

Mis teeb tekstist küberteksti? Espen Aarsethi teoreetiliste käsitlustega kaasa mõeldes

Kirjutis lähtub raamatust Espen J. Aarseth, *Cybertext—Perspectives on Ergodic Literature*, London: The Johns Hopkins University Press 1997

Refereeris Mare Kalda 2007

Espen Aarseth otsib küberteksti teoreetikuna vastust küsimusele, mis on tekst, mis on kübertekst ja mitte ainult et mis on kübertekst, vaid KUIDAS ta on ja mis on tema eripära, kui see on olemas.

Asi pole ka ainult selles, et mõistet defineerida ja seda arusaadavaks seletada, vaid arusaamises küberteksti mõistest humanitaarteaduste kontekstis, eelkõige kirjandusteoorias. E. Aarseth näitab, missugused suundumused selles osas on olnud ja milles tema arvates on eksitud. Raamatu sissejuhatav artikkel on ülevaatlik ka mõiste kujunemise ajaloo tutvustusena. Kes on õppinud küberneetika kui teaduse ajalugu, sellele on teema muidugi tuttav. Kuid valdkonnad, mille raames tutvuti arvutiasjandusega alles 1990. aastatel, on kaldunud pidama küberteksti kui sellist millekski, mis on seotud ainult oma tehnoloogilise kandjaga. Selle tagajärjel kiputakse toda tehnoloogilist võimalust ülistama kui asja iseeneses. Ja esineb ka vastupidine tendents. Kui kirjeldatakse nõ arvutielset tekstuaalsust, siis pikitakse vaatlusi küberteksti omadustega ning leitakse küberteksti omadusi sellistest ilukirjandusteostest, kust nende avastamine on ikka väga otsitud.

E. Aarseth soovib olla originaalne ka mõistekasutuse poolest, näiteks juba pealkirjas antud terminiga *ergoodiline kirjandus*; kübertekstidena vormistatud või vormistatavad kirjandusteosed moodustaksid ergoodilise kirjanduse. Tundub, et see mõistet pole just väga soojalt vastu võetud ja pigem on jäädud ikka küberteksti ja küberkirjanduse juurde. Ka E. Aarseth ise kasutab mõisteid võrdlemisi sünonüümselt – kes on teisel arvamusel, vaielgu vastu. Termin pärineb kreekaakeelsetest sõnadest *ergon* ja *hodos*, mis tähendavad tööd ja teed selle töö tegemiseks. Ergoodilise kirjanduse nõ läbimiseks on tarvis tekst läbida erineval viisil võrreldes pre-ergoodilistega.

E. Aarsethi teoreetilisi seisukohti on Eestis tutvustanud näiteks Soome kirjandusteoreetik, küberteksti, küberkunsti ja arvutimängude uurija Markku Eskelinen, kes veebruaris 2004 pidas Eesti Keele Instituudis ettekande "Six problems in search of a solution: the challenge of cybertextuality and ludology to literary theory" (leitav brown.edu/Research/dichtung-digital/2004/3/Eskelinen/index.htm ja ta on avaldanud ka raamatu *Kybertekstien narratologia - digitaalset kerronnan alkeet* Jyväskylä ülikooli Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisusarjassa 75). Tema vaateviisi kohaselt pakub E. Aarsethi kübertekstiteooria mudeli, kuidas vaadelda mitme meedia rakendusel loodavat kirjandust (või: kirjandusi) ning kuidas suhestada sellist vaatlust traditsioonilise kirjanduskriitikaga. Viimane on tegelikult ka E. Aarsethi küsimus.

Ajakirjas *Folklore* ilmus Piret Viirese artikkel *fun-fictionist* kui küberkirjanduse ühest väljundist. Piret kasutab ergoodilise kirjanduse teooriat oma tähelepanekute raamistamiseks ja mu meelest väga õnnestunult. Õigemini – asetab oma tähelepanekud, oma analüüsi, kõnealuse teooria raamidesse. Peale selle, et Pireti artikkel on hea analüüsinäide, leidub selles ka heas mõttes-referaat raamatu sissejuhatusest, mis meilgi parasjagu päevakorral. Kordan, et küsimus on just selles, kuidas humanitaaria tunneb ära ja tõlgendab küberteksti ja küberteksti võimalusi, küberteksti realiseerimist – võiks lausa öelda – kübertekstuaalsust. Samas ei saa ka humanitaarsed arutlejad oma teaduse vahendite raames tekitada olukorda, kus me väidaksime, et *meie teaduses tähendab kübertekst vaat seda ja seda, ja küberneetikas seevastu tähendas toda ja toda*. Interdistsiplinaarsuse ajastul eri teadused riivavad üksteist, tungivad üksteise alale. Et interdistsiplinaarseid uurimistulemusi suudetaks lugeda, ei saa mõisted olla defineeritud liiga lahknevalt, interdistsiplinaarne kõnelus eeldab ikkagi ühist keelt.

