

# LIKI NELJÄNSADAN KIRJAILIJAN ROMAANI –

*Pirunmeri* yhteiskirjoittamisen käytäntöinä ja mahdollisuuksina  
kollaboratiivisessa mediassa

Lapin yliopisto  
Taiteiden tiedekunta  
Audiovisuaalinen mediakulttuuri  
Kevät 2014  
Mari Orjasniemi

## **Lapin yliopisto, taiteiden tiedekunta**

Työn nimi: Liki neljänsadan kirjailijan romaani – *Pirunmeri* yhteiskirjoittamisen käytäntöinä ja mahdollisuuksina kollaboratiivisessa mediassa

Tekijä: Mari Orjasniemi

Koulutusohjelma/oppiaine: audiovisuaalinen mediakulttuuri / mediatiede

Työn laji: pro gradu -tutkielma

Sivumäärä: 204

Vuosi: kevät 2014

Tiivistelmä:

Tässä tutkielmassa tarkastellaan, miten romaania kirjoitetaan yhdessä kollaboratiivisessa mediassa. Huomio kiinnittyy yhteiskirjoittamisen alustoihin, kirjoittamisen operaatioihin, osallistujien toimintaan ja näiden suhteissa syntyvien sisältöjen muotoihin. Aineistona toimii *Pirunmeri*-romaanin (2011) yhteiskirjoitusprosessi. Aineistoanalyysin menetelmänä sovelletaan kybertekstiteoriaa.

Tutkimustulokset tuovat esiin yhteiskirjoittamisen reunaehtojen merkityksen, toimintakentän rajattoman laajentumisen internetiin ja kirjoittamisen operaatiot sosiaalisen median yhteisöpalveluille tyypillisistä operaatioista pelillisiin elementteihin ja audiovisuaalisen kerronnan mahdollisuuksiin. Välineellisten puitteiden joustavat operaatiot saavat merkityksensä osallistujien intresseistä käsin. Yllättävillä ja ennakoimattomilla tavoilla toimivien osallistujien yhteiskirjoitustyötä on fasilitoitava. Fasilitaattorin roolin lisäksi osallistujille syntyy erilaisia rooleja heidän keskinäisessä vuorovaikutuksessaan. Roolista toiseen sujahtavat osallistujat eivät ole vain anonyymeja tekijöitä, vaan he profiloituvat. Yhteiskirjoitusprosessissa syntyy jaettu ymmärrys yhteiskirjoittamisen tavoista ja kohteesta. Tämä kytkeytyy kysymykseen populaarista ulottuvuudesta, kun osallistujat jättävät hyödyntämättä kirjoitusaloitusten tarjoamaa mahdollisuutta tuottaa painetun median rajoitteet ylittävä romaani ja legitimoivat kirjallisuuden traditioon liittyvät muodon konventiot.

Tulosten pohjalta muotoillaan kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvan yhteiskirjoitusprosessin digitaalisen designin ulottuvuuksien avainkohdat. Ulottuvuudet viitoittavat kollaboratiivisen median käytäntöjä ja mahdollisuuksia. Ne myös paljastavat osallistujien mieltymysten ja intressien merkityksen demokraattisena populaarina, kun osoittautuu, ettei kysymys mediumin kehityksestä ja painetun kirjallisuuden konventioista irtaantumisesta ole vain teknologinen vaan myös emotiivinen ja ideologinen. Painettu kirja on kulttuurisena muotona resistentimpi kuin ehkä luulemmekaan ja mediumit konvergoituvat, eivät korvaa toisiaan. Uuden median rooli ei olekaan vain löytää uusia narratiivien esittämisen vaan myös tuottamisen tapoja. Tässä se tuo esiin sen, miten uuden median tulevaisuus ei kirjallisuuden kontekstissa ole vaakalaudalla painetun kirjan tradition vankasta asemasta huolimatta. Sen sijaan se vahvistaa asemaansa kirjallisuuden tuottamisen ympäristöinä ja keinoina, tuoden kirjallisuuskentän toimijat yhteen kollaboratiiviseen kirjatalouteen. Kollaboratiivisessa kirjataloudessa mediasuunnittelijoille tarjoutuu paikka suunnitella uusia tapoja hyödyntää digitaalisen designin ulottuvuuksia mediaymmärryksestään ammentaen.

Avainsanat: yhteiskirjoittaminen, kirjallisuus, kollaboratiivinen media, sosiaalinen media, uusmedia, kybertekstiteoria, yhteissuunnittelu

Suostun tutkielman luovuttamiseen kirjastossa käytettäväksi:

## **University of Lapland, Faculty of Art and Design**

The name of the pro gradu thesis: Novel by nearly 400 writers – *Pirunmeri* as co-writing practices and possibilities in collaborative media

Writer(s): Mari Orjasniemi

Degree programme / subject: audiovisual media culture / media science

The type of the work: pro gradu thesis

Number of pages: 204

Year: Spring 2014

Summary:

This research explores the ways in which a novel can be co-written in collaborative media. The research material used in this study is the co-writing process of *Pirunmeri* (2011). Attention is paid to the platform, operations of material medium, participants' actions and forms of contents that are produced in the interactions of these levels. Cybertext theory is applied as the method of analysis.

The results bring out the meaning of co-writing process' borders in pursuance of how they show the field of actions expands unlimitedly to Internet and how the co-writing operations vary from the operations typical to social media, to the elements familiar from games and the possibilities for audiovisual storytelling. The flexible operations of the material medium get their meanings from participants' interests. The work of those participants that act surprisingly and unpredictably should be facilitated. In addition to the role of the facilitator, different roles arise in the interactions of the participants. Participants that change roles get profiled instead of staying anonymous. Shared understanding of the co-writing practices and the book as the object is developed in the process. This is linked to the question of popular dimension: even if the material medium provides a possibility to produce a novel outreaching the limits of the printed media, the participants limit themselves to the formal conventions of the literature tradition, and in doing so, legitimate them.

The key elements for digital design of co-writing process in collaborative media can be traced basis of the results. These elements of digital design pave the way for the practices and possibilities in collaborative media. They also emphasize participants' preferences and interests as a democratic popular: it becomes evident that the question of medium development and break from the printed literature conventions is not only technological, but also emotive and ideological. As a cultural form, the printed book might be more resistant than expected and mediums are in convergence, not replacing each other. The role of the new media is not only to find new ways to present narratives, but new ways to produce them. Therefore, the future of the new media is not at stake in spite of the strong prominence of the tradition of printed book. Instead, the new media reasserts its prominence as the environments and means of producing literature, bringing together actors of the field into collaborative book business. This means that the media designers are given an opportunity to exploit the affordances of digital design, taking advantage of their media understanding.

Key words: co-writing, literature, collaborative media, social media, new media, cybertext theory, co-design

I give permission for the pro gradu thesis to be used in the library: X

# SISÄLLYSLUETTELO

I JOHDANTO .....	6
<i>Kirjallisuus kääntää kollaboratiivisen median lehden</i> .....	6
<i>Teoreettisen viitekehysten jäljillä</i> .....	7
<i>Valikoitunut viitekehys ja aineiston esittely</i> .....	11
<i>Tutkielma kurkistusikkunana kollaboratiivisen median prosesseihin</i> .....	14
<i>Tutkielman rakenne</i> .....	15
II TUTKIMUSASETELMA .....	16
2.1 Tutkielman suhde tutkimuskenttään .....	16
2.2 Tutkimusongelma ja -metodi .....	18
2.2.1 Kybertekstitypologia .....	20
2.2.2 Kybertekstitypologian täydennyksiä .....	22
2.2.3 Tutkimusaineiston analyysikysymykset .....	26
2.2.4 Tutkielman keskeiset käsitteet .....	29
2.3 Kirjallisuuden kokeellisuus yhteiskirjoittamisen kontekstissa .....	32
2.4 Näkökulmia tutkielmaan .....	38
III YHTEISKIRJOITTAMINEN KOLLABORATIIVISESSA MEDIASSA .....	44
3.1 Yhteiskirjoittamisen alustat ja operaatiot .....	44
3.1.1 Tavoiteltava lopputuote asettaa yhteiskirjoittamiselle reunaehdot .....	44
3.1.2 Verkko yhteiskirjoittamisen rajattomana toimintakenttänä .....	49
3.1.3 Kirjoitusvälineet sosiaalisen median penaalista .....	61
3.1.4 Pelimaailman kaiut yhteiskirjoitusprosessissa .....	71
3.2 Kanssakirjailijoiden monet roolit ja kasvot .....	77
3.2.1 Improvisoivat, keskustelevat, konsultoivat ja neuvottelevat osallistujat .....	77
3.2.2 Yhteiskirjoittaminen vaatii fasilitaattorinsa .....	85
3.2.3 Osallistujien monet roolit .....	94
3.2.4 Yhteiskirjoitusprosessin profiloituvat osallistujat .....	111
3.3 Yhteiskirjoitusprosessissa syntyvät sisällöt .....	118
3.3.1 Yhteisesti ymmärretty yhteiskirjoitustehtävä ja kirjoittamisen sopuisuus ..	119
3.3.2 Monijuonisen ja audiovisuaalisen tarinankerronnan mahdollisuudet .....	124
3.3.3 ”Alisuoriutuva” yhteiskirjoitusprosessi – painetun median konventioiden ylivoima .....	133
IV SYNTEESEJÄ & PÄÄTELMIÄ .....	140

4.1 Yhteiskirjoittaminen digitaalisen designin ulottuvuuksissa – mediaymmärryksestä mediasuunnitteluun.....	140
4.1.1 Tilallinen ulottuvuus .....	142
4.1.2 Proseduraalinen ulottuvuus .....	145
4.1.3 Osallistava ulottuvuus .....	148
4.1.4 Ensyklopedinen ulottuvuus .....	151
4.1.5 Yhteiskirjoitusprosessin digitaalisen designin kehitysmahdollisuudet .....	156
4.2 Norsunluutornista populaariin ulottuvuuteen .....	158
4.3 Yhteiskirjoitusprosessin mediapositiot – suuntaviivoja kirjan tulevaisuudelle.	169
V LOPUKSI.....	180
5.1 Kirjallisuuden tuottaminen kollaboratiivisen median prosessina .....	180
5.2 Tutkimusmenetelmän arviointi .....	184
5.3 Tutkielman tulosten sovellusmahdollisuuksia .....	187
5.4 Jatkotutkimusta .....	192
Lähteet.....	194

# I

## JOHDANTO

### *Kirjallisuus kääntää kollaboratiivisen median lehden*

Digitaalinen ja verkottunut media mahdollistaa osallistumisen mediaobjektien tuottamiseen. Se on kiistämättä muuttanut jokapäiväisiä mediakäytäntöjä. Ihmiset eivät vain kuluta mediaa vaan myös tuottavat ja jopa muotoilevat sitä. Heidä ei ole enää pitkään aikaan puhuttu pelkästään yleisöinä, kun heidät on ymmärretty tuottaviksi osallistujiksi<sup>1</sup>. Oma ulottuvuutensa digitaalisessa ja verkottuneessa mediassa on osallistujien välinen yhteistyö, jota tehdään viestein, sisällöin ja merkityksin. Tässä on kyse kollaboratiivisesta mediasta (esim. Löwgren & Reimer 2013). Tutkijoiden katseet ovat kääntyneet kollaboratiivista mediaa leimaaviin sosiaalisen median<sup>2</sup> yhteisöpalveluihin, kuten *Facebookiin*, *Twitteriin*, *YouTubeen* ja blogosfääriin. Sen sijaan osallistavaa ja yhteistyömäistä mediakulttuuria ei ensimmäisenä liitetä ”vanhoihin” medioihin, joihin myös painetussa muodossa julkaistava kaunokirjallisuus kuuluu. Tässä tutkielmassa

---

<sup>1</sup> Keskustelu mediaa käyttävistä osallistujista sisällöntuottajina kytkeytyy hajautuneeseen verkkomediaan, jossa ammattituottajien ja yleisön välinen rakenteellinen ero on purkautunut. Vastakohtana tilanteelle nähdään perinteisen joukkoviestinnän keskitetty ja teollinen rakenne. Verkkomedian vuorovaikutus- ja toimintamuotoja sekä julkisoihin, yleisöihin ja sisällöntuottajiin liittyvää terminologista problematiikkaa ovat käsitelleet esimerkiksi **Veikko Pietilä** ja **Seija Ridell** (2010).

<sup>2</sup> Sosiaalinen media voidaan määritellä Web 2.0:n tekniselle alustalle rakentuviksi verkopohjaisiksi sovelluksiksi, jotka mahdollistavat käyttäjäsällön (*user generated content*) luomisen ja jakamisen (Kaplan & Haenlein 2010, 61). Yksinkertaiset julkaisuvälineet (esim. Facebook, blogit, wikit) mahdollistavat helpon verkkojulkaisemisen ja luovat mahdollisuuksia vuorovaikutukseen, itseilmaisuuksiin ja yhteistyöhön. Web 2.0 sen sijaan kuvaa verkkoa ohjelmointialustana. Verkon käyttäjille Web 2.0 tarkoittaa joustavampia, laitteistoriippumattomampia ohjelmia, joita voidaan käyttää suoraan selaimen välityksellä. Lisäksi Web 2.0:n arkkitehtuuri korostaa käyttäjien osallistumista ja aktiivisuutta, kun palvelut voivat hyödyntää aktiivisten käyttäjien tuottamaa kollektiivista älykkyyttä ja sisällöntuotantoa. (O'Reilly 2005.)

tarkastelen sitä, miten kollaboratiivinen media kääntää uuden lehden kirjallisuuden kentällä.

Kaunokirjalliset teokset syntyvät yhä tyypillisesti kustannussopimuksella kirjoittavien kirjailijoiden näppäimistöillä, eivät sisällöntuottajiksi valtaantuneiden osallistujien toiminnasta verkkomediassa. Ei kirjallisuuskenttään ole muuttamaton kenttä, jota median nytkähdykset ja murrokset eivät liikuttelisi. Digitaalinen ja verkottunut media on läpäissyt kirjallisen kulttuurin kokonaisuudessaan kirjoittamisesta, editoinnista, kustantamisesta, kirjatutannosta ja jakelusta vastaanottoon, kritiikkiin ja kirjallisuuskeskusteluun asti (esim. Hayles 2008; Ekholm & Repo 2010; Joensuu 2012). Huomion kohteena on kuitenkin harvemmin se, millaisia mahdollisuuksia digitaalinen ja verkottunut media tarjoaa kirjojen kirjoittamiselle – tarinankerronnalle – osana kenen tahansa jokapäiväisiä mediakäytäntöjä, saati sitten kollaboratiivisessa prosessissa.

