom 2010, 426–427).

<sup>42</sup> Vrt. Google Glass. Lisää osoitteessa <https://developers.google.com/glass/>. Ja Microsoft HoloLens. Lisää osoitteessa <https://www.microsoft.com/microsoft-hololens/en-us>. [Tarkistettu 2.5.2017.]

toistetaan käyttäjälle.<sup>43</sup> Odotukset VR-tekniikan kehityksestä kohdistuvatkin erityisesti paitsi simulaatioiden laadun parantamiseen, myös eri aistien laajempaan sisällyttämiseen. Tästä kertoo muun muassa Microsoftin tutkija Mar Gonzalez Francon ennustuksesta VR-tekniikan kehityksestä seuraavan kymmenen vuoden aikana:

By 2027 we will have ubiquitous virtual reality systems that will provide such rich multisensorial experiences that will be capable of producing hallucinations which blend or alter perceived reality. Using this technology, humans will retrain, recalibrate and improve their perceptual systems. In contrast to current virtual reality systems that only stimulate visual and auditory senses, in the future the experience will expand to other sensory modalities including tactile with haptic devices.<sup>44</sup>

Huomionarvoista on myös hallusinaatioiden käyttäminen vertailukohtana tälle moniaistiselle VR-kokemukselle. Vahva VR puolestaan viittaa kyberpunkfiktiosta tuttuun ja filosofisissa ajatuskokeissa käytettyyn ajatukseen fyysikaalisesta todellisuudesta (lähes) erottamattomasta keinotekoisesti luodusta ympäristöstä, jota sen kokijat eivät tunnista virtuaalitodellisuudeksi. Tämähän on lähtökohta esimerkiksi elokuvassa *Matrix* (1999). Vahvalla VR:llä tarkoitetaan yleensä teknologisesti tuotettua virtuaalitodellisuutta, joka muistuttaa tarpeeksi todellisuutta (ilman virtuaalinen -etuliitettä), ettei niitä pysty erottamaan toisistaan. Tällainen määritelmä aiheuttaa kuitenkin ongelmia, sillä virtuaalinen menettää silloin merkityksensä todellisuutta määrittävänä etuliitteenä. (Laas 2015, 6–7.) Vahvan VR:n kokija ei tällaisessa maailmassa pystyisi vakuuttavasti erottamaan toisistaan virtuaalista ja aktuaalista todellisuutta.

Kolmantena tasona informaatiotekniikan tuottamista kokemuksista voi pitää ajatusta teknologisesti singulariteetista. Teknologinen singulariteetti on termi, jolla tarkoitetaan usein teknologisen kehityksen ja erityisesti tekoälyn älykkyyden kiihtymistä sellaisella nopeudella, ettei sitä enää pystytä hallitsemaan eikä ennustamaan. Siihen liitetään myös usein spekulatio mahdollisuudesta ladata ihmisen tietoisuus tietokoneeseen. Tähän liittyen filosofi David Chalmers (2010, 35) esittää olennaisen kysymyksen: ”Selviänkö minä lataamisesta (*uploading*)?” Hänen mukaansa kysymys itsessään jakaantuu kahteen osaan,

---

<sup>43</sup> Yhä enenevässä määrin ollaan tuottamassa myös kosketusaistiin ja kehon liikkeeseen perustuvaa simulaatiota eri sensoreiden avulla. Erityisesti tätä puettavaa tekniikkaa (*wearable technology*) kehitetään urheilutekstiileissä.

<sup>44</sup> Microsoft 2016. 17 for '17: Microsoft researchers on what to expect in 2017 and 2027. *Microsoft Corporate Blogs*. Osoitteessa <http://blogs.microsoft.com/next/2016/12/05/17-17-microsoft-researchers-expect-2017-2027/#AKDQM114oXqyf87T.99>. [Tarkistettu 2.5.2017.]

joista molemmat ovat yksiä vaikeimmista filosofista ongelmista: kysymys tietoisuudesta ja yksilöllisestä identiteetistä. Onko siis tietokoneeseen ladattu tietoisuus todella tietoinen ja onko kyseessä sama henkilö kuin biologinen vastineensa?

Kun kolmea edellä mainittua kokemuksen muuntamisen tasoa tarkastelee rinnakkain, on mahdollista havaita yhtäläisyyksiä siinä, kuinka ne asteittain haastavat rationaalista modernistista ihmiskäsitystä ja subjektia. Tällaista posthumanistista ihmisyyttä kohti kulkevaa kehitystä, jossa psykedeelit ja informaatioteknologiat toimivat rinnakkain, ovat käsitelleet muun muassa sellaiset vastakulttuuriset ajattelijat, kuten Timothy Leary ja Terence McKenna.

Leary pyrki selittämään psykedeelistä kokemusta aluksi 1960–1970-luvuilla itämaisten uskontojen, erityisesti Tiibetiläisen kuolleidenkirjan, käsitteistön avulla. Myöhemmin hän kuitenkin omaksui ajatteluunsa merkittävän roolin informaatioteknologialle, erityisesti henkilökohtaiselle tietokoneelle, jonka omistamisen hän katsoi riittävän post-ihmiseksi määrittelemiseksi. Hänen näkemyksensä mukaan siirtymä ei myöskään tapahtuisi vähitellen vaan singulariteettia muistuttavan räjähtävän teknologisen kehityksen seurauksena. (Stephenson 2014, 8-10, 12.) Learyn voikin nähdä antaneen psykedeelisille aineille ja informaatioteknologialle roolin ihmisyyttä muuttavina työkaluina.

Toinen merkittävä vastakulttuurinen hahmo, joka niin ikään käsitteli puheissaan ja ajattelussaan rinnakkain psykedeelejä ja informaatioteknologioita, on Terence McKenna. Hänen eksentrisen ajattelunsa on nostanut hänet eräänlaiseksi internetin psykedeelikulttuurin kulttihahmoksi. Hänen ajatuksensa elävät tänäkin päivänä Youtubesta löytyvissä videoiduissa luennoissa ja hänen kirjoittamissaan kirjoissa. McKenna ei vaikuttanut Learyn tavoin vielä 1960-luvun ensimmäisessä psykedelia-aallossa, eikä herättänyt yhtä suurta huomiota kuin Leary. McKennan esoteerisuuteen yhdistetään hänen monelta osin korkealentoiset teoriansa, kuten ajan luonnetta selittävään, kiinalaisen I-Ching-teoksen luentaan perustuva *Timewave Zero* ja psykedeelisten sienien roolia ihmisen evoluutiossa käsittelevä *Stoned Ape* -teoriansa. (Kakko 2016; 90, 94–95.) Sekä Learyn että McKennan ajattelussa merkittävää on toisaalta psykedeelien, kuten LSD:n tai psykoaktiivisten sienien, ja toisaalta informaatioteknologian rooli ihmisen evoluutiota muovaavana katalyyttinä.