Sellepärast on asjakohane, et E. Aarseth meenutab teadjaile ja tutvustab teadmatuile, kust tuleb kübertekst.

Mõiste OLI omala ajal uus, seda kasutas üks küberneetika rajajaid N. Wiener oma 1948 ilmunud raamatus „Küberneetika. Kontroll ja kommunikatsioon loomariigis ja masinas“ (Control and

Communication in the Animal and the Machine). Sealt peale algas ka digitaalarvutite tormiline areng selle tänapäevases mõttes. Mis Wieneri töös oli E. Aarsethi hinnangul uudne ja mis humanitaaria seisukohalt on muidugi eriti kõnekas on see, et Wieneri küberneetika ei hõlmanud ainult tehnoloogiat, transistore ja mikrokiipe, vaid ühendas nii orgaanilised kui in-orgaanilised süsteemid. Mille alusel ühendas – kriteeriumiks oli informatsiooni levik ja levitamine. Kuna küberteksti mõiste hõlmas kohe informatsioonivahetuses osalevaid orgaanilisi ja mitteorgaanilisi süsteeme, ei ole kuidagi õigustatud mõiste *kübertekst* tõlgendamine üksnes elektroonilise tekstuaalsusena.

Küberteksti mõiste keskendub teksti mehaanilisele ülesehitusele/moodustamisele (*organization*) ja meediumil on vahendamises integreeriv roll. Samal ajal aga on tähelepanu all ka teksti tarbija või kasutaja (*consumer, user*), kes samuti on integreeritud toimuvasse.

E. Aarseth tutvustab lugejat ka oma oponentide põhiväidetega, milleks on, et "need" tekstid, st hüpertekstid ja seiklusmängud ei erine olemuslikult kirjandustekstidest

1. igasugune kirjandus on teatud määral mittelineaarne ning iga lugemiskord erineb teistest lugemiskordadest

mõlema tekstiüübi lugejal tuleb teha valikuid teksti mõtestamisel

Tekst tegelikult ei saa olla mitte-lineaarne, sest lugeja saabki lugeda vaid tekstiüksuste kaupa.

Niisuguseid väiteid on ka võimalik tõestada, kasvõi sellega, et programmi skriptid nõ näevad välja ju ka lineaarsed, märkide väljad, kuigi käimalastuna, nende kasutaja silme ees ja näppude all käituvad juba mittelineaarselt.

Raamatu autor pareerib oponente juba sellega, et need tegelikult ei tunne nii hästi hüpertekste, arvutimänge jne., kuigi võibolla tunnevad kirjandusteooriat. Siinkohal toob ta näite, kuidas hüperteksti puhul on tegu mitme-kasutaja-*dungeoniga*, mil pole tavapäraselt algust ja lõppu, mis moodustub kui lõputu labürint tema kasutajate tegevuses ja mida luuakse kogu aeg edasi ja ümber. Tekstuaalse labürinti kujund või võrdlus tekstuaalse labürintiga, mida E. Aarseth kasutab, on ilmselt toimiv viis hüperteksti kirjeldamiseks.

Ilmneb, et kirjandusteoorias peeti mittelineaarseks tekstiks mitte tekstuaalset hüpertekstuaalset labürinti, vaid mõisteti mittelineaarse teksti all ka mitmesuguseid sassiaetud süžeege teoseid, mitme paralleelse või ka põimuva süžeege teoseid. Asjade selgitamiseks väidab E. Aarseth, et hüpertekstid, arvutiseiklusmängud pole tekstid sessamas mõttes nagu on tekst kirjandusteos.

Ometi tekitavad ka hüpertekstid verbaalseid struktuure esteetilise mõju saavutamiseks ja see asjaolu ühendab neid kirjandusega. Kuid mis sellele lisaks tuleb, on paraverbaalne mõõde – küberteksti tuleb mõista kui masinat, millega on võimalik luua varieeruvaid väljendusi (*a cybertext is a machine for the production of variety of expression*).