Tässä tutkielmassa tarkastelun kohteeksi pääsee kollaboratiiviseen mediaan sijoittuva yhteiskirjoittamisen prosessi, jossa liki 400 osallistujaa kirjoitti yhdessä romaania *Pirunmeri* (2011), joka julkaistiin painettuna teoksena. Ilmiössä on kyse kollaboratiivisesta käänteestä. Käytän käsitettä kollaboratiivinen käänne kuvaamaan sitä, miten tyypillisesti suljettu tuotantomalli avataan yhteistyölle. Tällainen kollaboratiivinen tuotanto sijoittuu *Pirunmeri*-romaanin kohdalla mediamaisemaan, joka on käynyt läpi seismisen muutoksen, kun digitaalinen teknologia on edistänyt osallistavan kulttuurin (esim. Delwiche & Jacobs Henderson 2013) nousua. En heti keksi vastaavaa esimerkkiä, jossa verkossa sisältöä tuottavien osallistujien yhteistyö on saanut lopputuloksensa analogisena media-artefaktina. *Pirunmeri*-romaanin yhteiskirjoitusprosessissa kaunokirjallisuus kiilaa siis kollaboratiivisen median hännänhuipulta sen kärkijoukkoon.

### *Teoreettisen viitekehyksen jäljillä*

Laajemmassa viitekehyksessä tutkimuskohteessa on kyse digitaalisesta tarinankerronnasta, jota koskeviin tutkimuksiin katson luodakseni tutkielman teoreet-

tisen viitekehyksen. Digitaalinen tarinankerronta on toimintaa, joka käyttää digitaalisia työkaluja ja alustoja tarinoiden tuottamiseen ja esittämiseen (esim. Alexander 2011). Kirjallisuuden kontekstissa digitaalisen tarinankerronnan käytännöistä ovat olleet kiinnostuneita erityisesti tutkijat, jotka ovat halunnet testata narratiivisen analyysin työkaluja ja määrittää niitä uudelleen (esim. Laurel 1993; Murray 1997; Hayles 1999; Ryan 2001). Toinen keskeinen tutkimuksellinen juonne on ollut uuden median tutkimuskenttään, kuten hyperteksteihin ja verkkopeleihin, paikantuva tutkimus (esim. Bolter 1991; Landow 1992 & 1997; Aarseth 1997; Järvinen 1999; Eskelinen 2002 & 2009), joka on avannut näkökulmia myös kirjallisuuteen. Ensimmäisenä mainittu kiinnittää huomiota enemmän narratiivisten muotojen tyylillisiin ja tekstuaalisiin piirteisiin. Jälkimmäinen pitää etusijalla niitä ympäristöjä ja kulttuurisia muotoja, joissa narratiiveja tuotetaan ja kulutetaan. Molemmat tutkimusperinteet ovat tunnistanee tarpeen nähdä narratiiveja kuluttavat ihmiset osallistujina tekstin merkitysten yhteistuotannossa, ei passiivisina semanttisten sisältöjen vastaanottajina. Sekä narratologian että uuden median teorioiden haaste on löytää kieli, joka korvaa tekstin konseptin staattisena objektina idealla tekstistä dynaamisena prosessina (Page & Thomas 2011, 7–8).

Digitaalisen tarinankerronnan tutkimusta on leimannut digitaalisen teknologian kehitys. Se on muuttanut narratiivisia käytäntöjä ja asettanut haasteita tavoille, joilla digitaalista tarinankerrontaa voidaan teoretisoida. Käytännön ja teorian väliset leikkauspisteet ovatkin olleet keskeisiä digitaalisen tarinankerronnan tutkimukselle. 1990-luvulla tutkijat (mm. Aarseth 1997; Landow 1997; Murray 1997; Hayles 2001) tekivät väittämiä tarinankerronnan mullistuksista esimerkiksi hypertekstien, verkkopelien sekä MUD- ja MOO-ympäristöjen<sup>3</sup> va-

---

<sup>3</sup> Ensimmäiset varhaisen internet-ajan tarinankerronnan maailmat ilmestyivät 1970-luvulla MUD- (*Multi-User Dimensions* tai *Multi-User Dungeons*) ja MOO-ympäristöjen (MUD object oriented) muodossa. Ne ovat reaaliajassa pelattavia tekstilähtöisiä rooli-pelejä, joissa käyttäjä valitsee roolihahmon ja suorittaa toimintoja fiktiivisessä maailmassa. Käyttäjät ovat vuorovaikutuksessa toistensa ja ympäristön kanssa yksinkertaisen näppäimistöjen kautta luotujen kommenttien avulla. MUDit ja MOOit olivat myös chattien varhainen aste, kun pelaajat pystyivät kirjoitetuin viestein keskustelemaan keskenään reaaliaikaisesti. (esim. Murray 1997, 38–44, Alexander 2011, 17–19, 22.)



lossa. Tutkimukset tuottivat kokoelman teoreettisia käsitteellistyksiä, jotka kohdistuivat esimerkiksi tarinan juoneen, tapahtumarakenteisiin, aikaan ja siihen, miten tarinat tuotetaan ja koetaan. Kysymyksistä kiisteltiin suhteessa sellaisiin tekijöihin, kuten interaktiivisuus, immersiiivisyys ja toimijuus. 2000-luvulle tultaessa paljon oli ehtinyt muuttua, kun katsottiin, millaisia digitaalisia narratiiveja oli tarjolla. Kun online-tekstien luominen joskus vaati erityisosamista ohjelmointitekniikoissa, Web 2.0-teknologiat ovat 1990-luvun lopulta lähtien mahdollistaneet tekstin tuottamisen ja manipuloinnin helposti ja verrattain matalilla teknisillä taidoilla. Yksi digitaaliselle medialle luonteenomaisista piirteistä on, että se mahdollistaa osallistumisen ja yhteistyön uusia muotoja tarjoamalla laajan pääsyn median tuotantoon ja jakeluun – toisin sanoen, se voidaan nähdä kollaboratiivisena mediana. Verkon verkostoitumiskapasiteettia hyödyntävät tarinankerronnan yhteisöt ovat kasvaneet räjähdysmäisesti sosiaalisen median teknologioiden vauhdittamina. Nykyään tarinankerronnan työkalupakkiin kuuluvat lähes kaikki digitaaliset laitteet, ja tarinankertojina toimivat sekä ammattilaiset että amatöörit. (Alexander 2011; Page & Thomas 2011; Löwgren & Reimer 2013.) On selvää, että ilmiöt vaativat toimintakentän muutosten myötä myös uudenlaisia teoreettisia perspektiivejä.

Pyrkimykseni on tuottaa ymmärrystä kaunokirjallisuuden yhteiskirjoittamisesta digitaalisena tarinankerrontana kollaboratiivisessa mediassa. Tarkastelemani ilmiö on toimintakentällä tapahtuneiden nopeiden muutosten vuoksi vielä melko tutkimaton. Kollaboratiiviseen mediaan liittyviä käytäntöjä tutkineet **Jonas Löwgren** ja **Bo Reimer** (2013) ovat korostaneet, että kollaboratiivisessa mediassa on kyse uudesta kulttuurisesta muodosta<sup>4</sup>. He ovat tutkineet kollaboratiivista mediaa identifioidakseen sen ominaisuudet ja piirteet, tarkoituksenaan selvittää, mitä ihmiset voivat niiden puitteissa tehdä. Nimenomaan digitaalista tarinankerrontaa kollaboratiivisen median näkökulmasta ovat sivunneet esi-

---

<sup>4</sup> Kulttuurisen muodon käsite on peräisin brittiläisen kulttuurintutkimuksen teoreetikon Raymond Williamsin teoksesta *Television: Technology and Cultural Form* (1974). Mediumin muoto on riippuvainen monista tekijöistä, mutta lopulta muoto on ensisijaisesti kulttuurinen, tarkoittaen, että se on aina historiallisesti ja kontekstuaalisesti spesifi – ja kilpailtu. Mediaobjekteja muotoilevat sekä teknologiset ominaisuudet että historialliset, sosiaaliset ja kulttuuriset olosuhteet.

merkiksi **Bryan Alexander** (2011), **Scott Rettberg** (2011) ja **Thomas Swiss** yhdessä **Helen Burgessin** kanssa (2013). Digitaalisen tarinankerronnan ja kollaboratiivisen median yhdistelmää on siis kyllä tutkittu, mutta tutkimuskohteet ovat olleet tyypillisesti *Wikipedian* kaltaisia alustoja, joissa kollaboratiivisuus saa ilmaisunsa esimerkiksi verkkotietosanakirjan artikkeleina<sup>5</sup> – ei painetun kirjan kaltaisena kokonaisteoksena. Tai jos kollaboratiivisen prosessin lopputulos on kokonaisteos, prosessi on harvoin avoin, vaan tapahtuu esimerkiksi yksittäisen lukijan ja kirjailijan välisenä yhteistyönä.

Pro gradu-tutkielmani pureutuu kysymykseen siitä, *miten* monet osallistujat kirjoittavat yhdessä romaania kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvassa prosessissa. Uusia narratiiveja (kuten online-fanifiktiota) tutkineet **Ruth Page** ja **Bronwen Thomas** (2011) ovat todenneet, että digitaalisen tarinankerronnan tutkijoiden täytyy kehittää keinoja ymmärtää tarinankerronnan meneillään olevaa prosessikeskeistä luonnetta, joka sijoittuu online-interaktioihin. Uusien narratiivien ymmärrys syntyy tutkimalla niiden tuotannon ja kulutuksen prosesseja. (Page & Thomas 2011.) Noudatan tällaista *prosessia* korostavaa lähestymistapaa. Kiinnitän huomion yhteiskirjoittamisen alustoihin, kirjoittamisen operaatioihin, operoivien osallistujien toimintaan ja niihin sisältöihin, joita osallistujat toiminnallaan tuottavat. Näen tällaisen kokonaisvaltaisuuden tarpeelliseksi tuottaakseni syvällistä ymmärrystä kokonaisesta sosioteknisestä kompleksista, joka on yhtä kuin kollaboratiivisen median käytännöt (Löwgren & Reimer 2013, 28). Nähdäkseni digitaalisessa tarinankerronnassa kerronnan alustoja, operaatioita, kertojina toimivia osallistujia ja tuotettavia sisältöjä ei voida väkivaltaisesti erottaa toisistaan kiinnittämällä huomiota putkinäköisesti vain yhteen osa-alueeseen.

Yhteiskirjoittamisen tutkimukselle on oma traditionsa, mutta kirjoittamisen alustat eivät ole siinä voimakkaasti läsnä, eikä niitä tematisoida. Tutkimuksissa

---

<sup>5</sup> Wikeihin liittyvät innovaatiot ovat tärkeitä itsessään ja niiden edustamasta luovan yhteistyön prosessista on tulossa keskeinen tekijä ylipäätään teknologiselle kehitykselle (Quiggin 2006).

on tarkasteltu sitä, miten ihmiset kirjoittavat yhdessä: millaisia rakenteita syntyy, millaisia rooleja kirjoittamisessa voidaan erotella ja millaisia kirjoittamisstrategioita ryhmät käyttävät. Tutkimukset ovat olleet tyypillisesti haastattelututkimuksia, jolloin yhteiskirjoittamista tekstin tuottamisen tapana käyttäneitä ihmisiä on haastateltu. Yhteiskirjoittamisen prosessia on luokiteltu (Posner & Baecker 1993, 239–250) esimerkiksi neljän eri komponentin mukaisesti. Näitä ovat roolit, toiminnot, dokumenttien hallintamenetelmät ja kirjoittamisstrategiat. Ne eivät kuitenkaan pureudu kirjoittamisen alustoihin ja kirjoittamiseen käytettäviin operaatioihin vaan lähestyvät kysymystä yhteiskirjoittamisesta ”ihmisyyden” kärki edellä. Millaisia rooleja kirjoittajilla on: tuottavatko he tekstiä vai tekevätkö he muutoksia toisen tuottamaan tekstiin? Millaisia toimintoja prosessissa on: miten tekstiä ideoidaan, miten dokumenttia muokataan ja viimeistellään? Millaisia dokumentin hallintamenetelmiä käytetään? Hallitseeko yksi ihminen dokumenttia vai jokainen ryhmän jäsen omaa erillistä osuuttaan dokumentista? Mitä kirjoittamisstrategioita on käytössä: kirjoittaako yksi henkilö keskusteltuaan ensin muiden henkilöiden kanssa, vai jaetaanko dokumentti osiin, joilla on erilliset kirjoittajat? Yhteiskirjoittamisen tutkimuksen traditio ei siis katso kirjoittamisen mediumiin vaan ennemmin ihmisten toimintaan ryhmänä. Lähestymistapa on varmasti käyttökelpoinen myös Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessin osittaiseen tarkasteluun, mutta se ei tarjoa välineitä median – kollaboratiivisen verkkoalustan – tarkasteluun. Sen sijaan kybertekstiteoria (Aarseth 1997; Eskelinen 2009 & 2012) on käyttökelpoinen väline, kun tarkastellaan, mitä media tekee ja mihin sitä käytetään. Keskeisiksi tekijöiksi nousevat mekaniikka ja prosessi, eivät kulttuuriset vaikuttimet.