Vaikka monet muut 1960-luvun psykedeelikulttuurin hahmot siirsivät osittain vallankumoukselliset ja utopistiset ajatuksensa psykedeeleistä informaatioteknologian puoleen, jäi tämä linkki elämään vahvasti taustalla vaikuttavina ideologisina ja filosofisina jäänteinä. Toisaalta eriytymistä tapahtui molempien välineiden ympärille kehittyneeseen ja muotoutuneeseen kulttuuriin ja keskusteluun. Psykedeelien tapauksessa hengellinen, uskonnollinen ja luontosuhteeseen liittyvä linkki vahvistui enteogeenidiskurssissa ja McKennankin edustamassa Stoned Ape -evoluutioteoriassa, jossa psykedeeleille, erityisesti psykedeelisille sienille annettiin rooli joko ihmisyyden peruselementtien, kuten itse-reflektion, taiteen ja uskonnon alkuunpanijana tai kehityksen muovaajana. Enteogeenien ihmiskuntaa muovaaviin vaikutuksiin jotkut uskovat kuuluvan ympäristötietoisuuden heittämissä leviämisen, johon myös liittyy joskus erilaisia New Age -tyyppisiä uskomuksia panpsykykkisyydestä (*panpsychism*), eli tietoisuuden läsnäolosta kaikkialla, ja *Gaiasta*, eli eräänlaisesta maapallon biosfäärin itsesäätelyjärjestelmästä, joka toimii itsessään ikään kuin tietoinen olio. (Ks. McKenna 1992.)

Tällainen evoluution katalyytin asemaa edustava tulkinta psykedeeleistä saa juurensa yhden merkittävimmän psykedelia-ajattelua muovanneen kirjailijan, Aldous Huxleyn ajatuksista. Oman meskaliinikokeilunsa seurauksena Huxley jakoi brittiläisen filosofi C.D. Broadin näkemyksen, jonka mukaan aivot toimivat aisti-informaatiota suodattavana venttiilinä, joka olisi mahdollista psykedeelien avulla ohittaa.<sup>45</sup> Psykedeelit tarjosivat keinon tavoittaa toisenlainen, mystinen tietoisuudentila, joka erosi arkipäiväisestä tietoisuuden ”selviämiskäytännöstä” (*survivalist function*). (Elcock 2013, 301.)

Samaan aikaan utopistiset visiot uuden informaatioteknologian ja vuosituhannen vaihdetta kohti tullessa internetin vallankumouksellisesta vaikutuksesta niin yksilöihin kuin yhteiskuntiinkin alkoivat romahtaa. Teknologian roolia posthumanistisen ihmiskuvan

---

<sup>45</sup> Broadin näkemys puolestaan löysi inspiraationsa ranskalaisen filosofi Henri Bergsonin mielen teoriasta. Kiinnostavaa on myös linkki Bergsonin kautta psykedeelien ja Gilles Deleuzen teoretisoiman virtuaalisuuden välillä, joka niin ikään juontuu pitkälti Bergsonin filosofian uudelleenluennasta. Itse asiassa Huxley itsekin oli kiinnostunut muun muassa Bergsonin vitalistisesta evoluutioajattelusta, jossa evoluution taustalla on luova voima (*élan vital*), joka ohjaa evoluutiota yhä suurempaan monimutkaisuuteen. (Ks. Elcock 2013, 301.)

muovaajana on ylläpitänyt transhumanistinen liikehdintä, joka on viime vuosina kasvat-  
tanut uskottavuuttaan myös akateemisessa maailmassa. Transhumanistisen ajattelun mu-  
kaan ihminen ei ole saavuttanut täyttä potentiaaliaan ja inhimillistä kokemusta on mah-  
dollista parannella teknologian avulla. (Bostrom 2005a & 2005b).

Transhumanistisen ajattelun konsensuksen tärkeimpänä summaajana voidaan pitää  
Transhumanistista julistusta, jonka viimeisin versio vuodelta 2009 koostuu kahdeksasta  
kohdasta. Nämä kahdeksan kohtaa ilmentävät ajattelua, jossa yhdistyy optimistinen nä-  
kemys tieteestä ja teknologiasta, inhimillisen potentiaalin laajemmasta hyödyntämisestä,  
tietoisien (*sentience*) elämän – sekä ihmisen että ei-inhimillisten eläinten, tulevaisuuden  
mahdollisten tekoälyjen ja muokattujen elämänmuotojen – kärsimyksen vähentämisestä,  
mutta myös uusiin teknologioihin liittyvien riskien arviointi. (WTA 2009.)

Transhumanistis-tyyppistä ajattelua on popularisoinut muun muassa mediapersoonana  
ja National Geographicin *Brain Gamesin* juontajana tunnettu Jason Silva, joka Youtu-  
bessa julkaisemissaan lyyrisissä videoesseissa käsittelee luovuuteen, ihmisyyteen, tek-  
nologiaan ja spirituaalisuuteen liittyviä teemoja. Hänen kerronnassaan psykedeelisen vas-  
takulttuurin filosofia yhdistyy tekno-optimismiin sekä transhumanistiseen uskoon mah-  
dollisuudesta saavuttaa inhimillinen potentiaali kokonaisuudessaan teknologian, psyko-  
aktiivisten aineiden, taiteen ja tieteen keinoin. Hän luo lyhyissä, muutaman minuutin mit-  
taisissa, *Shots of Awe* -nimeä kantavan Youtube-kanavan videoissa tarkasti kuratoidun  
kollaasin inspiroivia lainauksia, havainnollistavaa, affektiivista videomateriaalia ja inst-  
rumentaalmusiikkia.<sup>46</sup> Näiden elementtien tukemana yksinkertainen, joskin tarkkaan va-  
lituissa maisemissa toteutettu asetelma, jossa Silva puhuu kameralle, onnistuu luomaan  
helposti jaettavissa olevia videosesityksiä, jotka ovat saaneet yhteensä miljoonia katsomis-  
kertoja.