Vahelepõikena tuleks öelda, et varieeruvus on aga folkloori põhitunnuseid ja seega tuleks pidada hüpertekstuaalsust põhimõtteliselt omaseks folkloorile ilma selle masin-meediumitagi. Et arvutiajastu tegelikult kopeerib folkloori variantitootmist ja paljude võimaluste vahel valikuid ja nende võimaluste erinevaid realiseerimisi erinevatel esituskordadel. Ainult et see ei toimu siis ainult masinas, vaid kommunikatsioonis osalejate ühistegevuses. Kui üritada folkloori piltlikult kujutada tema levikus ja väljundites (ilma masinata või masinaga – ükskõik), siis võiksime kujutada samasugust labürinti või ämblikuvõrku, mida pakub E. Aarseth hüpertekstist arusaamiseks.

Jah, ka kirjandusteaduses on räägitud teose ambivalentisusest, on tegeldud lugejauuringutega, kuid siis on keskendutud sellele, MIDA loetakse, hüperteksti analüüsija keskendub sellele, MIDA LOETAKSE MILLELT (*what was being read from*). E. Aarsethi näites romaani „Sõda ja rahu“ lugeja loebki romaani „Sõda ja rahu“ (mõistagi tõlgendamine ja arusaamine võivad lugejati varieeruda), kuid siit selgub ka lineaarse teksti ambivalentisus, mis erineb küberteksti ambivalentisusest. Küberteksti läbides (lugedes?) rakendatakse strateegiaid edasiminekuks, valitakse edasimineku teid, mõni tekstiosa jääb läbimata, mõned võimalused realiseerimata. Mõned tekstiosad osutuvad kättesaadavamaks kui teised (näiteks raamatu lugemisel seda muret ju pole) ning kasutaja isegi ei pruugi teada, millele ta juurde ei pääse või siis avastab mingil järgmisel tegelemiskorral kohad labürintis, mille olemasolust tal aimu ei olnud. Ka ei tarvitse hüperteksti

„lugeja“ ette teada oma tulemusi, kuhu tema valikud teda (välja) viivad.

Hüperteksti mittemõistjate vea võtab E. Aarseth kokku sõnadega, et mittelineaarse teksti varieeruvaid väljendusi kaldutakse pidama lineaarse teksti semantiliseks ambivalentsuseks.

Aarseth arvab mõistvat, millest see tuleb. See tuleb sellest, et ei taibata, et küberteksti läbija mängib lugedes ja ta on sealjuures aktiivne. Narratiivset teksti tuleks kübertekstist arusaamiseks mõista kui labürinti, kui mängu, kui kujutlusmaailma, kus lugeja teeb tahtmise korral avastusi, eksib ära, leiab üles salateid, täidab reegleid – ta mängib. Küsimus on paljuski narratiivse teksti ja lugeja vahelises seoses.

Aarseth võrdleb lineaarse teksti lugejat ja küberteksti läbijat. Lugeja on passiivne loetava maailma suhtes või ilma jõuta, nagu Aarseth ütleb (*powerless*). Ta küll elab kirjeldatavale või toimuvale kaasa nagu jalgpalli pealtvaataja, kuid ta ei ole ise mängija platsil. Nagu rongireisija võib aknast mööduvat maastikku vaadata ja oma mõtteid mõelda, kuid ta ei saa muuta rongi teekonda (ka see ei loe, et saab tõmmata hädapidurit). Niisiis – lineaarse teksti lugjel ei tule küberteksti läbija tunnet, et tema mõjutab asjade kulgu. E. Aarseth kasutab mõistet *player's pleasure of influence* (mis väljendub mõttes või lauses *Let's see what happens when I do this*). Lugejanauding on lihtsalt rändaja nauding, turvaline ja impotentne – ilma jõuta.

Küberteksti lugeja kohta väidetakse, et ta polegi lugeja, ta pole turvalises olukorras ega lähe kindla peale välja nagu lineaarse teksti lugeja, teda varitseb väljalangemisoht. Kübertekst tekitab erilist pinget, mis osalt sarnaneb lugemismõnuga, kuid on ka erinev sellest. Küsimus on mitte ainult tõlgendamisest, mis toimub igasugusel lugemisel, vaid ka narratiivsest kontrollist (*narrative control*)

Niisiis – kübertekstide puhul on õnnestunud mängija aktiivsus ja valikud, tema võimalused asjade käiku mänguliselt mõjutada, ühendada tekstimasinaga. Kuid – mida E. Aarseth ei märgi – ka küberteksti kasutaja valikud sõltuvad siiski programmist, millel kübertekst jookseb. Programm ise on aga teatud tekst.