### *Valikoitunut viitekehys ja aineiston esittely*

Kybertekstiteorialla on välineet tavoittaa kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvan yhteiskirjoittamisen prosessikeskeinen luonne, koska sen typologiat ulottuvat tekstin mekaniikan ja osallistujien toiminnan tarkasteluun. **Espen Aarsethin** teoksessaan *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature* (1997) lanseeraama teoria on paitsi todistetusti toimiva digitaalisen kirjallisuuden teoria, myös yli-

päätään yksi viime vuosikymmenen aikana eniten lainatuista kirjallisuusteori-  
oista – sen näkökulmat ja käsitteet ovat juurtuneet alan kansainväliseen keskus-  
teluun (Joensuu 2012, 18). **Markku Eskelinen** on myöhemmin revisioinut  
kybertekstiteoriaa systemaattisesti väitöstutkimuksessaan (2009), joka julkais-  
tiin myöhemmin muokattuna nimellä *Cybertext Poetics. The Critical Landscap-  
e of New Media Literature Theory* (2012).

Esimerkiksi **Juri Joensuu** (2012) on tarkastellut vaihtoehtoisia teoreettisia  
mallinnuksia kybertekstiteorialle. Niitä ovat muun muassa **Philippe Bootzin**  
proseduraalinen malli (1996, 2003 & 2006), **N. Katherine Haylesin** tekno-  
teksti ja mediaspesifi analyysi (MSA) (2002) sekä intermediaalisuus (2008) ja  
**Noah Wardrip-Fruinin** ekspressiivinen prosessointi (2007 & 2009). Lukuun  
ottamatta Haylesin mediaspesifiä analyysiä, teorioiden keskeisin fokus on digi-  
taalisessa kirjallisuudessa tai fiktiossa, mikä tekee niiden ulottuvuuksista kyber-  
tekstiteoriaa kapea-alaisempia. (Joensuu 2012, 50–51.) Kun katsotaan audiovi-  
suaalisiin esityksiin keskittyviä tieteenalaja ja muita kybertekstiteorialle läheisiä  
tieteitä, voidaan todeta, että ei ole olemassa kybertekstiteorian kaltaista teoriaa,  
jonka avulla median toimintaa voidaan tutkia. Tässä suhteessa kybertekstiteoria  
on uniikki saavutus. Kybertekstiteoriaa on käytetty esimerkiksi pelitutkimuk-  
sessa ja ludologiassa. Koska kybertekstiteoria perustuu mediatutkimukseen, se  
on käyttökelpoinen transmediaalisuuteen ja mediaekologiaan liittyvien ongel-  
mien tarkastelussa. (Eskelinen 2012, 2–3.)

Laajasti ymmärrettynä kybertekstiteoria on tekstien funktionaalisuuden (toi-  
minnallisuuden tai toiminnan ehtojen) huomioon ottava näkökulma kaikkiin  
teksteihin, jolloin media-essentialistinen oletus ei-digitaalisten ja digitaalisten  
tekstien välisistä ontologisista eroista ei ole oleellinen (Aarseth 1999, 261; Eske-  
linen 2009, 25; 27–28). Teoria pyrkii siis toiminnallisiin ja suhteellisiin erotte-  
luihin tekstien välillä. Se kohdistaa huomion tekstin käyttäytymisen mahdolli-  
suuksiin käyttäjän ja median tuottamassa aktiivisessa, silmukkamaisessa tilas-  
sa. Aarsethin kybertekstiteorian työkalu on seitsenkohtainen typologia, joka  
pyrkii luokittelemaan kaikki mahdolliset tekstuaalisten objektien aktiivisuuden  
tyypit. Eskelinen on lisännyt typologian rinnalle neljä käyttäjäposition funktio-

ta, viisi käyttäjätavoitteen funktiota ja kymmenkohtaisen typologian lähde- ja kohdetekstien välisten suhteiden erotteluun. Tutkielman analyysitapa pohjautuu Aarsethin ja Eskelisen kybertekstitypologioista rakentamalleni kysymyspatteristolle. Kybertekstiteoria itsessään ei riitä kuvaamaan monisyistä ilmiökenttää, johon kollaboratiiviseen mediaan sijoittuva yhteiskirjoittaminen paikantuu. Teoria toimii tutkielman lähtökohtana, analyysin viitekehyksenä. Analyysin tulosten luennassa ääneen pääsee erityisesti **Janet Murray** (2012) ja hänen ajatuksensa mediumin tilallisesta, proseduraalisesta, osallistavasta ja ensyklopedisesta ulottuvuudesta. Etsin seuraa tulkintojen tekemiseen myös muun muassa fanikulttuurin tutkijoista ja yleisemmin kulttuurintutkimuksellista, tulkitsevaa ja tarkoitusorientoitunutta näkökulmaa hyödyntävistä tutkijoista.

Kuten edellä on tullut ilmi, tarkastelen tutkielmassa *Pirunmeri*-romaanin kollaboratiiviseen mediaan sijoittunutta yhteiskirjoitusprosessia. Prosessin takana olivat **Roisto Oy** ja **WSOY**. Roisto Oy vastasi prosessin suunnittelusta, teknisestä toteutuksesta ja prosessin ylläpidosta. WSOY julkaisi painetun *Pirunmeri*-romaanin, joka oli asetettu prosessin päämääräksi. Kirjoitusprosessi käynnistyi 5.9.2011 ja viimeinen luku saatiin päätökseen 4.11.2011. Kenellä tahansa oli mahdollisuus osallistua prosessiin niin usein ja paljon kuin halusi. Yhteiskirjoittaminen tapahtui kirjoitusprosessia varten suunnitellulla ja ohjelmoidulla internet-sivustolla sekä sosiaalisen median yhteisöpalveluissa: Facebookissa ja Twitterissä<sup>6</sup>. Prosessiin osallistui liki 400 kirjoittajaa, jotka muun muassa kirjoittivat jatkoa kertomukseen, ehdottivat juonenkäänteitä, kommentoivat kansaosallistujien tuottamaa materiaalia ja äänestivät vaihtoehtoisten tapahtumien välillä. Osallistujat luovuttivat tuottamansa materiaalin kaikki oikeudet Roisto Oy:n käyttöön, jolla oli oikeus käyttää materiaalia sellaisenaan tai muokattuna. Projektin pääkirjailija **Mikko Karppi** (Roisto Oy:stä) valitsi lopulliseen teokseen päätyvät ehdotukset, joita hän tarvittaessa muokkasi, yhdisti ja täydensi tarinaan sopiviksi. 2000 liuskaa jatkoehdotuksia ja kommentteja muodostavat ”lokimerkinnät”, joita on kaikkiaan 145. Lokimerkinnät puolestaan muodosta-

---

<sup>6</sup> <http://www.pirunmeri.fi/>  
<https://fi-fi.facebook.com/Pirunmeri>  
<https://twitter.com/Pirunmeri>

vat valmiin teoksen yhdeksän lukua. Painettu *Pirunmeri*-romaani julkaistiin joulukuussa 2011.

Tutkielman aineisto koostuu Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessin materiaaleista sellaisina, kuin ne olivat kenen tahansa nähtävillä prosessin ollessa käynnissä. Tarkastelin Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessin sivustoilla (Pirunmeriverkkosivu, Pirunmeren Facebook-sivu ja Pirunmeren Twitter-profiili) tapahtunutta toimintaa empiirisesti ja kokonaisvaltaisesti prosessin ajan. Aineisto koostuu näistä sivustoista, kun tarkastelin sivustojen alustoja ja operaatioita toiminnan välineinä, osallistujien toimintaa ja tuotettavia sisältöjä. En osallistunut prosessiin itse, vaan toimin ulkopuolisena havainnoijana. Nyt kun *Pirunmeri*-romaani on valmis ja ostettavissa ”kirjoissa ja kansissa”, prosessissa tuotettu verkkomateriaali on rajoitetusti saatavilla. Prosessin toteuttajataho Roisto Oy on ollut tietoinen tutkimustyöstäni alusta saakka, ja prosessin aikana tuotettu materiaali on yhä käytössäni.

### *Tutkielma kurkistusikkunana kollaboratiivisen median prosesseihin*

Tutkielma tarjoaa perspektiivin yhteiskirjoittamiseen kollaboratiivisessa mediassa. Siihen, millaista yhteiskirjoittaminen on kulttuurisina käytäntöinä, kun katsotaan sen välineelliseen, toiminnalliseen ja sisällölliseen tasoon. Tavoitteenani on identifioida yhteiskirjoittamisen elementit ja niiden väliset suhteet sekä kartoittaa tällä tavalla yhteiskirjoittamisen käytäntöjä ja mahdollisuuksia kollaboratiivisessa mediassa.

Tuotan tietoa yhteiskirjoitusprosessin suunnitteluavaruudesta (*design space*) – koko siitä valintojen maailmasta, joka on läsnä aina prosessin suunnittelusta sen toteutuksen viime metreille saakka. Tulokset lisäävät ymmärrystä spesifisti kaunokirjallisuudesta kollaboratiivisen toiminnan objektina, mutta myös laajemmin sisällöntuotannosta kollaboratiivisessa mediassa. Ymmärtämällä Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessia tapausesimerkkinä, voidaan ymmärtää kollaboratiivisen median kulttuuria, jossa *Pirunmeri*-romaani on syntynyt. Tutkielman tuloksia voidaan soveltaa sellaisten kollaboratiivisten prosessien toteu-

tukseen, joille on asetettu päämääräksi tuottaa jokin lopputuote. Näen tällaiset prosessit käyttökelpoisiksi esimerkiksi muotoilun kentällä, jossa *co-creation* ja *co-design* (esim. Botero 2013; Friedrich 2013) ovat polttavia paradigmoja.

### *Tutkielman rakenne*

Tutkielma etenee niin, että *Luvussa II* käyn tarkemmin läpi tutkielman lähtökohtia liittyen tiedonintresseihin, tutkimusongelman asettamiseen, teoreettiseen viitekehykseen, tutkimusmetodiin, Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessin kontekstia valottaviin muihin kirjallisuuden kokeellisiin prosesseihin ja aiemman tutkimuksen perintöön. *Luku III* on varattu tutkielman tulososiolle, joka käynnistyy kollaboratiivisen median kirjoitusalojen ja kirjoittamisen operaatioiden luomien yhteiskirjoittamisen välineellisten puitteiden tarkastelulla. Välineellisistä puitteista päästään siihen, millaisia välineellisiä käyttöönottoja osallistajat suorittavat erilaisiin rooleihin asettuen. Luku päättyy sen tarkasteluun, millainen kirja välineellisen ja toiminnallisen tason kohtaamisissa syntyy, kun katsotaan kirjan saamaa muotoa. *Luvussa IV* pohdin kollaboratiivisen median digitaalista designia Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessin käytäntöjä ja mahdollisuuksia toisiinsa projisoiden. Tämä antaa suunnitteluohjeita tulevaisuuden kollaboratiivisen median prosesseja varten. Sen jälkeen siirryn pohtimaan, miten osallistujien intressit määrittävät koko kollaboratiivisen median prosessia ja muotoiltavan objektin saamia merkityksiä, kun keskeistä on se, mitä osallistajat tekevät ja jättävät tekemättä. Tämä populaari ulottuvuus piirtää suuntaviivoja kirjan tulevaisuudelle yhdessä digitaalisen designin ulottuvuuksien kanssa suuntaviivapohdintojen päättäessä luvun. *Luvussa V* kokoan tutkielman tulokset ja peilaan niitä tutkimusongelmaan arvioiden niiden merkitystä. Arvioinnista saa osansa myös tutkimusmetodi. Luku päättyy tulosten sovellusmahdollisuuksiin ja tutkielman osoittamiin jatkotutkimustarpeisiin.

## II

### TUTKIMUSASETELMA

Miten kollaboratiiviseen mediaan sijoittuva kirjan yhteiskirjoitusprosessi paikantuu tutkimuskenttään, kun katsotaan tiedonintresseihin ja tutkimuksellisiin viitekehyksiin? Millaiseksi tutkimusongelma muotoutuu ja miten kybertekstiteoria taipuu tutkimusmetodiksi ongelman ratkaisemiseksi? Miltä kokeellisen kirjallisuuden kenttä mahtaa yhteiskirjoittamisen näkökulmasta näyttää? Entä millaisen perinnön aiempi tutkimus on jättänyt, kun katsotaan digitaalisen tarinankerronnan ja kollaboratiivisen median tutkimuksiin? Nämä asiat pääsevät käsittelyyn tässä luvussa rakentaessani asetelman tutkielmalle.

#### **2.1 Tutkielman suhde tutkimuskenttään**

Tutkielma sijoittuu tutkimuskentässä laadullisen tutkimuksen piiriin. Laadullisessa tutkimuksessa tutkimuskohteen laatua, ominaisuuksia ja merkityksiä pyritään tutkimaan mahdollisimman kokonaisvaltaisesti (esim. Hirsjärvi, Remes & Sajavaara 2009). Laadullinen aineiston analyysi toteutuu tässä tutkielmassa teoriaohjaavana analyysinä (esim. Tuomi & Sarajärvi 2009), joka liittyy kybertekstiteoreettisen viitekehyksen hyödyntämiseen rakentamassani analyysikysymyspatteristossa. Teoriaohjaavassa analyysissä teoria toimii tutkielmassa analyysin apuna niin, että aikaisempi tieto ohjaa analyysia. Analyysistä on tunnistettavissa aikaisemman tiedon vaikutus. Sen merkitys ei kuitenkaan ole teorian testaamisessa, vaan enemmän uusien urien löytämisessä. (Tuomi & Sarajärvi 2009, 96–97.)

Tutkielman tiedonintressi on toisaalta hermeneuttinen ja toisaalta teknismanipulatiivinen. Hermeneuttinen tiedonintressi liittyy tutkielman tavoitteeseen ymmärtää yhteiskirjoittamista kollaboratiivisessa mediassa ja paikallistaa se sosiaalis-kulttuuriseen todellisuuteen. Taideteollisen alan tutkimuksessa täl-



laista tutkimustapaa kutsutaan käsitteellä *about design*. Tutkielmaan yhdistyy kuitenkin myös suunnittelututkimuksellisia pyrkimyksiä. Ajatus tässä on se, että tutkimusta voidaan tehdä myös suunnittelua varten (*for design*). Tällaisessa tutkimuksessa tutkijan huomio kohdistuu siihen, millaisin välinein ja menetelmin haluttu tuote voidaan luoda. Tutkimusta ohjaa siis teknis-manipulatiivinen tiedonintressi, josta on kyse silloin, kun tietoa halutaan saada jonkin ongelman ratkaisemiseksi<sup>7</sup>. Pyrin tuottamaan tietoa siitä, millaisin välinein ja menetelmin kollaboratiivisessa mediassa voidaan suunnitella tuotteita, kuten media-artefakteja. Oma positioni on suunnittelututkimuksellinen, kun luen tuloksia designin ideaaleja vasten käyttäen hyödykseni Janet Murrayn (2012) näkemyksiä mediumin tilallisesta, proseduraalisesta, osallistavasta ja ensyklopedisesta ulottuvuudesta. Tällainen *about design* ja *for design*-tutkimustapojen lomittuminen ei ole mitenkään tavatonta, vaan eri tutkimustavat voivat olla dialogissa keskenään. (Timonen & Ylä-Kotola 2006, 197–200.)