Sekä enteogeenistä että monilta osin transhumanistista liikehdintää yhdistää monistinen  
käsitys ihmisen ja ympäristön, luonnon ja teknologian yhteydestä joka näkyy käytännön  
esimerkeissäänkin. Monet psykedeelikulttuurin edustajat ovat toisaalta ottaneet uudet tek-

---

<sup>46</sup> Osoitteessa <https://www.youtube.com/channel/UCIYb9NpXnRemxYoWbcYANsA>. [Tarkistettu  
2.5.2017.]

nologiat avosylin vastaan, sillä tietoisuuden tilan muuntamiseen voidaan hyödyntää yhdistelmää erilaisista välineistä, niin kemiallisista kuin teknologisistakin. Tämä käy ilmi esimerkiksi tavasta yhdistää psykedeelinen kokemus VR-tekniikkaan joko pyrkimällä representoimaan sitä VR-laitteiden avulla<sup>47</sup> tai käyttämällä VR-laseja psykedeelien vaikutuksen alaisena<sup>48</sup>. Kuitenkin, varsinkin enteogeeni-diskurssissa elää vahvana myös luontosuhdetta ja spirituaalisuutta korostava ajattelu, jossa 1960-luvun hippiliikkeestä tuttu teknologiaan epäilevästi suhtautuvat ajatukset eivät ole välttämättä vieraita. Enteogeenit nähdään välineinä tavoittaa – monien muiden Mircea Eliaden (1964) ”ekstaasin tekniikoiksi” kutsumien menetelmien, kuten meditaation, tanssin tai paastoamisen tavoin – universaali tietoisuus.

Tee-se-itse-henki elää molempien liikehdintöjen ytimessä hyvin vahvana, oli sitten kyseessä tietoisuuttaan kemiallisten apuvälineiden avulla tutkiva psykonautti, tai itsensä mittaamista pioneerimäisesti toteuttava *quantified self* -aktiivi. Tämä tee-se-itse -ajattelu on kuitenkin psykedeelikulttuurille ominaisen henkisyysaspektin osalta sulautunut osaksi New Age-henkisyyden kenttää, jossa jokaista kannustetaan saavuttamaan potentiaalinsa valikoimalla erilaisista symboleista ja minä tekniikoista koostuvan pastissin. (St John 2011, 210.)

Mediateknologian ja psykedeelien yhdistymistä saman utopian sateenvarjon alle ilmentää myös kolme musiikin ympärille muodostunutta alakulttuuria: ensin 1960-luvulla psykedeelinen vastakulttuuri musiikkikulttuurineen ja myöhemmin elektronisen musiikin rave-kulttuuri ja psytrance-kulttuuri. 1980- ja 90-luvuilla kehittynyt rave-kulttuuri muodosti uudelle sukupolvelle tilaisuuden tietoisuuden muuntamisen tarjoamalle utopialle, joka lupasi irtautumista hetkeksi ympäröivästä ideologiasta, kielestä ja kulttuurista – pyrkien kohti jotain potentiaalista. Tämän mahdollisti yhdistelmä kokonaisvaltaisia aistiko-

---

<sup>47</sup> Tästä esimerkkinä taiteilija Roger Essig joka pyrkii visualisoimaan DMT-kokemustaan VR-lasien tarjoamalla teknologialla. Ks. mm Tate, Samuel 2015. [https://www.vice.com/en\\_us/article/meet-the-artist-recreating-the-psychedelic-experience-with-virtual-reality](https://www.vice.com/en_us/article/meet-the-artist-recreating-the-psychedelic-experience-with-virtual-reality). *Vice*. Ja <http://www.rogeranthonyesig.com/index.htm>. [Tarkistettu 2.5.2017.]

<sup>48</sup> Ks. mm. Reddit-yhteisö ja keskustelualue *RiftintotheMind*. Osoitteessa <https://www.reddit.com/r/RiftintotheMind/> & <http://motherboard.vice.com/read/real-drugs-virtual-reality-meet-the-psychnauts-tripping-in-the-rift> [Tarkistettu 2.5.2017.]

muksia tuottaneita tekniikoita. Niihin kuuluivat valot, syntetisaattoreilla luodut äänimaailmat ja synteettiset psykoaktiiviset aineet, erityisesti klassisia psykedelejä muistuttava MDMA.

Psytrance puolestaan kehittyi Intiassa sijaitsevan Goan rannoilla syntyneen goa-trancen pohjalta, kun Intiaan henkisyttä ja hippiliikkeen ideaaleja etsimään matkustaneet länsimaalaiset tuottivat elektronista musiikkia juhliinsa. Goa-estetiikka ja sen luoma psytrance-kulttuuri kehittyi vähän kerrassaan kotiin palaavien länsimaalaisten mukanaan tuomana ja internetin avulla se levisi omalaatuiseksi kansainväliseksi yhteisöksi (St John 2011, 210–213.)

Rave- ja psytrance-kulttuureissa uusia mahdollisuuksia rituaaliselle itsensä löytämiselle ja radikaalille vastakulttuuriselle yhteisöllisyydelle tarjonnut elektroninen musiikki ja multimediarituaalit ovat sittemmin elektronisen tanssimusiikin (EDM) popularisoitumisen myötä kaupallistuneet ja menettäneet osan kumouksellisesta ja utopistisesta taustastaan. Näin ollen myös niiden vastakulttuurinen omaleimaisuus on monilta osin sulautumassa kaupallisen koneiston piiriin ja sitä kautta yhteys laittomiin psykoaktiivisiin aineisiin muuttua muotoaan. (Ks. mm. Ruane 2015.)