Miks on E. Aarsethi arvates vaja kübertekstuaalsuse uurimiseks teatud erilisi mõisteid? Sest küberteksti narratiiviteooria peab suutma hõlmata dünaamilise ruumi omadusi, mida lineaarse teksti kui narratiivi teooria ei pidanud. Jah, küberteksti lugeja ongi mängija/mängur, kübertekst on mäng-maailm või maailm-mäng (*game-world* või *world-game*). Ehk: kübertekstiga ollakse mängus kui maailmas või maailm-mängus. Erinevus ei tulene mitte erinevusest mängu ja kirjanduse vahel. Erinevus tuleneb vahetegemise viisist mängude ja narratiivide vahel, väidab Aarseth. Kes arvab, et narratiivi ja mängu vahel pole erinevust, eksib jällegi nagu ka see, kes nende vahel ühisosa ei näe.

Pole õige pidada küberteksti žanriks. Mõiste kirjeldab ikkagi avaras mõttes tekstuaalse meedia kategooriat. Ehk kübertekst on viisiks, kuidas kirjeldada dünaamilist teksti, dünaamilise teksti kommunikatiivseid strateegiaid. Kuid pidada küberteksti omaette žanriks ei ole põhjust, sest kübertekste ei ühenda ühine esteetika ega teema. Meediakategooria, mille kaudu mingit ainet levitatakse või töödeldakse või sellega tegeldakse, ei loo iseenesest žanrit kui ka nõustuda, et žanr on mingi ainese teatud korrastatuse viis, organiseerimise moodus.

Huvitav on E. Aarsethi arutlus kübertekstist ja labürindist, mis põimib arusaamad tekstist ja narratiivist kübertekstuaalusega.

Vaatlus vajab eraldi tähelepanu pööramist ka labürindi mõistmisele. Labürindi kohta nagu kõigi nähtuste kohta on olemas oma uurimisparadigmade rida. E. Aarseth osutab siiski näiteks Jorge Luis Borgesile, Umberto Ecole ja Penelope Reed Doobile.

Labürindi struktuur saab olla

unicursal (ühesuunaline), mille puhul labürindi läbimiseks on ainult üks õige teekond

multicursal (paljusuunaline) läbimiseks on erinevaid valikuid.

Umberto Eco eristas lausa 3 sorti labürinte, lineaarne, rägastik-padrik (*maze*) ja võrk (*net* või *risoom*).

Ühesuunalise labürindi puhul tuli narratiivi kangelasel jõuda labürindi tsentrisse ja pääseda sealt ka tagasi. Sellises tegelikult ei saa ära eksida. Aga võibolla saab ka.

Penelope Doobi uurimusest selgus, et labürindi kujund ja mõiste olid väga tähtsad ja produktiivsed

nii klassikalises kui keskaja kirjanduses, filosoofias, retoorikas ja visuaalses disainis.

Vajalik on ka E. Aarsethi poolt rõhutatud detail. Nimelt eelajaloolistest aegadest pärinevad labürindikujutised on alati ühesuunalised; seevastu müüdi-labürindid aga võivad olla ka mitmesuunalised. Mitmesuunalise labürindi kujutis tuleb visuaalsesse kunsti alles renessansist peale. Renessansist peale kaob ühesuunaline labürint ka visuaalsest kunstist.

E. Aarsethi sõnul oli kord ajastu, mil kaks labürinditüüpi eksisteerisid rahumeelselt inimeste maailmatunnetamises ja maailma kujutamises. Aegade jooksul on kumbki labürindistruktuur olnud erineval määral aktuaalne.