Laajempaan tutkimuksen viitekehyksenä toimii kulttuurintutkimus. Kulttuurintutkimus (esim. Fiske 1989; Kellner 1995; Grossberg 1995) on kiinnostunut kulttuurisista käytännöistä ja ylittää oppialojen välisiä rajoja. Se tarkastelee median, kulttuurin ja viestinnän vaikutustapojen monimutkaisuutta ja ristiriitaisuutta. Kulttuurintutkimukselle yhteiskunta ja kulttuuri ovat kiistanalaisia alueita. Se pyrkii kontekstualisoimaan, analysoimaan ja tulkitsemaan mediakulttuurin luonnetta, käyttöä ja vaikutuksia. Tämä tapahtuu kiinnittämällä huomio mediatuotteiden tuotannon ja vastaanoton konteksteihin. Kulttuurintutkimus osoittaa sen, miten kulttuurituotteet toimivat toisaalta vallan välineinä ja toisaalta tarjoavat keinoja vastarinnalle ja muutokselle. Oma suunnittelututkimuksellinen positioni huomioi kulttuurintutkimuksellisen tulkintakulman, kun tulkitsen kollaboratiivisen median luonnetta, käyttöä ja vaikutuksia. Esiin tulee myös se, millaisia muutoksen mahdollisuuksia kollaboratiivinen media

---

<sup>7</sup> Tyypillisesti tiedonintressiltään teknis-manipulatiivisen tutkimuksen tuloksena syntyy tekninen keksintö, jota ei ole olemassa tutkimuksen alkaessa (esim. Timonen & Ylä-Kotola 2006). Tähän tutkielmaan ei sisälly nk. taiteellista osuutta, joka kytkisi suunnittelutieteellisen tutkimuksen käytännön toteutukseen. Sen sijaan teknis-manipulatiivinen tiedonintressi kuvaa sitä, että pyrin tuottamaan tietoa tulevaisuuden kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvia suunnitteluprosesseja varten.

tarjoaa, kun katsotaan siihen, ketkä kulttuurista ympäristöömme muotoilevat ja miten. Osansa tulkinnoissa saa myös media-instituutioiden ja sisältöä tuottavien osallistujien väliset suhteet.

## 2.2 Tutkimusongelma ja -metodi

Tutkimusongelmani on: miten kirjaa yhteiskirjoitetaan usean osallistujan toimesta kollaboratiivisessa mediassa? Käytän sanaa *kirja* viittaamaan objektiin sellaisena kuin sen arkikielessä ymmärrämme – luettavana tai katseltavana teoksena, joka ei valmistuttuaan muutu merkkien tasolla. Niihin, joita meillä on kirjahyllyt – fyysiset tai virtuaaliset – pullollaan. Kyse on paitsi kirjasta, myös *romaanista* ja *fiktiosta*<sup>8</sup>. Tutkielman kirja ei kuitenkaan ole vielä valmis teos vaan työn alla. Tarkastelen tekstuaalisen objektin rakentumista kollaboratiivisen median prosessissa. Käytän tutkimuskohteestani nimitystä Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessi. Tarkoitukseni ei ole vihkiytyä tietoteknisiin kysymyksiin (*computer science*) insinööritieteelliseltä kannalta. En siis esimerkiksi paneudu prosessissa käytettävien alustojen koodikieleen, vaan tarkastelen alustoja ja operaatioita niiden ”arkikielisyudessa”. En myöskään tarkastele yhteiskirjoittamista sen tutkimukselle (esim. Posner & Baecker 1993) tyypilliseen tapaan, jossa huomio kiinnittyy lähinnä osallistujien väliseen työnjakoon ja vastuisiin, ei mediumin toimintaan. Eikä kyse ei ole narratologisesta tavasta analysoida valmista teosta ja arvioida sitä laadullisesti (*tekstologia* = tekstuaalisen merkityksen tutkimista). Sen sijaan keskityn prosessiin (*tekstonomia* = tekstuaalisen mediumin tutkimista), jossa tarkasteluun kohteena on myös osallistujien välinen vuorovaikutus. (Aarseth 1997, 15.) Tekstonominen lähestymistapa ei jätä huomiotta sitäkään, että mediumi ja sen käytössä syntyvät sisällöt ovat riippuvaisia toisistaan. Yhteiskirjoitusprosessiin liittyy luonnollisesti myös siinä muotoutuva teos. Tekstin materiaalisuutta ja rakenteita ei voida siis erottaa sen

---

<sup>8</sup> Fiktio on kirjallisuutta, joka kuvaa kuviteltuja, keksittyjä henkilöitä, tapahtumia ja paikkoja. Yleisin eronteko jakaa kirjallisuuden fiktiiviseen (sanataide ja kaunokirjallisuus) ja ei-fiktiiviseen, jolloin fiktion käsite pysyy selvänä. (Mattila 1984, 25.)

tuottamisen käytännöistä. Lähtökohta ja painotus ovat kuitenkin tekstin mekaniikassa eli kerronnan formaaleissa, ei tekstologisissa ulottuvuuksissa.

Kiinnitän huomion yhteiskirjoittamisen alustoihin, kirjoittamisen operaatioihin, osallistujien toimintaan ja prosessissa tuotettavaan materiaaliin. Tarkastelen siis osallistujien ja ”koneen” välistä vuorovaikutusta sekä osallistujien keskinäistä vuorovaikutusta – prosessin toimintalogiikkaa. Vastatakseni tutkimusongelmaan, jaan sen alakysymyksiin, jotka koskevat edellä mainitsemani tasoja. Alakysymykseni ovat: 1) Miten kirjoitusalueet toimivat? 2) Miten osallistujat toimivat prosessissa? 3) Mitä materiaalia prosessissa tuotetaan? Tutkimuskysymykset tarkentuvat yksityiskohtaisimmiksi analyysikysymyksiksi Espen Aarsethin kybertekstitypologian (1997) ja Markku Eskelisen siihen tekemien täydennysten (2009 & 2012) avulla. Yhdessä ne toimivat metodologisena lähestymistapana Pirunmeren kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvan yhteiskirjoitusprosessin tarkasteluun.

Olen valinnut tällaisen metodologisen otteen, koska kybertekstiteoria on väline vuorovaikutteisten tekstien tutkimiseen ja kuvaamiseen. Se ei korosta sitä, mitä media on tai sen pitäisi olla, vaan sitä miten media toimii. Teoria siis siirtää huomion mediaessentialismista median funktionaaliseen tarkasteluun. Kyberteksti<sup>9</sup> ei itsessään ole kirjallisuuden genre vaan tekstuaalisen median laaja kategoria. Kybertekstit jakavat tuotannon periaatteita, mutta niillä ei ole yhtenäistä estetiikkaa, tematiikkaa, historiaa tai edes materiaalista teknologiaa. (Aarseth 1997, 1–5.) Aarseth itse on soveltanut malliaan hypertekstifiktioon, seikkailupelien, tekstigeneraattoreiden ja MUDien tarkasteluun teoksessaan *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Nämä olivat ergodisen kirjallisuuden tyyppiesimerkkejä Aarsethin väitöskirjatutkimuksen aikaan, 1990-luvun alussa ja sen puolivälin paikkeilla. Käsittelen seuraavaksi Aarsethin kybertekstitypologi-

---

<sup>9</sup> ”Ehdotan termiä kyberteksti niille teksteille, joissa skriptoneiden tuotanto edellyttää suunnitelmallisuutta tai kalkyyliä (*calculation*)” (Aarseth 1997, 75). Termi kyberteksti viittaa siis ylipäätään ohjelmoituihin teksteihin, joita myös digitaaliseen ja ohjelmoitavaan kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvat tekstit siis ovat.

aa, sitten Eskelisen typologian täydennyksiä ja lopuksi sitä, miten nämä kaksi asettuvat tutkielman analyysikysymyksiksi.

### 2.2.1 Kybertekstitypologia

Espen Aarseth peräänkuuluttaa tekstimedian (ilmaisuvälineen) tutkimusta, ”tekstonomiaa”, jonka tulisi edeltää ja pohjustaa perinteistä, analysoivaa ja tulkinnallista kirjallisuudentutkimusta (”tekstologiaa”). Aarsethin kybertekstiteoria tarkastelee median toimintaa ja tekstuaalista kommunikaatiota tavalla, jossa mikä tahansa teksti voi olla tarkastelun kohteena. Teorian tekstonominen typologia on keino jäsentää tekstuaalisen mediumin toiminnallisia käytäntöjä ja arvioida sen mahdollisuuksia. Typologia siirtää huomion perinteisestä kolmijaosta kertojaan, tekstiin ja lukijaan, ja kohdistaa sen kyberneettiseen kanssakäymiseen, jota käydään monien osallistujien välillä tekstuaalisessa koneessa. Teorian perustava idea on nähdä teksti (tai taideteos) konkreettisenä, ei metaforisena, koneena merkkien tuotantoon ja kulutukseen. Tähän aarsethilaiseen tekstikoneeseen kuuluu media, operaattori ja merkkijonot. Olemmainen on Aarsethin huomio siitä, että teksti vaatii perustakseen jonkin materiaalisen median ja että teksti ei ole yhtämittäinen välittämänsä informaation kanssa. Lähtökohta on digitaalisen median kaksitasoisuus eli jako käyttöliittymän ja varaston tasoihin. Digitaalisessa mediassa tasojen välisen suhteen sattumanvaraisuus johtaa jakoon ”merkkijonoihin sellaisina kuin ne ilmenevät lukijoille ja sellaisina kuin ne ovat tekstissä, koska ne eivät välttämättä aina ole samat”. Tämä muodostaa Aarsethin kybertekstitypologian keskeisen käsiteparin, erottelun *skriptoneihin* ja *tekstoneihin*. (Aarseth 1997, 19, 62.) Tekstonit ovat tekstin rakennuspalikoita tai syvärakennetta eli tekstivarastoa, skriptonit tekstoneiden mahdollisia yhdistelmiä, tekstin lukijalle välittyvä pintataso (Koskimaa 2000, 40). Skriptonit johdetaan tekstoneista tuottamalla, paljastamalla tai päättelemällä. Tätä mekanismia Aarseth kutsuu muuntofunktioksi. Muuntofunktio pitää sisällään seitsemän erilaista funktiota, jotka muodostavat tekstin typologian. Funktioita ovat:

- 1) *Dynamiikka*: Dynamiikan funktiossa asettuvat vastakkain staattinen ja dynaaminen teksti. Staattisessa tekstissä skriptonit ovat muuttu-

mattomia. Dynaamisessa tekstissä sen sijaan skriptoneiden sisältö voi muuttua tekstoneiden lukumäärän pysyessä samana tai myös tekstoneiden lukumäärä ja sisältö voivat vaihdella.

- 2) *Määräytyneisyys*: Teksti on ennakoitava jos kaikki peräkkäiset skriptonit ovat aina samassa järjestyksessä; jos eivät, teksti on ennakoimaton.
- 3) *Aika*: Jos pelkkä ajan kuluminen riittää tuomaan skriptonit itsestään esiin, tekstin aika on tekstilähtöistä, muussa tapauksessa se on lukijalähtöistä.
- 4) *Perspektiivi*: Jos teksti edellyttää käyttäjän ottavan strategisen roolin hahmona tekstin kuvailemassa maailmassa, tekstin perspektiivi on henkilökohtainen, jos ei, se on anonyymi.
- 5) *Saatavuus*: Jos käyttäjällä on koko ajan vapaa pääsy tekstin kaikkiin skriptoneihin, tekstin saatavuus on rajoittamatonta, muussa tapauksessa se on rajoitettua.
- 6) *Linkitys*: Teksti on voitu organisoida avoimesti ilmaistujen linkkien avulla, ehdollisten, vain tietyissä olosuhteissa toimivien linkkien avulla tai kokonaan ilman linkkejä.
- 7) *Käyttötapa*: Sen lisäksi, että käyttäjällä on kaikissa teksteissä sisäänrakennettuna oleva tulkinnallinen funktio, joitakin tekstejä voidaan kuvata lisäfunktioiden avulla. Näitä ovat luotaava (eksploratiivinen) funktio, jossa käyttäjän on valittava käyttämänsä polku ja muokkaava (konfiguraatiivinen) funktio, jossa skriptonit ovat osaksi käyttäjän valitsemia tai luomia. Jos tekstoneita tai muuntofunktioita voi (pysyvästi) lisätä tekstiin, käyttäjäfunktio on kirjoittava (tekstoninen).

Typologia on empiirinen, se perustuu havaittaviin eroihin – toisin sanoen näiden seitsemän funktion jokainen muuttuja on jo käytössä jossain olemassa olevassa tekstissä. Se ei siis sisällä kuvitteellisia, hypoteettisia tai utopistisia elementtejä. Muuntofunktiota kuvataan funktioiden muuttujien yhdistelmillä ja niiden mahdollisilla arvoilla. Mikä tahansa tekstiobjekti voidaan sijoittaa muuttujien arvojen tuottamalle kartalle, joka muodostuu 576 mahdollisesta mediapositiosta. (Aarseth 1997, 58–67; Eskelinen 2002, 21.) Kartta ei ole mediaspesifi, vaan muuttujien arvot liittyvät kaikkiin olemassa oleviin tekstiobjekteihin. Mikä tahansa tekstuaalinen objekti toteuttaa jonkin muuttujan jokaisesta funktiosta. Avatakseni Aarsethin tekstonomista typologiaa, tuon esiin kybertekstuaalisen kuvauksen tyypillisen painetun kirjan mediapositiosta ja teks-

tonomisesta lajityypistä. Painettu kirja on staattinen dynamiikaltaan, ennakoitava määräytyneisyydeltään, anonyymi perspektiiviltään, lukijalähtöinen ajaltaan, rajoitukseton pääsylvään, organisoitu ilman linkkejä ja tulkitseva käyttövaltaan. (Aarseth 1997, 67–75). Katson, että kybertekstitypologian arvo on sen dekonstruktiivisessa strategiassa: tavassa katsoa tekstin materiaaliseen diversiteettiin, ja johtaa siitä typologian funktioiden muuttujat – tekstien toiminnallisten mahdollisuuksien kirjo ja tekstien toiminnalliset erot.