Musiikkiin kytkeytyvien alakulttuurien sisällä psykoaktiiviset aineet toimivat välineinä voimakkaamman yhteisöllisyyden saavuttamiseksi. Näin ollen ne farmakonin tavoin mahdollistavat sisäryhmä/ulkoryhmä -jaottelun esiin nostamisen yhteiskunnan diskursiivisesta varastosta. Tämä jaottelu puolestaan uhkaa yhteiskuntien omaa kansallisen yhteenkuuluvuuden asemaa ensisijaisena erontekojen tilana. Yhtäällä psykedelit, tai MDMA, toimivat lääkkeenä sikäli, että ne mahdollistavat voimakkaan yhteenkuuluvuuden tunteen syntymisen musiikkitapahtuman kulttuurisessa tilassa. Toisaalla ne ovat myrkkyä yhteiskunnan piilossa olevalle sisäpuoli/ulkopuoli-jaottelulle, jossa alakulttuurien voidaan nähdä irtautuvan yhteiskunnan koneistosta – putoavan ulos (drop out), kuten Leary sen esitti iskulauseessaan.

## 6. YHTEENVETO

Tässä tutkielmassa olen tarkastellut psykedeelisten aineiden ja mediateknologian välistä suhdetta, joka rakentuu moninaisten kytkentöjen ja yhteen nivoutumisten kautta vaikutuksiltaan niin filosofiseksi kuin yhteiskunnallis-sosiaaliseksikin. Mediateknologioista lähimmässä yhteydessä psykedeelisiin näyttävät ”kyberdeelit” ja virtuaalisuuden teknologiat, joiden kehitys on kulkenut rinnakkain psykedeelien uudelleen löytämisen kanssa euro-amerikkalaisissa yhteiskunnissa. Ei kuitenkaan ole pelkästään sattumaa, että psykedeelien ja digitaalisen tietokoneen sekä tietoverkkojen kehittämisessä merkittävät hetket sijoittuvat yhteen niin maantieteellisesti kuin ajallisestikin. Molempien konkreettisten kehityskulkujen taustalla vaikuttaa kiinnostus samankaltaiseen filosofiseen ajatteluun ja pohdintaan ihmisyydestä, inhimillisestä kokemuksesta ja sen muuntamisesta erilaisin tekniikoin. Tietoisuuden ja aistikokemusten muuntaminen eri tekniikoin puolestaan juontaa juurensa aina ihmisyyden alkuaikoihin. Esimerkkeinä tästä voidaan pitää arkeologisia löytöjä liittyen psykoaktiivisten kasvien käyttöön tai antiikin kreikassa vallinnutta keskustelua kirjoitetun kielen todellisuutta muuntavasta luonteesta.

Mitä lähemmäs nykyhetkeä tulemme, sitä vahvemmin molempiin aihepiireihin liittyvissä diskursseissa esiin nousee ajatus tietoisuuden tai kokonaisvaltaisten aistikokemusten muuntamisesta ihmiskehosta ulkoisia tekniikkoja hyödyntäen. Samaan aikaan sekä teknologian että psykedeelien vahvasti kulttuurinen olemus mahdollistaa niistä tehtyjen tulkintojen eroavaisuudet ja ristiriitaisuudet. Sekä psykedeelien että virtuaalitodellisuusteknologian renessanssin taustalla ovat vaikuttaneet niiden ensimmäisen aallon aikana koetut pettymykset, lunastamattomat utopiat ja niihin kohdistuneet epäilykset. Molempien kohdalla uuden legitimaation etsiminen on muuttanut merkittäväällä tavalla vallitsevia puhetapoja ja merkityksiä, joita niille annetaan. Tämä käy selkeästi ilmi jopa yksittäisten merkittävien henkilöiden, kuten Timothy Learyn ajattelun muutoksissa, sekä institutionaalissa suhtautumisessa, joita olen käsitellyt luvussa kolme.

Psykedeelien kohdalla muutos puhetoissa on tarkoittanut psykofarmakologisen ja lääketieteellisen diskurssin vahvistumista psykeelisten kokemusten tulkinnassa, kun tiede ja

tieto muun muassa aivojen ja psykedeelien aktivoimien välittäjäaineiden toiminnasta on lisääntynyt. Vaikka erilaiset diskurssit ovat saaneet tilaa internetin mahdollistamassa globaalissa kommunikaatiossa, eivät niiden keskinäiset ja joskus sisäisetkin ristiriidat ole kadonneet. Tämä psykedeelisten kokemusten eri tulkintojen välinen jännite näkyy myös suomalaisessa psykedeelijä käsittelevässä verkkokeskustelussa, jota olen eritellyt neljännessä luvussa.

Vastakulttuurisuuden perinne on vieläkin nähtävissä joiltakin osin myös verkkokeskustelun jakautumisessa eri alustoille. Samoin tietoverkkojen sisäinen muutos ja keskustelualustojen ominaisuudet, muutokset ja niiden väliset eroavaisuudet vaikuttavat psykedeelistä käytävään keskusteluun. Ennen kaikkea internet on mahdollistanut globaalien ja kielellisten yhteisöjen ja yhteisöllisyyden syntymisen psykedeelien ja sen lähellä olevien alakulttuurien, kuten psytrancen, ympärille.

Näiden eri psykedeelijä teknologiaan yhdistävien teemojen lisäksi laajempaa taustalla toimivana kehikkona ja vaikuttajana, niin metaforisella kuin hyvin konkreettisellakin tasolla, ovat yhteydet sodankäyntiin. Siinä missä psykedeelijä ja muita psykoaktiivisia aineita vastaan julistettu sota 1970-luvulta lähtien on ollut hallitseva sodan hyödyntämisen mekanismi, on samaan aikaan erilaisia psykoaktiivisia aineita, lähinnä piristeitä, käytetty sodankäynnin tehostamiseksi. Toisaalta esimerkiksi LSD:hen sen kehittämisen jälkeisinä vuosina kohdistunut kiinnostus Yhdysvaltojen sotateollisen ja tiedustelukoneiston taholta on osaltaan vaikuttanut siihen, millaisen aseman se on myöhemmin saanut.