Kuna renessansist alates enam eriti ei meenutatud kirjandusuurimises ühesuunalist labürinti, said *labürint* ja *lineaarne* analüütilises mõtlemises vastanditeks, st oli ära unustatud, et ka labürint võis olla lineaarne struktuur, kui ta on *unicursal* labürint. Seepärast leiti kirjandusteaduses, et labürindi mõiste või metafoori abil saab kirjeldada kirjandusteoseid, eriti postmodernseid kirjandusteoseid. Vaatlusviisi, kus süžeede-tegelaste padrikutega kirjandusteoseid interpreteeritakse kui labürinte, mida iseloomustavat väljapääsu puudumine, väärivat siiski kriitilist läbivaatamist. Väljapääsuta labürint tähendab seda, et tal pole ka sissepääsu, aga selline asi ei ole ka üldsegi labürint, ironiseerib E. Aarseth vaimukalt.

See jutt on mõeldud tõestama, et kirjandusteaduse katsed kirjeldada moodsat kirjandust labürindi struktuuri kaudu, ei pea paika, kuid peavad paika katsed kirjeldada küberteksti labürindi struktuuri kaudu. E. Aarseth ei välista ühesuunalise ja mitmesuunalise labürindi struktuuri esinemist korruga. Selle näiteks toob ta joonealused märkused. Juba joonealuste märkuste olemasolu tekstis loob valiku olukorra, kas jätkata põhiteksti lugemist või lugeda põhiteksti vaheldumisi joonealuste märkustega või jätta joonealused märkused hoopis lugemata või miks mitte – lugeda ainult joonealuseid märkusi. Märkustega tekst on mikrotasandil mitmesuunaline, makrotasandil aga ühesuunaline.

Oluline on meeles pidada ka labürindi kui kujutise kahesugusust. See oleks aga eeskujuks, et näha nii ühesuunalisi kui ka mitmesuunalisi tekste ühises teoreetilises raamistuses. Niisugune ühine teoreetiline raamistus on vajalik aga seetõttu, et küberteksti puhul seonduvad just nimelt nii ühe- kui ka mitmesuunaline labürint-struktuur ja narratiiv. Neid kokku peaks aga olema võimalik kirjeldada ühises teoreetilises raamistuses. Kuigi E. Aarseth on valmis kritiseerima analüütikuid, kes leiavad labürinte sellistest teostest, kus neid Aarsethi arvates polegi, tsiteerib ta Jorge Luis Borgesi järeldust, et raamat ja labürint võivad olla üks ja sama (viide tööle aastast 1974), kuid et kirjanduslikke labürinte on palju ja nad erinevad üksteisest. Pärast väiteid, et kübertekstuaalsus erineb lineaarsest tekstuaalsusest, on E. Aarseth siiski valmis väitma, et osa kübertekste on vormistuselt või vorminduse poolest tegelikult raamatud, mis on prinditavad, köidetavad ja ka mahamüüdavad traditsioonilisel viisil.

Nii ju ka meie folkloristlikud e-raamatud. Kui see on nii, siis tuleb välja, et raamatu formaat osutub paindlikuks formaadiks, kuna on suutnud ennast kohandada ja kaasajastada ja jääb endiselt jõuliseks informatsioonikandjaks (tool).

Ergoodilise kirjanduse näiteid

On huvitav, et ergoodilise kirjanduse või ergoodilise tekstuaalsuse näiteid leiab juba ei tea kui vanadest aegadest. Kuna kirjutamine on ruumis toimuv tegevus, on ilmne, et ergoodilist tekstuaalsust on harrastatud nii kaua kui on harrastatud lineaarset kirjutamist. Aarseth toob näiteks mitmemõõtmelisuse Vana-Egiptuse templiseintel, kus joonistus hõlmas mitut ruumi ja liikus põrandalt lakke jne. St tegu oli mittelineaarse religioosse tekstiga.

Siinkohal toob ta ka küberteksti näite Vanast Hiinast, tarkuseraamatu teksti, mida ka Piret Viires natuke oma artiklis refereerib (I. Ching, vt Viirese artiklit ajakirjas *Folklore* 29).

Tekst pärineb aastatest 1122-770 e. Kr. ja seda kirjutasid erinevad autorid. Raamatus kombineeritakse 64 sümbolit (heksagrammi), luues binaarseid kombinatsioone kuue rea kaupa. Sel kombel võis küsida vastuseid mingile päevaprobleemile (näiteks tuuakse küsimus, kui palju riisi tuleks käesoleval aastal istutada, millele olnuks 4096 vastusevarianti). Väidetavalt mõjutas raamat Wilhelm Leibnitzit looma binaarmatemaatikat, mis on teadmiseks võetud hilisemas

arvutiasjanduses.