Aarsethin kybertekstitypologiaan näyttää kuitenkin sisältyvän oletus autonomisesta, toiminnallisesti yhtenäisestä ja pysyvästä tekstistä sekä yksittäisestä lukijasta tai käyttäjästä (tai ainakin lukijoista tai käyttäjistä, joiden toiminta on itsenäistä eikä riipu muiden lukijoiden tai käyttäjien toiminnasta). Vaikka Aarseth tarkastelee MUDeja, erot yhden ja monen käyttäjän toimintaan liittyvissä tilanteissa eivät sisälly typologiaan. Sen sijaan käyttäjien keskinäiset suhteet jäävät pimentoon. (Eskelinen 2012: 31–32, 41.) Tämän tutkielman tutkimusaineiston ergodiset<sup>10</sup> haasteet eivät nouse yksittäisen käyttäjän toiminnasta suhteessa yhtenäiseen ja pysyvään tekstiin, vaan monien osallistujien keskinäisestä yhteistyöstä suhteessa prosessissa muuttuvaan tekstiin. Siksi Aarsethin typologia yksistään on lähtökohtaisesti riittämätön analyysin välineeksi. Eskelinen (2009 & 2012) on täydentänyt kybertekstitypologiaa vastaamaan monien käyttäjien toimintaan perustuvan tekstin tutkimuksen tarpeita. Seuraavaksi käsittelemme Eskelisen Aarsethin typologiaan tekemiä täydennyksiä.

### **2.2.2 Kybertekstitypologian täydennyksiä**

Kuten toin johdannossa esiin, Espen Aarsethin kybertekstiteoria on yksi viime vuosikymmenen lainatuimmista (digitaalisen) kirjallisuuden teorioista, ja sen näkökulmat ja käsitteet ovat juurtuneet alan kansainväliseen keskusteluun (Jonsuu 2012, 18). Teoria on saanut osakseen myös kritiikkiä, joskaan sitä ei voida

---

<sup>10</sup> Ergodisuus tarkoittaa kybertekstiin kohdistuvia merkityksenannon käytäntöjä. Ergodinen teksti vaatii lukijaltaan työstämistä, tekstin dynaamisen organisaation manipuloimista, jotta teksti saavuttaa ymmärrettävän rakenteen. (Järvinen 1999, 103.)

aina pitää perusteltuna<sup>11</sup>. Kritiikki on tuottanut myös pyrkimyksiä täydentää Aarsethin typologiaa, niin kuin Eskelinen on tehnyt. Eskelinen on ottanut esille kysymyksen siitä, että muuntofunktioita on periaatteessa rajaton määrä, eivätkä Aarsethin seitsemän parametria ole välttämättä ikuisesti keskeisiä, vaan kriteerinä on viime kädessä niiden selitysvoima ja heuristisuus. Hän etsii teorialle haasteita käyttäjän vaikutuksesta toiseen käyttäjään ja käyttäjien mahdollisesta yhteisvaikutuksesta. Tätä kybertekstiteoria ei ole ainakaan eksplisiittisesti ottanut huomioon, vaan neljään käyttötapaan näyttäisi sisältyvän oletus yhdestä käyttäjästä, tai useasta käyttäjästä, jotka eivät vaikuta toisiinsa ainakaan tekstin käyttötapojen tasolla. Eskelisen mukaan useampien käyttäjien tai käyttäjäryhmien toimia voidaan kuvata mahdollisten Aarsethin käyttötapojen avulla jollain tietyllä hetkellä, mutta käyttötapojen vaihtelu tarjolla olevien mahdollisuuksien tasolla jää silloin helposti huomiotta. Eskelinen esittää, että yksi mahdollisuus ”korjata” tämä puute olisi laajentaa käyttötapaa käyttötilanteen (*user position*) suuntaan ottamalla huomioon muita elementtejä eli käytännössä käyttäjien keskinäisiä suhteita. (Eskelinen 2002, 23.)

Lähtökohtaisesti käyttäjien yhteisvaikutus on tämän tutkielman tutkimusaineiston keskeisin piirre – onhan Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa kyse nimenomaan yhteiskirjoittamisesta, jossa osallistujien käyttötavat vaikuttavat toisiinsa: miten osallistuja A käyttää teosta vaikuttaa siihen, miten osallistuja B käyttää teosta myöhemmin tai samanaikaisesti. Yhteiskirjoitusprosessissa on läsnä ”monta” kirjaa, koska eiväthän satojen osallistujien näkemykset työn alla olevasta romaanista voi olla keskenään identtisiä. Sen sijaan näkemykset tuottavat monia mahdollisia romaaneja niin, että yhden osallistujan näkemykset potentiaalisesti vaikuttavat toisen osallistujan näkemyksiin. Tutkielman analyysikysymysten on siis kyettävä vastaamaan osallistujien, ja erityisesti monien samanaikaisten osallistujien, positioihin ja niiden merkitykseen prosessissa. Saadakseni vastauksia tutkimusongelmaan, otan aineistoanalyysissä Aarsethin seitsemän-

---

<sup>11</sup> Kritiikkiä on esittänyt esimerkiksi N. Katherine Hayles, joka on kritisoinut teoriaa ”sisältösokeudesta” (Hayles 2008, 33). Esimerkiksi Juri Joensuu on todennut, että kybertekstiteoriahan nimenomaan pyrkii median formaaliin mallinnukseen, joka edeltää sisältöjen analyysia, ja siksi Haylesin moite on erikoinen (Joensuu 2012, 55).

kohtaisen typologian rinnalle Eskelisen (2009 & 2012) kehittämät täydennykset, jotka ovat syntyneet hänen analysoitua, sovellettua ja revisioitua Aarsethin teoriaa systemaattisesti.

Eskelinen tekee Aarsethin typologiaan tarkennuksia ja lisäyksiä, jotka ulottavat typologian tekstilajeihin, joita Aarsethin tyypittely (esim. skriptoneiden määrittely) ei kovin hyvin huomioi. Tällaisia tekstilajeja ovat esimerkiksi teksti-installaatiot, kolmiulotteiset tekstit (holorunous, CAVE-tekstit) ja muiden lukijan läsnäoloa tai liikkumista vaativat tekstit. Eskelisen mukaan tekstejä, jotka vaativat lukijan strategista roolia, voidaan kuvata *käyttäjäposition* neljällä funktiolla ja niiden muuttujilla. Muuttujien arvot kuvaavat vastaanottajan fyysisistä tai optista suhdetta teokseen.

- 1) *Autonomia*: käyttäjän positio on itsenäinen, jos käyttäjän mahdollisuudet käyttää ja nähdä teksti on täysin riippumaton muista käyttäjistä (joko edellisistä tai samanaikaisista tai molemmista). Jos ei, se on epäitsenäinen.
- 2) *Liikkuvuus*: joissakin teksteissä käyttäjän kehollinen liikkuminen on välttämätöntä tekstin realisoitumiseksi ja toisissa taas ei. Käyttäjän positio on siis joko liikkuva tai liikkumaton.
- 3) *Näkökulma*: käyttäjän on / ei ole mahdollista havaita koko tekstialue yhdellä kertaa
- 4) *Sijoitus*: käyttäjän mahdollisuudet päästä käsiksi tekstiin ja käyttää tekstiä voivat riippua käyttäjän fyysisestä sijainnista (esim. Cave tai Central Park). Teksti on paikallinen tai paikkariippumaton. (Eskelinen 2009, 41; 2012, 35–36.)

Käyttäjän roolin lähempää tarkastelua varten Eskelinen lisää Aarsethin käyttötavan muuttujien rinnalle viisi *käyttäjätavoitteen* funktiota:

- 1) *Konsultaatio*: konsultaatio liittyy teksteihin, joita ei ole tarkoitus käydä läpi kokonaisuudessaan vaan joita konsultoidaan. Esim. sanakirjat ja ensyklopediat.
- 2) *Kokeileminen*: osallistuja kokeilee esimerkiksi tekstigeneraattoria saadakseen käsityksen sen toiminnasta ja päättääkseen omat tulevat siirtonsa



- 3) *Ratkaiseminen*: pelin tai arvoitusrakenteen ratkaiseminen ja päättäminen
- 4) *Voittaminen*: prosessissa toimitaan asetelmassa, jossa voi voittaa ja hävitä
- 5) *Improvisaatio*: improvisaatiota voi tapahtua ns. teksti-instrumenteissa tai kollektiivisissa, pelillisissä teksteissä (esim. MUDit). (Eskelinen 2009, 50; 2012, 41–42.)

Käyttäjän tekstiin liittyvien fyysisten ja optisten suhteiden sekä käyttäjän roolin purkamiseen tähtäävien funktioiden lisäksi Eskelinen on rakentanut typologian, joka kuvaa lähdetekstin ja kohdetekstin toiminnallisia suhteita teoksen tasolla. Aarsethin kybertekstiteorian mediapositionit perustuvat siihen, kuinka skriptonit tuotetaan tai paljastetaan tekstoneista muuntofunktioiden avulla. Eskelisen mukaan tämä on hyvä malli yleistä, makrotason tarkastelua varten. Tekstoneiden ja skriptoneiden välisiä suhteita tulisi kuitenkin tarkastella myös meso- ja mikrotasoilla jos halutaan selkiyttää esimerkiksi tekstigeneraattoreissa korostuvia lähde- ja kohdetekstin välisiä suhteita. Eskelisen tarkasteluun kehittämä kymmenkohtainen typologia sopii lähdetekstiä hyödyntävien teosten kuvaukseen, ja se on johdettu olemassa olevien digitaalisten kybertekstien toimintaperiaatteista. Hyödynnän typologian osia tutkielman analyysissä. Typologian koh-  
tia ovat:

- 1) *Proseduurin tai operaation tyyppi*: siirtäminen, korvaaminen, lisääminen, poistaminen, monentaminen, jakaminen, pidättäminen, supistaminen, monimutkaistaminen<sup>12</sup>
- 2) *Prosessin lingvistinen taso*: kirjain, sana, syntagma, lause jne.
- 3) *Prosessin näkyvyys*: muutosprosessit ovat joko näkyviä tai näkymättömiä
- 4) *Palautuvuus*: prosessi on palautuva tai palautumaton
- 5) *Teleologia*: prosessi on ajallisesti rajattu tai loputon

---

<sup>12</sup> Eskelisen käyttämät proseduurin tai operaation tyypit perustuvat pääpiirteissään **Marcel Bénaboun** (Bénabou 2007, 44–45, 47) luetteloon mahdollisista operaatioista.

- 6) *Ergodiikka*: pääseekö lukija vaikuttamaan prosessiin? Ulottuvuus on sama kuin Aarsethin käyttötavan funktio.
- 7) *Pääsy lähdetekstiin*
- 8) *Lähdetekstin lukumäärä*
- 9) *Kohdetekstin lukumäärä*
- 10) *Kohdetekstien uniikkius*: kohdetekstit ovat personoituja tai personoimattomia. (Eskelinen 2009, 63–64; 2012, 63–64.)

### 2.2.3 Tutkimusaineiston analyysikysymykset

Hyödynnän tutkielman aineistoanalyysissä Aarsethin kybertekstiteorian tekstonomista typologiaa ja Eskelisen siihen tekemiä täydennyksiä. Näiden kautta puran aineiston osiin ja tarkastelen, miten Pirumeren kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvan yhteiskirjoitusprosessin kirjoitusalueet toimivat, miten osallistujat toimivat prosessissa ja mitä materiaalia prosessissa tuotetaan. Tällä tavalla konstruoitu kysymyspatteristo on myös väline, jonka avulla voin sijoittaa yhteiskirjoitusprosessin tekstin osaksi laajempaa mahdollisuuksien kenttää (Eskelinen 2002, 7).

<i>ANALYYSIKYSYMYS</i>	<i>ANALYYSIKYSYMYKSEEN LIITTYVÄT FUNKTIOT</i>	<i>MITEN FUNKTIOITA HYÖDYNNETÄÄN ANALYYSISSÄ</i>
<i>Miten kirjoitusalueet toimivat?</i>	Dynamiikka	Muuttuvatko skriptoneiden ja tekstoneiden määrät ja sisällöt?
	Määräytyneisyys	Ovatko kaikki peräkkäiset skriptonit aina samassa järjestyksessä?
	Aika	Riittääkö pelkkä ajan kuluminen tuomaan skriptonit esiin?
	Saatavuus (Aarseth) / pääsy lähdetekstiin (Eskelinen)	Onko osallistujilla koko ajan vapaa pääsy tekstin kaikkiin skriptoneihin?/

		Onko osallistujilla koko ajan vapaa pääsy kaikkiin tekstoneihin?
	Prosessin näkyvyys	Onko prosessi näkyvä / näkymätön?
	Prosessin palautuvuus	Onko prosessi palautuva / palautumaton?
	Teleologia	Onko prosessi ajallisesti rajattu / loputon?
	Lähdetekstien lukumäärä	Montako lähdetekstiä prosessissa on?
	Kohdetekstien lukumäärä ja uniikkisuus	Montako kohdetekstiä prosessissa on? / Ovatko ne uniikkeja?
	Linkitys	Käytetäänkö prosessissa linkkejä?
	Käyttäjäpositio: näkökulma <sup>13</sup>	Onko osallistujan mahdollista havaita koko tekstialue yhdellä kertaa?
	Proseduurin tai operaation tyyppi	Mitä operaatioita kirjoitusalueella on käytettävissä <sup>14</sup> ?
<i>Miten osallistujat toimivat prosessissa?</i>	Perspektiivi	Edellyttääkö teksti osallistujan ottavan strategisen roolin tekstin kuvailemassa maailmassa?
	Käyttäjäpositio: autonomia	Onko osallistuminen riippuvaista muista osallistujista?
	Ergodiikka	Pääseekö osallistuja vaikuttamaan prosessiin?