Kun tullaan nykyhetkeen, on sodankäynnin muuttumisen ohella yhteys psykedeelisiin saamassa uudenlaisen ristiriitaisen asetelman. Vaikka psykedeelit ja MDMA ovat virallisesti laittomia, ja niitä vastaan taistelu osa huumeiden vastaisen sodan agenda, on Yhdysvalloissa sotilaille kehitelty psykedeeliavusteista terapiamuotoa traumaperäisen stressihäiriön hoitoon.<sup>49</sup> Näin ollen psykedeelit, tai psykoaktiiviset aineet laajemmin, ovat yhtä aikaa syntipukki (sotatoimien kohde), myrky ja lääke. Ja kuten kirjoitetun kielen avulla Sokrates totesi hänet saatavan houkuteltua ulos kaupungin muurien sisältä, pois

---

<sup>49</sup> Ks MAPS 2016. *MDMA-Assisted Psychotherapy for PTSD (U.S. Veterans, Firefighters, and Police Officers)*. Osoitteessa <http://www.maps.org/us-veterans-ongoing>. [Tarkistettu 2.5.2017.]

välittömän kokemuksen tarjoavien puheiden kuuntelusta, saavat psykedeelit farmakonille ominaisen liikuttajan roolin houkutellessaan ja kerätessään ympärilleen mitä erinäisimpiä tulkintoja ja käyttötarkoituksia omaavia ihmisiä. Toisin kuin aiemmat mediateknologiat, pyrkivät virtuaalisuuden teknologiat tavoittamaan kokemuksen välittömyyden, joka on usein läsnä myös psykedeelisessä kokemuksessa. Ne siis medioivat kokemusta, mutta niiden tuottama kokemus tuntuu usein välittömältä läsnäololta eri ajassa ja paikassa.

Uuden mediateknologian farmakon-luonteesta kertoo samanlainen ristiriitainen asetelma suhteessa sodankäyntiin. Esimerkiksi erilaisia virtuaalisuuteen tai simulaatioon perustuvia laitteita on niiden alkuajoista lähtien käytetty sotilaiden kouluttamiseen, mutta 2000-luvulle tultaessa myös kiinnostus niiden mahdolliseen hyödyntämiseen traumaperäisen stressihäiriön hoidon välineenä on lisääntynyt.<sup>50</sup> Tässä mielessä virtuaalisuuden teknologioihin on sisäänrakennettu farmakon-tyyppinen kaksijakoisuus, se toimii muuntaen aistikokemuksia pyrkien tuottamaan samalla välittömältä tuntuvan autenttisen läsnäolon kokemuksen. Se on *psykedeelistä teknologiaa* siinä mielessä, että paljastaa jotain ihmismielen toiminnasta; sen jatkuvasti todellisuutta konstruoivan luonteen.

Tämän tutkielman alussa esitin tavoitteeksi hahmotella niitä kehyksiä, joissa psykedeelista ja mediateknologioista, erityisesti tietoverkoista ja virtuaalitodellisuusteknologioista puhutaan. Tutkielman aikana on käynyt ilmi, että nämä puhettavat ja kehykset ovat rakentuneet hyvin moniulotteisten kehityskulkujen kautta. Tutkielmatyön alkuvaiheessa tavoitteena oli tutkia tarkemmin konkreettista suomalaista psykedeelisiä käsittelevää verkkokeskustelua, luokitella siinä esiintyviä diskursseja, mutta kokonaisuuden laajentuessa ja painottuessa myös VR-teknologian suuntaan, väheni sen painoarvo kokonaisuuden kannalta. Samaan aikaan varsinaisen itse muodostetun tutkimusaineiston merkitys vähenyi ja tutkielma muuttui teoreettisempaan suuntaan. Tämä helpotti osaltaan tutkimuseettisiä haasteita, kun esimerkiksi tarve yksittäisten tekstiotteiden hyödyntämiseen ja analysointiin hävisi.

---

<sup>50</sup> Ks. mm. USC Institute for Creative Technologies 2017. *Bravemind: Virtual Reality Exposure Therapy*. Osoitteessa <http://ict.usc.edu/prototypes/pts/>. [Tarkistettu 2.5.2017.]

Jatkotutkimuksessa kiinnostava lähtökohta olisi huomattavasti aineistolähtöisempi sekä osallistavampi ote, jossa tutkimustyö tapahtuisi laajemmassa yhteistyössä psykedeeleistä aktiivisesti keskustelevien, ja niiden yhteiskunnallista asemaa muuttamaan pyrkivien ihmisten kanssa. Tällöin olisi mahdollista tarkastella muun muassa internetin roolia psykedeeleiden kulttuurisen ja yhteiskunnallisen aseman muutoksessa lähemmin. Toisaalta esimerkiksi psykedeelejä käsittelevän internetkeskusteluaineiston laajamittainen analysointi erilaisten digitaalisen tekstilouhinnan menetelmin voisi tarjota kiinnostavia tutkimusasetelmiä.

Vaikka monien eri teemojen kautta psykedeeleiden ja mediateknologioiden välisen suhteen käsittely on tarjonnut tässä tutkielmassa mahdollisuuden laajan näkökulman saavuttamiseen, on se rajannut monia asioita pois. Joiltakin osin eri teemojen tai teorioiden käsittely tarkemmin olisi voinut olla hyödyllistä. Läpi tekstin olen kuitenkin pyrkinyt etenemään yhteyden olemassaolon todistelusta ja perustelusta sen erittelemiseen ja analysointiin. Paikoitellen kontekstualisointi on vienyt huomiota tältä analyysilta, mutta koska kyseessä on hyvin monitieteinen ja -ulotteinen aihealue, on se ollut nähdäkseni välttämätöntä.

Psykedeelejä koskevan kulttuuritieteellisen tutkimuksen tekeminen on tulevaisuudessa merkityksellistä, sillä ei ole näkyvissä tilannetta, jossa ne yhtäkkiä katoaisivat ihmisten käytöstä. Ei myöskään ole todennäköistä, että niiden käyttö vähenisi yhtäkkiä merkittävästi. Psykedeeleiden merkittävydestä ihmiskunnalle laajemmin, oli tästä merkityksestä mitä mieltä tahansa, kertoo niiden erittäin pitkä historia ihmisen rinnalla. Toisaalta myös eri teknologisten muutosten historia on osa ihmisyyden historiaa.