Edasi tuuakse ka lähemast minevikust pärinevaid näiteid poeesiast ja romaanikirjandusest. Igal juhul näitab E. Aarseth, et ka paberil õnnestub moodustada ergoodilisi tekste ehk siis vastu seista arvutitehnoloogiale.

Vaieldamatult oli XX sajandi keskpaigaks ja sealt edasi selge, et on ilmunud uus tekstiloomise tehnoloogia, senistest tunduvalt paindlikum ja võimsam meedium. Muidugi sarnaneb andmebaas kaustadega täidetud kabinetile, kuid ületab seda tekstuaalse praktika automatiseerituse ja kiiruse poolest. Tohutuid tekstihulki oli võimalik ühekorraga pärida, lehitseda ja uuendada paljude inimeste poolt ühekorraga sõltumata paigast maakeral, kus nad ise füüsiliselt asuvad. Nii mõnedki tehtavad toimingud näivad vähe olevat samad, mida me oleme pidanud lugemiseks ja kirjutamiseks. Aarseth ei väldi näidet, mille kohaselt on võimalik viidata klassikute töödele ilma nende kirjutisi lugemata. Selleks tuleb ennast varustada vaid hea otsimasinaga ja kujundada hea digitaalne artiklikogu ja teadus tuleb.

Kuigi kübertekst kui selline iseenesest ei ole žanrimääratlus, on tekkinud siiski uusi tekstižanre, mis vastavad digitaalajastu vajadustele. Siin nimetab E. Aarseth näiteks arvutiprogramme ja nende kasutusjuhendeid ja juhib tähelepanu sellele, et niisugustes uutes žanrides kasutatakse ka teatud uut keelt. Siingi ilmneb nii tekstiline lineaarsus kui mitmesuunalisus. Lihtsam programm võib vabalt olla lineaarne, keerulisem ja pikem aga koosneb seostatud fragmentidest, korduvatest sõlmedest (*loops*), süsteemisestest viidetest ning katkestavatest hüpetest edasi ja tagasi sektsioonide vahel. Põhimõtteliselt on võimalik programmeerimiskeeles näiteks luuletada.

Programm kui tekstuaalne žanr kirjutatakse alati kahesuguseid vastuvõtjaid silmas pidades – masinat, kus programm käib ja programmeerijatest kolleege. Sellest sünnib kahesugune esteetika. Tegelikult kui programmi kasutaja ja programmeerija pole üks ja sama isik, siis on siin veel kolmas osapool – programmi kasutaja. Tema silme ees ja sõrmede all rullub kolmandat sugune programmi poeetika kui nii võib öelda (programmi ekraanivorm; see mida kasutaja näeb aknas). Programmeerija ja masin saavad aru ühesugusest „poeetikast“, siis tavakasutaja ei tarvitse seda tunda.

On kogu aeg tehtud katseid panna arvutit lugusid kirjutama. E. Aarseth nimetab ka mõnd sellist programm-katset nimepidi. Üldjuhul kirjutatakse arvuti poolt kirjutatud raamatu siiski programmeerija. Seni kogunenud näidete puhul oli valminud tekst alati lineaarne lugu, kuid ergoodiline oli lineaarse loo looja – süsteem, ergoodiline tekstuaalne masin, mis suutis genereerida variante.

Multi-User Dungeons mitme kasutaja rollimängud

Tollest samast Adventure mängust said inspiratsiooni arvuti seiklusmängu programmeerijad Roy Trubshaw ja Richard Bartle Essexist 1980, kes kujundasid mängu mida said korraga mängida mitu kasutajat. Edaspidi hakati selliseid mängu tähistama lühendiga MUD. Modemite kaudu oldi ühenduses Essexi koordineerijaga ja läkski käima aktiivne osalus uues sotsiaalses reaalsuses. Varaseimad MUDid olid mängud ja mõistatused (*puzzled*), kuid varsti hakati looma selliseid keskkondi, kus osavõtjad said kujundada omi tekstuaalseid objekte ja maastikke. Peatselt sai üha tähtsamaks mitte niivõrd taoline mängimine kui võrd osalus kogukonnas, suhtlus omavahel, sotsiaalne tegevus arvuti vahendusel. Elu MUDis käib kirjalikult, seostub tekstuaalsete strateegiatega kuid võimaldab jälgida tekstuaalset eneseväljendamist ja eneseloomist taolises keskkonnas. Kirjanduseuurimise seisukohalt on niisugune praktika küll marginaalne, ütleb E. Aarseth. Meie teadusala, folkloristika kohta seda siiski ütelda ei saa, et marginaalne.