<sup>13</sup> Lisäksi Eskelisen käyttäjäpositioon kuuluvat funktiot liikkuvuus ja sijoitus. En hyödynnä niitä analyysissäni, koska tutkimusaineistoon liittyvän esiymmärryksen perusteella prosessiin ei liity kehollista liikkumista (vrt. esim. liikesensoreilla varustetut teksti-installaatiot), eikä verkossa tapahtuvaan prosessiin osallistuakseen pidä olla tietyssä fyysisessä paikassa, vaan osallistua voi missä tahansa internetin ulottuvissa.

<sup>14</sup> Tarkastelen proseduurien / operaation tyyppejä empirialähtöisesti käyttämättä Eskelisen hyödyntämää Bénaboun mahdollisten operaatioiden luetteloa analyysin pohjana.

		siin?
	Käyttötapa (Aarseth): luotava, muokkaava ja kirjoittava käyttötapa <sup>15</sup>	1) Onko osallistujalla valittavanaan eri polkuja? 2) Ovatko skriptonit osaksi osallistujan valitsemia tai luomia? 3) Voiko osallistuja lisätä tekstoneita tai muuntofunktioita (pysyvästi) tekstiin?
	Käyttäjätavoitteet: konsultaatio, kokeileminen, ratkaiseminen, voittaminen, improvisaatio	1) Ilmeneekö prosessissa konsultaatiota? 2) Ilmeneekö prosessissa kokeilemistä? 3) Liittyykö prosessiin pelin tai arvoitusrakenteen ratkaiseminen / päättäminen? 4) Liittyykö prosessiin voittaminen ja häviäminen? 5) Voiko kirjoitusalueen lainalaisuuksien ja käytettävissä olevien operaatioiden puitteissa improvisoida?
<i>Mitä materiaalia prosessissa tuotetaan?</i> <sup>16</sup>	Prosessin sisällöllinen taso	Millaisista elementeistä järjestyvä teksti rakentuu?

*Taulukko 1. Tutkielman analyysikysymykset.*

Olen valinnut Aarsethin kybertekstiteorian ja Eskelisen siihen tekemät täydennykset tutkielman teoreettiseksi viitekehikseksi, koska katson, että yhdessä ne konstruoivat tutkimusongelmaan sopivan heuristisen metodin. Perspektiivin,

<sup>15</sup> Sen lisäksi, että käyttäjällä on kaikissa teksteissä sisäänrakennettuna oleva tulkinnallinen funktio, joitakin tekstejä voi kuvata lisäfunktioiden avulla, jotka ovat esillä taulukossa. Jos kaikki käyttäjän tekstiä koskevat päätelmät tai päätökset liittyvät vain tekstin merkitykseen, toteutuu tekstissä ainoastaan tulkinnallinen funktio. (Aarseth 1997, 64.)

<sup>16</sup> Vrt. Eskelisen typologiaan kuuluva prosessin lingvistinen taso. Kiinnitän huomion avoimemmin ja laajemmin prosessissa tuotettavaan tarinan elementteihin, en erityisesti lingvistiseen tasoon.

jolla on analyyttistä ja selittävää potentiaalia. Teoreettinen viitekehys on esimerkki siitä, kuinka teoriat ja teoreettiset konstruktioivat heuristisia työkaluja, perspektiivejä ja viitekehysiksi, joita voidaan modifioida, täydentää ja arvioida uudelleen. Taulukko (Taulukko 1.) on konstellaatio, avoin malli ulottuvuuksille, jotka voivat yhdessä muodostaa satoja mediapositioita.

#### **2.2.4 Tutkielman keskeiset käsitteet**

Määrittelen seuraavaksi tutkielman keskeisimmät käsitteet, jotka vaativat selkeyttämistä perusasetelman ymmärtämiseksi. Osa käsitteistä on jo tullut määrittelyiksi asiayhteyksissään, mutta paikannan ne vielä osaksi tutkielman käsiteperhettä.

Ongelmanasettelu, miten kirjaa yhteiskirjoitetaan monien osallistujien toimesta kollaboratiivisessa mediassa, pitää sisällään neljä määrittelyä kaipaavaa käsitettä: kirjan, yhteiskirjoittamisen, osallistujat ja kollaboratiivisen median. Tarkoitetaan kirjalla luettavaa tai katseltavaa teosta, joka ei valmistuttuaan muutu merkien tasolla. Kirjan käsitettä tarkentavat romaani ja fiktio<sup>17</sup>, joilla viitataan kaunokirjallisuuteen. Määrittelen yhteiskirjoittamisen kertomisen yhteistyömäiseksi muodoksi, jossa tekijät luovat yhdessä sisältöä erilaisista visioistaan ja kokemuksistaan käsin (esim. Jenkins 2006, 98). Käytän Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessiin osallistuvista henkilöistä yleisesti nimitystä osallistuja. Muita mahdollisia nimityksiä kybertekstiteoreettisessa viitekehyksessä ovat esimerkiksi lukija tai käyttäjä, jotka toistuivat edellä käsitellessäni Aarsethin ja Eskelisen kybertekstuaalisia typologioita. Katson, että osallistuja kuvaa parhaiten osallistujien kontribuoivaa roolia prosessissa, rajaamatta toimintaa lukemiseen tai jonkin objektin ”käyttämiseen”. Yksi vaihtoehto olisi käyttää nimitystä kirjoittaja, mutta sekin on mielestäni liian yksityiskohtainen lähestymistapa prosessin moniin mahdollisiin osallistumisen muotoihin. Kollaboratiivinen media tarkoittaa digitaalisen ja verkottuneen median muotoa, jossa osallistujat tekevät yhteistyötä viestein, sisällöin ja merkityksin (esim. Löwgren & Reimer 2013).

---

<sup>17</sup> Ks. alaviite nro 8.

Viittasin johdannossa digitaalisen tarinankerronnan tutkimuksen rooliin, kun tarkastellaan aiheeseen liittyvää aiempaa tutkimusta. Digitaalinen tarinankerronta ja narratiivi ovat käsitteitä, jotka vaativat määrittelyä tutkimuskentän ymmärtämiseksi. Digitaalinen tarinankerronta on yksinkertaisesti toimintaa, joka käyttää digitaalisia työkaluja ja alustoja tarinoiden tuottamiseen ja esittämiseen (esim. Alexander 2011). Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessin päämäärä on tuottaa *Pirunmeri*-romaani. Tulen tutkielman edetessä käyttämään tuotettavasta (teksti)materiaalista myös narratiivin käsitettä. Viittaan sillä **Gerald Princen** määritelmään narratiivista todellisten tai fiktiivisten tapahtumien kertomisena (tuotteena ja prosessina, objektina ja esityksenä, rakenteena) yhdeltä tai useammalta kertojalta (*narrator*) yhdelle tai useammalle yleisölle (*narratee*) (Prince 1987, 58). Mielestäni Princen määritelmä huomioi Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessin prosessiluonteen, sitomatta narratiivia tiettyihin muodollisiin rajoitteisiin – narratiivit ovat kerrontaa. Tällaista laajaa narratiivikäsitystä edustaa myös **Marie-Laure Ryanin** (2004a) määritelmä. Siinä narratiivinen teksti luo tarinamaailman, jossa on hahmoja ja objekteja. Tekstin viittaama maailma käy läpi muutoksia, jotka aiheutuvat tapahtumista tai käyttäjän toiminnoista. Teksti sallii päämäärien, suunnitelmien, kausaalisten suhteiden ja psykologisten motivaatioiden tulkitsevan verkoston rakentamisen kerrottujen tapahtumien ympärille. Kun teksti täyttää nämä ehdot, syntyy narratiivinen käsikirjoitus. Narratiiveja ovat mitkä tahansa semioottiset objektit, joiden tarkoitus on herättää narratiivinen käsikirjoitus vastaanottajien mielessä. Ryanin narratiivikäsitöksessä narratiiveja ovat esimerkiksi sarjakuvat, sanomalehdet, elokuvat, tv-sarjat, web-sivut ja tietokonepelit. Toisaalta on käyty keskustelua siitä, tulisiko uuden median käytäntöjä käsittää narratiiveina laisinkaan. Esimerkiksi Aarseth (1997 & 2004) on haastanut tietokonepelien riippuvuuden narratiivisista malleista ja ehdottanut sen sijaan termiä *ludologia* korostamaan osallistujien välisen pelin ja vuorovaikutuksen merkitystä. Termiä narratiivi käytetään kuitenkin yleisesti uuden median kerronnan muotoja käsiteltäessä (esim. Ryan 2004a & 2004b; Alexander 2011; Page & Bronwen 2011; Rettberg 2011), enkä siksi sivuuta sitä tässäkin tutkielmassa.

Lopuksi määrittelen vielä kootusti tutkielman kannalta keskeiset kyberteksti-teorian käsitteet, jotta ne eivät jää hämäräksi. Näitä ovat tekstonit ja skriptonit, ergodisuus, teksti sekä lähde- ja kohdeteksti. Tarkastelin tekstoneita ja skriptoneita tutkielman keskeisenä käsiteparina Aarsethin kybertekstitypologian yhteydessä (2.2.1) Tekstonit ovat tekstin rakennuspalikoita tai syvärakennetta eli tekstivarastoa, skriptonit tekstoneiden mahdollisia yhdistelmiä, tekstin lukijalle välittyvä pintataso (Koskimaa 2000, 40). Se, miten nämä asettuvat tutkielman tutkimusaineistoon, tulee esiin heti ensimmäisessä tulosluvussa (3.1.1). Aarseth antaa ergodisuuden käsitteelle useita, osin päällekkäisiä merkityksiä. Alun perin hän on määritellyt ergodisuuden lukemisen tavaksi, jossa käyttäjä joutuu ”ponnistelemaan” eli näkemään vaivaa oikean polun löytämiseksi. Myöhemmin Aarsethin kirjoituksissa ergodisuudesta korostuu teoksen ja välineen merkitys. Silloin ergodisuus ei ole enää vain lukemisen tapa, vaan yleisemmin informaation takaisinsyötöstä syntyvä tekstuaalinen koneisto. Ergodisen ilmiön synnyttää kyberneettinen systeemi, kone (tai ihminen), joka operoi tiedon takaisinsyötösilmukkana tuottaen erilaisia semioottisia merkkijonoja. (Aarseth 1997, 1; 1999, 32–33.) Tuomalla yhteen nämä määritelmät, ergodinen teksti on teksti, joka vaatii lukijalta lukemisen ja tulkinnan lisäksi muutakin toimintaa, esimerkiksi valintoja, tekstimedian aktiivista käyttöä, tekstin yhdistelyä, poistamista tai kirjoittamista.

Edellä toistuu tekstin käsite. Aarsethin mukaan tekstiksi voidaan kutsua mitä tahansa objektia, jonka ensisijainen tehtävä on välittää sanallista informaatiota (Aarseth 1997, 19). Näkemystä tukee **Roland Barthesin** laaja tekstikäsite, jonka mukaan tekstejä ovat kaikki lukemisen kohteet. Lukea taas voi ”tekstejä, kuvia, kaupunkoja, kasvoja, eleitä, kohtauksia jne.” (Barthes 1993, 214.) Käyttäessäni tutkielmassa termiä teksti, viittaan sillä kaikkeen tuotettavaan materiaaliin, joka välittää informaatioita. En siis rajaa informaation formaattia ainoastaan sanallisen tekstiin, vaan tekstin käsite pitää sisällään myös esimerkiksi kuvat ja videot. Huomioimalla Eskelisen kybertekstiteoriaan tekemät täydennykset, on tarpeen määrittellä myös lähde- ja kohdetekstin käsitteet. Lähdeteksti on teksti, jota käytetään konkreettisesti uuden tekstin tuottamisen materiaalina. Kohdeteksti taas on lähdetekstin työstämisen tuottama teksti.

### 2.3 Kirjallisuuden kokeellisuus yhteiskirjoittamisen kontekstissa

Esittelen seuraavaksi muutamia digitaalisen tarinankerronnan käytäntöjä ja projekteja, jotka valottavat kokeellisen kirjallisuuden ilmiökenttää yhteiskirjoittamisen näkökulmasta.