Nyt kuitenkin eletään ensimmäistä kertaa aikaa, jossa nämä kaksi sfääriä, psykoaktiiviset aineet ja mediateknologia, lähentyvät toisiaan ehkä useammalla tasolla kuin koskaan. Eletään aikaa, jossa arkaaisia ekstaasin tekniikoita, kuten Mircea Eliade (1964) niitä nimitti, löydetään uudestaan. Samalla myös kehitetään uusia ja erilaisia teknologisia mahdollisuuksia yhä hienovaraisempaan ja monilta osin kontrolloidumpaan tietoisuuden muuntamiseen. Yhteistä uusille mediateknologioille ja psykedeeleille on niiden kyky saada ihmismieli liikkeeseen, irrottaa se intersubjektiivisesti koetusta ajasta ja paikasta, muuttaa



tapaa katsoa maailmaa ja paljastaa ihmisenä olemisen kokemusta muuntavalle yksi to-  
tuus, yksi erilainen versio todellisuudesta. Kaiken kaikkiaan näyttää siltä, että halu arki-  
tietoisuudesta irtautumiseen ja jotakin toisenlaista (virtuaalista, psykedeelistä) – kenties  
jopa todellisuuden olomuotoa – kohti pyrkimiseen on ollut ja on osa ihmisyyttä, niin men-  
neisyydessä, nykyisyydessä kuin tulevaisuudessakin. Tämä tuntematon, joskaan ei mah-  
doton, todellisuuden olomuoto on samaan aikaan sekä pelottava että kiehtova – *mysterium  
tremendum et fascinans*<sup>51</sup>.

---

<sup>51</sup> Ks. Otto 1958.

## LÄHDELUETTELO

- Aaronson, Bernard & Osmond, Humphry (edit.) 1970. *Psychedelics: The uses and implications of hallucinogenic drugs*. New York: Anchor Books.
- Araújo, A. M., Carvalho, F., de Lourdes Bastos, M., de Pinho, P. G., & Carvalho, M. 2015. The hallucinogenic world of tryptamines: an updated review. *Archives of toxicology*, 1-23.
- Baker, John C. 2005. Psychedelic Sacraments. *Journal of Psychoactive Drugs*, 37:2, 179–187.
- Banco, Lindsey 2008. *Psychedelic trips: travel and drugs in contemporary literature*. Väitöskirja. Queen's University. Osoitteessa [http://qspace.library.queensu.ca/bitstream/1974/1118/1/Banco\\_Lindsey\\_M\\_200804\\_PhD.pdf](http://qspace.library.queensu.ca/bitstream/1974/1118/1/Banco_Lindsey_M_200804_PhD.pdf). [Tarkistettu 2.5.2017.]
- Barlow, John Perry 1996. A Declaration of the Independence of Cyberspace. Osoitteessa <https://www.eff.org/cyberspace-independence>. [Tarkistettu 2.5.2017.]
- Barratt, Monica J. 2011. *Beyond internet as tool: A mixed methods study of online drug discussion*. Väitöskirja. Curtin University. Osoitteessa [http://espace.library.curtin.edu.au/cgi-bin/espace.pdf?file=/2015/05/11/file\\_1/225976](http://espace.library.curtin.edu.au/cgi-bin/espace.pdf?file=/2015/05/11/file_1/225976). [Tarkistettu 2.5.2017.]
- Barrett, Frederik; Johnson, Matthew & Griffiths, Ronald. 2015. Validation of the revised Mystical Experience Questionnaire in experimental sessions with psilocybin. *Journal of Psychopharmacology*, vol. 29 no. 11, 1182–1190. Julkaistu onlineversiona 6.10.2015. Osoitteessa <http://jop.sagepub.com/content/29/11/1182.abstract>. [Tarkistettu 2.5.2017.]
- Blom, Jan D. 2009. *A dictionary of hallucinations*. New York: Springer.
- Boellstorff, Tom 2008. *Coming of age in Second Life: An anthropologist explores the virtually human*. Princeton: Princeton University Press.
- Bogenschutz, Michael P. 2000. "Drug Information Libraries on the Internet". *Journal of Psychoactive Drugs* 32:3, 249–258.
- Bostrom, Nick 2005a. In defense of posthuman dignity. *Bioethics*, 19(3), 202–214.
- Bostrom, Nick 2005b. A history of transhumanist thought. *Journal of evolution and technology*, 14(1), 1–25.
- Brand, Stewart (toim.) 1968. *Whole Earth Catalog*. 3. Menlo Park, CA: Portola Institute.
- Casselman, Ivan & Heinrich, Michael 2011. "Novel use patterns of Salvia divinorum: Unobtrusive observation using YouTube™". *Journal of ethnopharmacology* 138(3), 662–667.
- Chalmers, David 2010. The singularity: A philosophical analysis. *Journal of Consciousness Studies*, 17(9-10), 7-65.
- Chesher, Chris 1994. Colonizing virtual reality: Construction of the discourse of virtual reality, 1984-1992). *Cultronix*, vol. 1, no. 1. Osoitteessa <http://cultronix.eserver.org/chesher/>. [Tarkistettu 2.5.2017.]