MUD fenomen muutus väga populaarseks ning nimetus läks käiku just lühendi kujul. Huvitav on, et eestikeelsed kasutajad lasksid käiku omakõlalise sõna ja nimetavad protsessis osalejaid mudamängijateks mis pole sugugi vaba mitmetähenduslikkusest.

Digitehnoloogia kiire areng on vaieldamatult toonud kaasa uue viisi kirjutada ja lugeda tekste. Ühtaegu on selge, et arvuti kaudu vahendatud tekstidki saavad kirjandusteooria uurimisobjektideks ja nagu aeg on näidanud – ongi juba saanud.

E. Aarseth loetleb selles vallas probleeme, näiteks ei pea ta õigeaks, et uut tekstuaalset meediat peetakse radikaalselt uueks vanaga võrreldes või et rõhutatakse üle meediumi tehnoloogilist

innovatiivsust, täpsemalt tekstide determineeritust selle tehnoloogia poolt/kaudu.

Tehnilisi uuendusi esitatakse koguni kui sotsiaalse edenemise ja poliitilis-intellektuaalse vabanemise põhjustajaid. Tegu on uue vooga, mis esindab tehnoloogilist determinismi, mis inimkonna arengus ikka aeg-ajalt esile kerkib, eriti oluliste tehniliste uuenduste ajastul. St jutt on usust, nagu oleks tehnoloogia autonoomne jõud, mis põhjustab sotsiaalseid muutusi. Kirjanduse vallas väljendub E. Aarsethi hinnangul niisugune mõtteviis väidetes, nagu teeks digiajastu lugejatest autori, kaotaks nende erinevuse või et igaüks saab arvuti abil luua omi lugusid. Aarseth näitab arvutiülisust kui teatud ideoloogiat, mis väljendub retoorikas: nimetatakse uudsust, erilisust, vabadust. Aarsethi arvates pole sugugi kinel, et teoreetilist põhjendatust vajaksid mõisted arvutikirjandus või elektritooniline tekstuaalsus. On täiesti eba-ajalooline idee, nagu suudaks arvuti ise kuidagi tekitada sotsiaalseid või ajaloolisi muutusi. See on antropomorfne väärkontseptsioon.

Häda/puudus näib olevat E. Aarsethi hinnangul selles, kui kirjandusteoorias üritatakse näha arvutielset kirjandust ja arvutiajastu kirjandust sama erinevana kui on tehtud vahet suulisel ja kirjutatud kirjandusel. Kirjutatu, eriti äratrükitu satub privilegeeritud seisundisse. Jaa – igapäevane tekstuaalsus näitab ennast kahel kujul, ekraanil ja paberil. Seetõttu tuleb üle küsida vana küsimus uues kontekstis: MIS ON TEKST? Küsimus tekstist tähendab küsimust verbaalse meedia kohast ja funktsioonist – mis rolli see meedia mängib/täidab. Huvitaval kombel rõhub E. Aarseth siin eelkõige tekstile, tekstuaalsusele võrdlemisi klassikaliskonservatiivses, teksti primaarsusest lähtuvas tähenduses. See, mida meie uurime, ka internetitekstide puhul – kontekst ja tekst koos, seda nimetab Aarseth tekstuaalsuse teisele tasandile kuuluvaks. Sinna asetab ta filosoofilised probleemid, semantika, mõjutused, teine-olemise teema, intentsionaalsuse jne.

Kõige selle uurimine eeldab toimuvat, st ka tekstuaalse praktika kaardistamist, siis selgubki, mis on uus või kuidas uus on uus. Nii või teisiti on too uus teatud määral konstrueeritud iseloomuga (*construction of newness*). Aarseth näitab, et arvuti kaudu leviva kirjanduse kui kirjandusteaduse uurimisobjekti piiritlemine ja leidmine on käimas ja nii see ju ongi, oma uurimisobjekt tuleb välja sõeluda. Siis välja sõeluda selles mõttes, et miski huvipakkuv tähelepanuta ei jääks. Muidugi tundub, et kui taolised õpetussõnad – kaardistada, et oma uurimisobjekt üles leida – näivad sobivat ehk kirjandusteadusele, siis folkloristikas ilmselt peab ikkagi ka E. Aarsethi teise tasandi asju ehk filosoofiat ja intentsionaalsust jne silmas pidama.