Kokeellisen kirjallisuuden käsite vaatii hieman määrittelyä. **Sakari Katajamäki** ja **Harri Veivo** (2007) ovat todenneet, että siinä missä ”avantgardea” määrittää tietty 1900-luvun alun taidesuuntausten perinne, ”kokeellisuus” on historiallisesti neutraalimpi yleiskäsite. Yleensä kokeellisuudella viitataan joko historialliseksi avantgardeksi kutsuttuihin liikkeisiin (futurismi, dada, surrealisismi), niiden uusiomuotoihin (”neo-dada”) tai myöhempiin avantgarden perillisiin (lettrismi, konkretismi, Fluxus, situationistit). Koska kokeellisuuden käsitteelle ei kuitenkaan ole avantgarden tavoin selkeää vakiintunutta historiallista perustaa ja vertailukohtaa, lähes mitä tahansa voidaan kutsua kokeelliseksi. Voidaan jopa väittää, että kokeellisuus on sanan laajassa merkityksessä uuden muodon tai sisällön ratkaisujen etsimisenä yhteinen piirre kaikelle taiteelle. (Katajamäki & Veivo 2007, 11–12) Kokeellisuus on siis käsitteenä epätarkka ja epäanalyttinen, ja sen määrittely on haastavaa. Katajamäen ja Veivon esiintuoma kokeellisuuden pyrkimys uusien muodon tai sisällön ratkaisujen etsimiseen tulee esiin myös Juri Joensuun (2012) huomiossa siitä, että kokeellisuudella voidaan viitata myös yleisemmin radikaaliin, rajoja rikkovaan, konventionaalaisia esitystapoja vastustavaan tai uusia uria etsivään taiteeseen. Joensuu on kuitenkin pitänyt tarpeellisena kokeellisuuden käsitteen selkiyttämistä ja sen viemistä tutkimuksellisempaan suuntaan. Tahollaan hän on määritellyt kokeellisuuden toimintana, jota edeltävät jonkinlaiset asetelmat ja ehdot ja, jonka tarkoituksena on jonkinlainen lopputulos. Näin kokeellista toimintaa määrittää asetusten ja lopputulosten avoin suhde, joka on tietoisesti asetettu. (Joensuu 2012, 6–8) Mielestäni tämä rajaa kokeellisuuden käsitettä tarvittavalla tavalla. Tällaiset kirjoittamista edeltävät asetelmat ja ehdot, joiden tarkoitus on tuottaa jonkinlainen tulos, ovat tyypillisiä yhteiskirjoittamisen projekteille. Projektit eivät välttämättä ole pyrkineet niinkään olemaan radikaaleja, kuin etsimään kirjallisuuden uusia uria ja tarkastelemaan kirjallisuutta kulttuurisena muotona



uusia näkökulmia avaavilta katsantokannoilta. Tässä ne tuovat eteen Katajamäen ja Veivonkin esittämän huomion siitä, että avantgarden tai kokeellisuuden määrittelyä ei voi rajata vain tekstuaalisiin piirteisiin, koska teokset osallistuvat kirjallisuuden kentän – kirjailijan aseman sekä kirjallisuuden perinteen, tehtävän, julkaisu- ja jakelujärjestelmän ja yhteiskunnallisen aseman – kyseenalais-tamis- ja muutospyrkimyksiin (Katajamäki & Veivo 2007, 11–12).

Millaiset asetelmat ja ehdot ovat määritelleet yhteiskirjoittamisen projekteja? Entä millaisia lopputuloksia projekteissa on tavoiteltu? Toin tutkielman johdannossa esiin, että yhteiskirjoittaminen kollaboratiivisessa mediassa saa harvoin lopputuloksensa painetun kirjan kaltaisena kokonaisteoksena. Interaktiivinen fiktio ja hypertekstifiktio ovat esimerkkejä yhteiskirjoittamisesta, joka ei saa lopputulostaan painetun kirjan kaltaisena kokonaisteoksena, mutta jonka implisiittinen osa osallistujien välinen yhteistoiminta ja -kirjoittaminen on. Näin niitä voidaan pitää tärkeinä yhteiskirjoittamisen uranuurtajina. MUD- ja MOO-ympäristöt nousevat lähes poikkeuksetta esiin digitaalista tarinankerron-taa koskevissa tutkimuksissa interaktiivisen fiktion esimerkkeinä. Näissä ympäristöissä osallistujien toiminta on suurimmaksi osaksi huoneiden, objektien ja hahmojen kuvausten kirjoittamista. Kuvailevan toiminnan lisäksi tarinanker-ronta toteutuu hahmojen välisessä vuorovaikutuksessa. Yhteiskirjoittamisen näkökulmasta MUD- ja MOO-ympäristöissä oleellista on virtuaalisen tilan kollektiivisesti kirjoitettu arkkitehtuuri ja dialogi, joka on ensisijaisesti riippuvaista monista käyttäjistä, jotka ovat jatkuvassa vuorovaikutuksessa samassa tekstuaalisessa tilassa. (Rettberg 2011, 191–192.)

MUD- ja MOO-ympäristöjen kanssa toimintalogiikaltaan samantapaisia kollektiivisen tarinankerronnan muotoja ovat tietyt hypertekstifiktio. Yksi esimerkki näistä on kollektiivisesti kirjoitettu **Robert Cooverin** organisoima konstruktiivinen hyperteksti *Hypertext Hotel* (Coover et al. 1996). Projektissa osallistujilla oli vapaus osallistua kirjoittamiseen, avata ”uusia huoneita”, poistaa linkkejä ja luoda uusia, juonitella toisia osallistujia vastaan, sekaantua toisten tuottamiin teksteihin, muuttaa juonellisia kehityskaaria, manipuloida aikaa ja tilaa sekä osallistua dialogiin luotujen hahmojen kautta. Joitain *Hypertext Hotel*:in

fragmentteja on yhä löydettävissä verkosta, mutta jos siihen olisi pääsy valmiina teoksena, se löytyisi rähjäisenä. Cooverin mukaan *Hypertext Hotel* oli aina kirjoitusprosessi, luonteeltaan hallitsematon, eikä sen ollut tarkoituskaan tulla päätökseen. (Coover 2003, 708.)

Esimerkeiksi nostamani interaktiivisen fiktion ja hypertekstifiktion asetelmat ja ehdot ovat väljiä, eikä toiminnan päämääräksi aseteta kokonaisteoksen tuottamista. Lähtökohtien ja lopputulosten välinen suhde on äärimmäisen ennalta määrittymätön. Esimerkit ovat kuitenkin oleellisia yhteiskirjoittamisen teknologisen taustan ja perinteen ymmärtämiseksi. Asetelmiltaan ja ehdoiltaan sekä lopputulokseltaan rajatumpia kokeellisuuksia ovat olleet esimerkiksi **Scott Rettbergin** (2011) tarkastelemat varhaiset verkkoon sijoittuneet ”ketjutarinat”, joissa osallistuvat kirjoittajat rakensivat panoksensa edellisen kirjoittajan kontribuutiolle jatkokehittääkseen järjestystä noudattavaa (*sequential*) narratiivia. Jopa alkeelliset konseptit kuten *The World’s First Collaborative Sentence* (Davis et al. 1994), antoivat lupauksia kirjallisuudesta, joka ei ole yhden henkilön kertomaa vaan monien henkilöiden kollektiivinen panos. (Rettberg 2011, 190.) Myös esimerkiksi **Barbara Cambell** on toteuttanut kokeiluita, joissa hyödynnettävät asetelmat ja ehdot ovat luoneet kirjoittamisen rakenteet ja rajoitukset. *1001 Night Cast* (2005–2008) oli osallistava kirjoitusprosessi, joka käytti kehyskertomusta ja rajoituksia tuodakseen yhteen lyhyet, monien henkilöiden kirjoittamat narratiivit. *Mr. Bellers Neighbourhood* (2002–) puolestaan käyttää New Yorkin karttaa sitoakseen yhteen monet eri narratiivit kollektiiviseksi verkkoantologiaksi. (Alexander 2011, 66–67.) Ketjutarinoiden tai Cambellin kokeellisuuksien kohdalla ei voida vielä puhua kirjallisuudesta, vaan ennemmin tarinankerronnasta. Ne kuitenkin osoittavat, millaisin asetelmin ja ehdoin tarinankerrontaa on toteutettu kollaboratiivisissa prosesseissa niin, että päämääränä on ollut tuottaa lopputulos, toisin kuin esimerkiksi MUD- ja MOO-ympäristöjen tai hypertekstifiktio *Hypertext Hotel*:in kohdalla.

Olen edellä käsitellyt yhteiskirjoittamisen muotoja, jotka eivät saa lopputulostaan painetun kirjan kaltaisena kokonaisteoksena. Esitin johdannossa, että lopputuloksen ollessa kokonaisteos, prosessi on harvoin avoin, vaan tapahtuu esi-

merkiksi yksittäisen lukijan ja kirjailijan välisenä yhteistyönä. Yhteistyö ei siis toteudu avoimessa prosessissa niin, että lukijat olisivat suoraan vuorovaikutuksessa toistensa kanssa, vaan vuorovaikutus suuntautuu lukijalta kirjailijalle ja kirjailijalta lukijoille. Tällä tavalla kirjailija kutsuu lukijat osallistumaan kertomuksen tuottamiseen. Yksi esimerkki tällä tavalla tuotetusta teoksesta on Eskelisen *Interface* (painettu kirja 1997, digitaalinen versio päivitetty vaiheittain ja on edelleen verkossa). Painettu romaani sisälsi tilauskupongin, jolla lukijalle tarjottiin mahdollisuus kaikkiaan 11 eri muokkausvaihtoehtoon<sup>18</sup> tilaamiseen. Yhden tai useamman muokkauksen tilaaminen tuotti lisäksi kirjoitusoikeuden, jonka nojalla lukija saattoi lisätä romaaniin kirjoittamiaan jaksoja eli kybertekstin terminologialla toteuttaa tekstonista (kirjoitettavaa) käyttäjäfunktiota. Joensuu kuvaa, kuinka hän käytti romaanin ilmestyessä tilaisuuden hyväkseen ja tilasi haluamansa todellisen henkilöhahmon mukaan *Interfacen* fiktiivisten hahmojen sekaan. Hän hyödynsi myös kirjoitusoikeuden ja kirjoitti romaaniin lisäjaksos. Myöhemmässä, vuonna 2000 toteutetussa vaiheessa eli ”täysimittaisessa verkkototeutuksessa” verkko-*Interfacsessa* on kaikki painettuun romaaniin sisällytetty aineisto, kirjailijan tuottamat lisäjaksot ja lukijoiden täydennykset. *Interface* on siis hybriditeos, joka yhdistää painetun romaanin ja sen verkkoversion yhdeksi kokonaisuudeksi. (Joensuu 2012, 232–233.) Tämän tutkielman kysymyksenasettelun kannalta kiinnostavaa teoksessa on sen muokattavuus ja rakenteellinen avoimuus.

Kybertekstejä, joissa lukijan toiminta voi olla strategista, on lopulta melko vähän (esim. Joensuu 2012, 58). Jos lukijalle strategisen roolin antavia kybertekstejä on vähän, kuinka marginaalista yhteiskirjoitettu kirjallisuus – pidemmälle menevä strategisen sisällöntuotannon muoto – on? Annan esimerkkejä muutamista yhteiskirjoitusprosesseista, joissa tavoitteeksi on asetettu kokonaisteoksen tuottaminen ja yhteiskirjoittaminen toteutuu monien osallistujien kesken. A

---

<sup>18</sup> 1. Jaksojen vaihto uusiin; 2. jaksojen laajennus; 3. jaksojen muunnelma; 4. linkittävät jaksot; 5. lisätieto henkilöhahmoista; 6. täydennetyt sivujuonet; 7. tietyn teeman syvennykset; 8. uuden henkilön tai tapahtuman (todellisen tai kuvitellun) sijoittaminen romaaniin; 9. kirjaa koskeva kysymys kirjailijalle; 10. jatko-osat (Eskelinen 1997, 167–168).

*Million Penguins* (Ettinghausen et al. 2007) oli **Penguin UK:n** ja **De Montfort Universityn** johtama yritys kirjoittaa kollektiivisesti novelli wiki-alustalla<sup>19</sup> satojen osallistujien toimesta. Projektissa asetettiin kysymys siitä, voiko osallistujien kollektiivi luoda toimivan fiktiivisen kertomuksen? Kuinka juonelle löytyy yhtenäinen kehityskaari, kun osallistujilla eri näkemykset siitä, miten tarinan tulisi päättyä, tai edes alkaa? Entä voivatko kirjoittajat todella jättää egonsa ”oven ulkopuolelle”? (Alexander 2011, 66–67.) Käsittelen *A Million Penguins* -projektia tarkemmin projisoidessani sitä Pirunmeren yhteiskirjotusprosessiin luvussa 3.3.1. Joensuu on ottanut esiin myös trilleristi **Ilkka Remeksen** kiinnostuksen painetusta kirjoista irtoaviin kirjallisuuden muotoihin. Kirjailijan verkkosivuilla julkaistiin lukijoiden kanssa kollaboratiivisesti kirjoitettu jännitysnovelli. Lisäksi Remes on suunnitellut verkkoa hyödyntävää, kustomoitavaa novellia, josta lukijat voivat saada itse muovaamiaan versioita. Remes on kuitenkin ilmoittanut Joensuulle, että hanke on telakalla teknisen toteutuksen haasteiden vuoksi. (Joensuu 2012, 231–232.). Roisto Oy:kään ei ole ensikertalaisena joukkoistamassa kirjallisuuden tuottamista. Kesällä 2010 yritys toteutti *Tweettaa kirja* -projektin<sup>20</sup>, jossa Twitterin avulla tuotettiin maailman ensimmäinen romaani – 500 Twitter-käyttäjän toimesta. Projektissa syntynyt romaani, *Todellisuudesta toiseen*, on saatavilla painettuna kirjana ja se on käännetty usealle eri kielelle.

Jos laajennetaan hetkeksi näkökulmaa kirjallisuuden ulkopuolelle, vakiintunein esimerkki yhteiskirjoittamisesta on luultavasti *Wikipedia*. Wikipedia on yksi esimerkki konstruktivisesta hypertekstistä, joka rakentuu avoimen lähdekoodin sovellukselle ja käyttäjien tuottamalle sisällölle, jota kenen tahansa on mahdollista muokata. Se on osoitus siitä, että kollektiivisesti kirjoitetuista konstruktii-

---

<sup>19</sup> Wikit ovat yksiä digitaalisen median vanhimpia yhteistyökaluja. Ensimmäiset wikit nähtiin 1990-luvun puolivälissä, **Ward Cunninghamin** luomina. Wikit ovat internet-sivuja, joita käyttäjät voivat editoida suoraan selaimessa menemättä ohjelmointikielen tai lähettämättä tiedostoja web-palvelimille. Vastakohtana useimmille verkkosivuille, wikit on suunniteltu mahdollisimman monien ihmisten muokattaviksi. Luopaavin yksittäinen esimerkki wikeistä on verkkotietosanakirja Wikipedia ([www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org)). (Quiggin 2006, 483–484; Alexander 2011, 64–65.)