- Chesher, Chris 2002. Why the digital computer is dead. *CTheory*, 4-4. Osoitteessa [http://ctheory.net/ctheory\\_wp/why-the-digital-computer-is-dead/](http://ctheory.net/ctheory_wp/why-the-digital-computer-is-dead/). [Tarkistettu 2.5.2017.]
- Corbin, Michelle D. 2010. *Spirituality in the Laboratory: Negotiating the politics of knowledge in the psychedelic sciences*. Väitöskirja. University of Maryland. Osoitteessa: <http://drum.lib.umd.edu/handle/1903/10853>. [Tarkistettu 2.5.2017.]
- Davey, Zoe ; Schifano, Fabrizio; Corazza, Ornella; & Deluca, Paolo 2012. e-Psychonauts: Conducting research in online drug forum communities. *Journal of Mental Health*, 21:4, 386–394.
- De Mul, Jos 2010. *Cyberspace odyssey: towards a virtual ontology and anthropology*. Cambridge Scholars Publishing.
- Deleuze, Gilles 1991 [1966]. *Bergsonism*. trans. Hugh Tomlinson and Barbara Habberjam. New York: Zone Books.
- Derrida, Jacques 2003. Platonin apteekki. Suomentanut Tiina Arppe. Teoksessa Ikonen, Teemu & Porttikivi, Janne (toim.) *Platonin apteekki ja muita kirjoituksia*, 102–208.
- Dery, Mark 1996. *Escape velocity: Cyberculture at the end of the century*. New York: Grove Press.
- Peters, John Durham 1999. *Speaking into the Air: A History of the Idea of Communication*. Chicago: University of Chicago Press.
- Elcock, Chris 2013. “From Acid Revolution to Entheogenic Evolution: Psychedelic Philosophy in the Sixties and Beyond”. *The Journal of American Culture* 36(4), 296–311.
- Elcock, Chris 2015. “The Fifth Freedom: The Politics of Psychedelic Patriotism”. *Journal for the Study of Radicalism* 9(2), 17–40.
- Eliade, Mircea 1964. *Archaic techniques of ecstasy*. Princeton: Princeton University-Press.
- Elliott, Luther 2004. “Goa Trance and the Practice of Community in the Age of the Internet”. *Television & New Media*, 5(3), 272–288.
- Feeney, Kevin 2014. Peyote, Race, and Equal Protection in the United States. Teoksessa *Prohibition, Religious Freedom, and Human Rights: Regulating Traditional Drug Use*, 65–88. Berlin: Springer Heidelberg.
- Feeney, Kevin & Labate, Beatriz C. 2014. The Expansion of Brazilian Ayahuasca Religions: Law, Culture and Locality. Teoksessa *Prohibition, Religious Freedom, and Human Rights: Regulating Traditional Drug Use*, 111–130. Berlin: Springer Heidelberg.
- Gibson, William 1984. *Neuromancer*. New York: Ace Books,
- Goodman, Jordan, Sherratt, Andrew & Lovejoy, Paul E. (toim.). 2007. *Consuming habits: drugs in history and anthropology*. (2<sup>nd</sup> edition). Routledge.
- Griffiths, R. R., Richards, W. A., McCann, U., & Jesse, R. 2006. Psilocybin can occasion mystical-type experiences having substantial and sustained personal meaning and spiritual significance. *Psychopharmacology*, 187(3), 268–283.
- Grimshaw, Mark (ed.) 2013. *The Oxford handbook of virtuality*. Oxford University Press.

- Guerra-Doce, Elisa 2015. Psychoactive Substances in Prehistoric Times: Examining the Archaeological Evidence. *Time and Mind: The Journal of Archeology, Consciousness and Culture*. 8:1, 91–112.
- Hartmann, Maren 2004. *Technologies and Utopias: The Cyberflaneur and the Experience of 'being Online'* (Vol. 18). Verlag Reinhard Fischer.
- Heim, Michael 1993. *The metaphysics of virtual reality*. Oxford University Press.
- Hsu, Wendy 2014. Digital ethnography toward augmented empiricism: A methodological framework. *Journal of Digital Humanities*, 3(1), 3-1. Osoitteessa <http://journalofdigitalhumanities.org/3-1/digital-ethnography-toward-augmented-empiricism-by-wendy-hsu/>. [Tarkistettu 2.5.2017.]
- Johnson, Matthew W.; Richards, William A. & Griffiths, Roland. R. 2008. Human hallucinogen research: guidelines for safety. *Journal of psychopharmacology*. 22(6), 603–620.
- Kakko, Tommi 2016. Sienten salattu historia. Terence McKennan psykedeelinen filosofia. *Niin & Näin*, 3/2016, 89–95.
- Krebs, Teri 2015. “Protecting the human rights of people who use psychedelic”. *The Lancet Psychiatry* 2(4), 294–295.
- Lachman, Gary 2009. *Tajunnan alkemistit: kuusikymmentäluvun mystiikka ja Vesimiehen ajan pimeä puoli*. Helsinki:Like.
- Lange, James; Daniel, Jason; Homer, Kestrel; Reed, Mark & Clapp, John 2010. Salvia divinorum: effects and use among YouTube users. *Drug and alcohol dependence*, 108(1), 138–140.
- Lander, Devin R. 2014. “Legalize spiritual discovery”: The trials of Dr. Timothy Leary Teoksessa Prohibition, Religious Freedom, and Human Rights: Regulating Traditional Drug Use, 165–187. Berlin: Springer Heidelberg.
- Leary, Timothy, Metzner, Ralph, & Alpert, Richard 1964. *The psychedelic experience: A manual based on the Tibetan Book of the Dead*. New York: Citadel Press.
- Lessig, Lawrence 2006. *Code*. (2. painos). New York: Basic Books.
- Letcher, Andy 2007. “Mad Thoughts on Mushrooms: Discourse and Power in the Study of Psychedelic Consciousness”. *Anthropology of Consciousness* 18: 74–98.
- Luhrmann, Tanya M. 2011. Hallucinations and sensory overrides. *Annual Review of Anthropology* 40, 71–85.
- Maddox, Alexia, Barratt, Monica, Allen, Matthew & Lenton, Simon 2016. Constructive activism in the dark web: cryptomarkets and illicit drugs in the digital ‘demimonde’. *Information, Communication & Society*, 19(1), 111–126.
- Marcus, George E. 1995. Ethnography in/of the world system: The emergence of multi-sited ethnography. *Annual review of anthropology*, 95-117.
- Markham, Annette 2003. Metaphors reflecting and shaping the reality of the Internet: Tool, place, way of being. In *Unpublished manuscript Presented at the 4th annual conference of the International Association of Internet Researchers (AoIR)*, Toronto, Canada. Osoitteessa <http://annetmarkham.com/writing/MarkhamTPW.pdf>. [Tarkistettu 2.5.2017.]