Siinkohal meenutab E. Aarseth tõsiasi, et humanitaarias puudub uurimisobjekt, mida veel ei oleks uurimisväljale asetatud. „Kui seni oli humanitaaria žanrišovinistlik, siis nüüd on see meediumišovinistlik!“ kuulutab Aarseth.

Digitaalse kirjanduse toetajate ja vastaste argumentatsioonis on autor näinud kahte vaateviisi. Ühe kohaselt on tegu kujutlusega, nagu võiks informatsioon olla midagi, mida saaks justkui käega katsuda ja mis väljendub näiteks hüüdlause „Information at your fingertips.“ Teine poolus aga vana tehnoloogia ehk raamatu mõjule, sest raamat on midagi, mida saab näha ja tunda ja kasvõi voodisse kaasa võtta. Arvutit aga ei saa.

Ja ikkagi polegi selge, kas ja milles tekst paberil erineb tekstist arvutiekraanil. Vähemalt on põhjust niimoodi küsida ja vastuseid otsida. Kui selline põhjanev erinevus oleks eksisteeriks, peaks see väljenduma kuidagi funktsioonis, mitte aga materiaalsete või ajalooliste mõistete kaudu. Erinevuse näitamiseks ei piisa, kui öeldakse, et minu arvuti on hea, kiire ja uus ning sellel jooksevad väga head programmid hästi programmeeritud kasutajaliidetega või et vanasti jutustati suuliselt, siis pandi paberile kirja, aga nüüd on kõigi töötajate laual arvutid ja selle poolest erinevadki tänapäeval loodud tekstid vanasti loodud tekstidest.

E. Aarseth jõuab järeldusele, et vahendav tehnoloogia iseenesest pole tähtis, samuti ei ole tähtis, kas arvuti on eelmisele vahendusviisile alternatiiviks või mitte. Kuid see, mida tuleks humanitaarias uurida, oleks inimsuhtlemise areng ja inimsuhtlemise põhimõtted, kuidas uus meediatehnoloogia sellest märku annab. Sellepärast huvitavad E. Aarsethi mitmesuguse tekstuaalse meedia funktsionaalsed erinevused ja sarnasused kirjanduse seisukohalt.

Üldisema sissevaate lõpuosas jõuab E. Aarseth küsimuseni ja vastuseni mis kübertekst on.

Kübertekst ei olegi uus revolutsiooniline tekstivorm, mis on saanud võimalikuks tänu digitaalse arvutivärgi leiutamisele. Ka ei ole tegu vanamoodsa tekstuaalsuse radikaalse murdmisega. Pigem on kübertekst igasuguses vormis tekstuaalsuse perspektiiv.

Kuna nn vana ja uue ergoodilise kirjanduse tüüpide vahel on sarnasusi, ei selgita Aarseth uusi ilminguid tekstuaalsuses arvutite või infotehnoloogia olemasoluga. Need on vaid osa uurimisobjektist, õieti tehnilised kandjad. Seetõttu langeb ära vajadus määratleda kuidagi eraldi terminiteks digitaalset teksti või elektroonilist kirjandust. Selle asemel pakub E. Aarseth funktsioonile orienteeritud vaateviisi, mille juures meediašovinismi retoorikal on vähe mõjujõudu (meedia-šovinismiks nimetab ta mäletatavasti arvutiülüstust). Samas ta ei pea arvutit kui vahendajat siiski täiesti neutraalseks.

Arusaam kübertekstilisusest eeldab, et kübertekst sisaldab tagasiside sõlme, aga niisugune eeldus kehtib ju igasuguse tekstuaalse olukorra kohta. On ju tekst midagi enam kui lihtsalt pinnamärgistus. See ilmneb selgelt ka suulises vestluses. Tekst ei esine kunagi eraldiseisva sõnajärjena. Alati avaldab toimet kontekst, ilmneb kokkuleppe, tekstid seonduvad (kontamineeruvad). Teksti eraldamine tema lugemisest oleks ideaaljuht, mida tegelikkuses ei saa olla. Ühelt poolt vajame kujutist tekstist selleks, et keskenduda millelegi kõige hulgast, teiselt poolt märgib lugemine seda, et me mõistame teksti ikkagi vaid osaliselt, jõudmata tekstini iseeneses.