- Markham, Annette. 2005. "The methods, politics, and ethics of representation in online ethnography". Teoksessa Denzin, Norman & Lincoln, Yvonna (toim.). *The sage handbook of qualitative research (3rd ed.)*, 793–820. Thousand Oaks, California: Sage Publications, Inc.
- Massumi, Brian 2013. Envisioning the virtual. Teoksessa Grimshaw, Mark (ed.). *The Oxford handbook of virtuality*. Oxford University press.
- McKenna, Terence 1992. *Food of the gods: The search for the original tree of knowledge—A radical history of plants, drugs, and human evolution*. New York: Bantam Books.
- Micke, Marion M. 1996. The case of hallucinogenic plants and the Internet. *Journal of school health* 66(8), 277–280.
- Mickey, Sam 2016. *Whole Earth Thinking and Planetary Coexistence: Ecological Wisdom at the Intersection of Religion, Ecology, and Philosophy*. New York: Routledge.
- Montagne, Michael 2008. "Drugs on the Internet. I: Introduction and web sites on psychedelic drugs". *Substance Use & Misuse* 43(1), 17–25.
- Móro, Levente; Simon, Katalin; Bárd, Imre; Rácz, József 2011. "Voice of the Psychonauts: Coping, Life Purpose, and Spirituality in Psychedelic Drug Users". *Journal of Psychoactive Drugs* 43:3, 188–198.
- Móro, Levente & Rácz, József 2013. "Online drug user-led harm reduction in Hungary: a review of "Daath"". *Harm reduction journal* 10(1), 18.
- Müller, Christian P. & Schumann, Gunter. 2011. "Drugs as instruments: a new framework for non-addictive psychoactive drug use". *Behavioral and Brain Sciences* 34(06), 293-310.
- Nurmi, Juha & Kaskela, Teemu 2015. Päähteiden suomalaista nappikauppaa. *Yhteiskuntapolitiikka* 80:4, 387–394.
- Orsolini, L., Papanti, G., Francesconi, G. & Schifano, F. P. 2015. "Navigating in the Virtual Mind of the Web': the E-psychonauts' Profiling". *European Psychiatry* 30, Article 1045.
- Otto, Rudolf 1958. *The idea of the holy*. London: Oxford University Press.
- Pickering, Andrew 2010. *The cybernetic brain: Sketches of another future*. Chicago: University of Chicago Press.
- Ruane, Deidre 2015. "Harm Reduction or Psychedelic Support?". *Dancecult: Journal of Electronic Dance Music Culture* 7(1), 55–75.
- Rushkoff, Douglas. 1994. *Cyberia: Life in the trenches of hyperspace*. San Francisco: HarperSanFrancisco.
- Saldanha, Arun 2007. The LSD-event: Badiou not on acid. *Theory & Event*, 10(4).
- Seppälä, Pauliina 2004. "Huumetutkimus kasvukivuissaan". *Yhteiskuntapolitiikka* 69:2, 207–211.
- Shortall, Sarah 2014. "Psychedelic Drugs and the Problem of Experience". *Past & Present* 222 (suppl. 9), 187–206.
- Shipley, Morgan 2013. Hippies and the Mystic Way. *Utopian Studies*, 24(2), 232–263.

- Shulgin, Alexander & Shulgin, Ann 1995. *PIHKAL: a chemical love story*. Berkeley, USA: Transform Press.
- Shulgin, Alexander & Shulgin, Ann. 1997. *TIHKAL: tryptamines I have known and loved*. Berkeley, USA: Transform Press.
- St John, Graham 2011. Spiritual Technologies and Altering Consciousness in Contemporary Counterculture teoksessa Cardeña, Etzel & Winkelman Michael (toim.) *Altering Consciousness: Multidisciplinary Perspectives*. Santa Barbara: Praeger, 203-228.
- Stephenson, William 2014. Timothy Leary and the trace of the posthuman. Teoksessa E. Després & H. Machinal (toim.), *PostHumans - Frontières, évolutions, hybridités*, 281–298). Rennes, France: Presses Universitaires de Rennes. Osoitteessa <http://ches-terrep.openrepository.com/cdr/bitstream/10034/332067/6/Stephenson%20-Timothy%20Leary%20and%20the%20Trace%20of%20the%20Posthuman.pdf>. [Tarkistettu 2.5.2017.]
- Steuer, Jonathan 1992. Defining virtual reality: Dimensions determining telepresence. *Journal of communication*, 42(4), 73–93.
- Stiegler, Bernard. 2012. Relational ecology and the digital pharmakon. *Culture Machine*, 13, 1-19.
- Surakka, Veli-Matti 2010. Tutkimuskemikaalit. *Päihdelinkki*. Osoitteessa <http://www.paihdelinkki.fi/fi/tietopankki/tietoiskut/huumeet-laakkeet-ja-muut-paihdeaineet/tutkimuskemikaalit>. [Tarkistettu 2.5.2017.]
- Turner, Fred 2006. *From counterculture to cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the rise of digital utopianism*. Chicago: University Of Chicago Press.
- Turner, Fred 2005. Where the counterculture met the new economy: The WELL and the origins of virtual community. *Technology and Culture*, 46(3), 485-512.
- Ulbricht, Ross 2015. Letter to Judge Forrest, United States District Court of Southern District New York, United States of America v. Ulbricht. Case 1:14-cr-00068-KBF Document 251-1 Filed 05/22/15 Page 1 of 3. Osoitteessa <https://s3.amazonaws.com/s3.documentcloud.org/documents/2086668/gov-uscourts-nysd-422824-251-1.pdf>. [Tarkistettu 2.5.2017.]
- United Nations Office on Drugs and Crime (UNODC) 1971. Convention on psychotropic substances 1971. Osoitteessa [http://www.unodc.org/pdf/convention\\_1971\\_en.pdf](http://www.unodc.org/pdf/convention_1971_en.pdf). [Tarkistettu 2.5.2017.]
- Walsh, Charlotte 2011. “Drugs, the Internet and change”. *Journal of psychoactive drugs* 43(1), 55–63.
- Van Hout, Marie & Bingham, Tim 2013. ‘Surfing the Silk Road’: A study of users’ experiences. *International Journal of Drug Policy*, 24(6), 524–529.
- Van Hout, Marie & Bingham, Tim 2014. Responsible vendors, intelligent consumers: Silk Road, the online revolution in drug trading. *International Journal of Drug Policy*, 25(2), 183–189.
- Wasson, Robert. G. 1957. Seeking the magic mushroom. *Life* 49, no. 19 (May 13): 100–102, 109–120.)

Wiener, Norbert 1961. *Cybernetics or Control and Communication in the Animal and the Machine* (2. painos). Cambridge, Massachusetts: MIT press.

Winner, Langdon 1989. Technological frontiers and human integrity. Teoksessa Goldman, Steven (ed.): *Science, Technology, and Social Progress*. London–Toronto: Lehigh University Press, 48–64.

WTA (World Transhumanist Association) 2009. *The Transhumanist Declaration*. Osoitteessa <http://humanityplus.org/philosophy/transhumanist-declaration/>. [Tarkistettu 2.5.2017.]