<sup>20</sup> [www.tweettaakirja.fi](http://www.tweettaakirja.fi) -sivusto ei ole enää toiminnassa. Projektin Facebook-sivu löytyy osoitteesta <https://www.facebook.com/tweettaakirja>.

visista hyperteksteistä on jo tullut osa verkon jokapäiväisiä käytäntöjä. Suosiota selittää helppokäyttöisyys. Wikipedia on esimerkki ”osallistumisen arkkitehtuurista”, jossa käyttäjät luovat omaa toimintaansa sääteleviä verkostoja (O’Reilly 2004). Se myös tarjoaa esimerkkejä toiminnan käytännöistä kollaboratiivisesti tuotettavien narratiivien kehittämiseen (Rettberg 2011, 199). Koska räjähdysmäisesti suosiotaan kasvattava sosiaalinen media perustuu erilaisille kollaboratiivisen toiminnan muodoille, on odotettavissa, että yhteiskirjoittamiseen perustuvat kirjallisuuden muodot lisääntyvät. **Bryan Alexander** (2011) ennustaa, että näin tapahtuu ainakin pienemmällä skaalalla. Esimerkiksi *CREEatives* perustuu siihen, että kirjoittajat kirjoittavat vuorotellen yksittäisiä lauseita, joista kasvaa lyhyt tarina. On olemassa esimerkkejä myös verkkomedian kapasiteettia laajemmin hyödyntävistä kirjoitusprojekteista. Esimerkkejä ovat *Shadow Unit* ja *The Mongoliad*. Ne sisälsivät blogeja, wikejä, Twitter-päivityksiä, sähköposteja, web-widgettejä, fyysisiä objekteja ja aktiivisen yleisön osallistumisen kaikilla näillä areenoilla. Vastaavien projektien bisnesmallit ovat kuitenkin vasta kehittymässä. (Alexander 2011, 227–228.)

Keskeinen osa yhteiskirjoittamisen kokeellisuutta on kulloinkin käytettävissä olevan teknologian luomat rajoitukset ja mahdollisuudet. Narratiivisten muotojen kehitys jatkaa laajentumistaan yhtä nopeasti kuin teknologiset innovaatiot, ja nopeammin kuin tiedemiehet ja kriitikot voivat sitä dokumentoida. Käytännöt eroavat jo merkittävästi interaktiivisista fiktioista ja hypertekstifiktioista, jotka olivat digitaalisen narratologian ensimmäisen aallon keskiössä. Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessi on kohtaamispaikka, jossa kohtaavat digitaalisten teknologioiden ja verkon kirjoittamisen välineet, monet osallistujat, sekä näiden vuorovaikutuksessa tavoiteltava painettuna teoksena julkaistava romaani. Keskeiseksi nousee myös kysymys siitä, millaisena objektina kirja prosessissa ymmärretään eli millaista sisältöä sitä varten tuotetaan. Tässä tutkielmassa edesautan yhteiskirjoittamisen ilmiön hahmottamista ja piirrän esiin sen olennaiset piirteet.

## 2.4 Näkökulmia tutkielmaan

Esittelen ja keskustelutan tässä kohden tutkielman kannalta olennaisimpia näkökulmia. Kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvan yhteiskirjoittamisen tutkimukseen kuuluvat laajemmin katsottuna digitaalisen tarinankerronnan tutkimukset. Digitaalinen tarinankerronta asettuu nimensä mukaisesti digitaalisen median kontekstiin. Digitaalinen media on saanut osakseen paljon tieteellistä huomiota ja monet tutkijat ovat yrittäneet käsitteellistää digitaalisen median tärkeimpiä ominaisuuksia ja аспекteja. Käyn seuraavaksi lyhyesti läpi tutkielman näkökulmasta tärkeimmät käsitteellistykset liittyen tarinankerronnan digitaalisiin ja verkkopohjaisiin alustoihin, osallistujien toimintaan ja siihen, millaisia teoksia digitaalisen tarinankerronnan on katsottu voivan tuottaa.

Kun digitaalista mediaa ja verkkoympäristöjä on tarkasteltu digitaalisen tarinankerronnan alustoina, keskeistä on ollut lähtökohtainen ajatus siitä, että kaikki kirjoittamisen muodot ovat spatiaalisia ja jokainen teknologia tarjoaa kirjoittamiselle erilaisen tilan, joka edistää tietynlaista käsitystä sekä kirjoittamisesta että kirjoitetusta tekstistä. Tähän liittyy **Jay David Bolterin** (1991) näkemys kirjoitustilasta (*writing space*) – tietyn kirjoitusteknologian määrittelemästä fyysisestä ja visuaalisesta kentästä. Painetun kirjan konseptuaalisessa tilassa kirjoittaminen on vakaata, monumentaalista ja kirjailijan kontrolloimaa. Tilaa määrittävät painokset, jotka ovat olemassa tuhansina identtisinä kopioina. Bolterin mukaan painoteknologia on edistänyt käsitystä tekstistä, joka on yhden henkilön (kirjailijan) omaisuutta. Sähköisen kirjan konseptuaalista tilaa sen sijaan kuvaa liikkuvuus (*fluidity*) sekä kirjoittajan ja lukijan välinen interaktiivinen suhde. Sähköinen kirjoittaminen korostaa tekstin pysymättömyyttä ja muuntuvuutta ja pyrkii vähentämään kirjailijan ja lukijan välimatkaa. Se muuttaa kirjoittamisen kulttuurisen statuksen ja kirjojen tuottamisen menetelmät. (Bolter 1991, 3, 11, 148–149)

Bolterin näkemykset liittyvät tiiviisti hypertekstiteoriaan, joka oli 1980- ja 1990-luvuilla vaikutusvaltainen, paljon keskusteltu, mutta myös kritisoitu digitaalisen tarinankerronnan teoria. Hypertekstiteoria oli ensimmäinen laaja ja yhtenäis-

sempi tutkimussuuntaus, jonka kohteena olivat sähköiset tekstit kirjallisuuden medioina. Hypertekstiteorian paradigmaattinen tekstuaalinen malli on hyperteksti<sup>21</sup>, jolla tutkimussuuntauksen keskeiset teoreetikot – Bolter, **George Landow** ja **Richard Lanham** – tarkoittivat tietokoneen näytöltä luettavaa linkkirakenteista tekstiä. Ideaalimallissaan se on epä- tai multilineaarinen tekstuaalinen verkosto, jossa jokainen luenta muodostuu lukijan valitsemista poluista. (Joensuu 2012, 47–48.) Landowin (1997, 2–3) mukaan hyperteksti on paitsi sähköisen julkaisun uudenlainen muoto, myös tekstuaalinen logiikka ja episteemin ja paradigman vaihdos. Hypertekstissä keskus vaihtuu solmuksi tai yhteyskohdaksi, marginaali linkiksi, hierarkia verkostoksi ja lineaarisuus multilineaarisuudeksi. Landowin ennustuksissa hyperteksti lopettaa tekijän omistussuhteen teokseensa ja teoksen stabiilina, fyysisesti eristettynä tekstinä (Mt., 31). Hypertekstiteoreetikot pitivätkin tiettyjä hypertekstin ominaisuuksia (linkit, verkosto, luodattavuus) Roland Barthesilta, **Gilles Deleuzelta**, **Michel Foucault’lta** ja **Jacques Derridalta** peräisin olevien ajatusten (intertekstuaalisuus, rihmasto, moniäänisyys, hajakeskitys ja tekijän kuolema) toteutumina (Landow 1997, 33–48).

Hypertekstien piirre, jossa lukijalla on vapaus liikkua tekstissä ja navigoida sitä, johti väitteisiin lukijan roolista kertojana (esim. Bolter 1991, 7; Landow 1992 & 1994; Joyce 1995, 193). Lukijan asettaminen kertojan rooliin synnytti käsitteitä kuten *wreader* (*reader-author*) (Landow 1992, 117). Tällaiset käsitteet tukevat esimerkiksi Barthesin (Barthes 1990, 4) esittämiä näkemyksiä siitä, että kirjoittamisen uusien muotojen tarkoitus ei ole enää tehdä lukijasta kuluttajaa vaan tekstin tuottaja. Monet tutkijat ovat kuitenkin nähneet väitteet lukijan saamasta kertojan roolista liioittelevina ja harhaanjohtavina. Esimerkiksi Ryanin (2001) mukaan hyperteksti ei tee lukijasta kertojaa, jos kertomisella tarkoitetaan aktiiviteettia, joka vaatii mielikuvitusta ja kielitaitoa. Lukiessaan linkkirakenteista

---

<sup>21</sup> Hypertekstin yksiköitä tai ”kappaleita” kutsutaan Roland Barthesilta lainatulla termillä leksioksi. Kussakin leksiassa on yleensä useampi sana, joka aktivoi linkin. Sitä klikkaamalla lukija saa eteensä uuden leksian. Hypertekstissä on siis kyse tekstikappaleiden verkostosta, jossa lukija liikkuu linkkien välityksellä. (Joensuu 2012, 47–48.)

tekstiä, lukija ei tule kertojaksi luovassa mielessä, vaan ainoastaan valitsee mahdollisiksi tehtyjen polkujen välillä. (Ryan 2001, 283.) Eskelisen näkemyksissä (2002) on kuultavissa samankaltainen ajattelutapa, kun hän korostaa, että lukija ei ole kirjoittanut tekstiä eikä suunnitellut, päättänyt tai toteuttanut sen linkki–solmu-rakennetta. Eskelisen mukaan on pikemmin kyse siitä, että lukija joutuu ottamaan tai saa osittain vastuulleen kertomuksen esittämisjärjestyksen valinnan. Valinta on kuitenkin rajoitettu tekstin rakenteisiin eikä siten ole vapaa, koska tapahtumilla on tekstissä myös kirjailijan määrittelemiä ehdottomia esiintymisjärjestyksiä, joihin lukija ei voi vaikuttaa. Näin lukijoista tulee korkeintaan **Raine Koskimaan** kuvailemia kanssakertojia (*co-narrators*). (Eskelinen 2002, 32.)

Keskustelut lukijan ”valtaantumisesta” kertojaksi ja sitä koskevat argumentit puolesta ja vastaan, valottavat yhteiskirjoittamisen historiallista taustaa, ja niistä avautuu yhteiskirjoittamisen problematiikka. Hypertekstiteoria, ja siihen liittynyt keskustelu, ilmentää uusien teknologioiden luomia digitaalisen tarinankerronnan mahdollisuuksia, jotka katalysoivat digitaalisten välineiden ominaispiirteitä koskevia uusia tutkimuksellisia avauksia. Esimerkiksi **Mikko Nortela** (2008) on todennut, että hypertekstiteoria tuntuu tulleen tiensä päähän. Se on ollut riippuvainen linkkirakenteista ja hypertekstieditoreista. Nykyiset teokset hyödyntävät digitaalisia mahdollisuuksia yleensä monipuolisemmin. Toisaalta teorian perusteita voidaan edelleen soveltaa, vaikka kokeelliset teokset ovatkin yhä harvemmin riippuvaisia pelkästään linkkirakenteista. (Nortela 2008, 69.) Hypertekstiteoria on kuitenkin tärkeä juonne tutkijoille, jotka ovat tarkastelleet digitaalista tarinankerrontaa. Kertojan, yleisön ja tarinan välinen vuorovaikutus on pitkään ollut heidän kiinnostuksen kohteensa, ja sen merkitys on korostunut suhteessa digitaalisiin teksteihin. Interaktiivisuus on toistuvasti esitetty digitaalisen median ominaisuudeksi, joka selviten erottaa sen vanhemmista, analogisista genreistä (esim. Aarseth 1997; Walker 2003; Ryan 2004a, 2004 & 2006).

Interaktiivisuuden käsitettä voidaan tulkita kuvainnollisesti ja kirjaimellisesti. Kuvainnollisessa mielessä interaktiivisuus kuvaa lukijan ja tekstin välistä yhteistyötä merkityksen tuotannossa. Kirjallisuuden sähköisiä ilmiöitä tutkittaessa



huomio kuitenkin kiinnittyy tekstuaalisiin mekanismeihin, jotka antavat lukijalle mahdollisuuden vaikuttaa tekstiin merkkijonoina ja esittämisen dynamiikkana. (Ryan 2001, 16–17.) Se, miten interaktiivisuus ja sen monet muodot määritellään, pysyy kiistelyn kohteena. Aarseth (1997) on pitänyt käsitettä liian epämääräisenä ja halunnut korvata sen ergodisuuden käsitteellä. Sen sijaan Murraylle (1997) toimijuus (*agency*) on interaktiivisuutta parempi käsite. Ryan (2011) puolestaan on esittänyt, että ergodiikan ja toimijuuden ideat eivät kumpikaan täydellisesti kiteytä interaktiivisuuden sisältämää dialogista ja vastavuoroista luonnetta. Interaktiivisuudessa on kyse tekstien kyvystä modifioida itseään dynaamisesti. Ohjelmoidut digitaaliset tekstit reagoivat käyttäjän suorittamiin toimintoihin panemalla toimeen uusia toimintoja. Aidosti interaktiivinen systeemi pitää sisällään molemminpuolisen panoksen, joka synnyttää takaisinyöttösilmukan (*feedback loop*). Osapuolia voivat olla kaksi ihmistä tai ihminen ja ohjelmoitava kone. (Ryan 2011, 35.) Edellä esitetyt näkemykset ovat osoitus siitä, että lukijan teknologisen kehityksen myötä saamat roolit ja se, miten niitä käsitteellistetään, on kiistelty aihe. Interaktiivisuuden käsitettä työstetäänkin ja laajennetaankin jatkuvasti teknologisen ja narratiivisen kehityksen valossa (esim. Montfort 2011; Bell 2011). Interaktiivisuus ei kuitenkaan vielä yksistään kuvaa yhteiskirjoittamista prosessina, jossa tekstiä tuotetaan monien osallistujien välisessä vuorovaikutuksessa. Esimerkiksi Ryanin, Aarsethin ja Murrayn käsitteellistykset eivät suoranaisesti ota huomioon monien osallistujien yhtäaikaista läsnäoloa, vaan ovat kiinnostuneita yksittäisen lukijan suhteesta tekstiin.

Nykyiset mediateknologiat mahdollistavat osallistujien monensuuntaisen kommunikaation. Kollaboratiivinen media (esim. Löwgren & Reimer 2013) pitää sisällään monensuuntaisen kommunikaation ja yhteistyömäisen tekijyyden. Kollaboratiivisen median ominaisuudet ja sen piiriin kuuluvat käsitteet sekä termit ovat tutkimusalueen verrattaisen tuoreuden vuoksi vasta hahmottumassa ja muodostumassa<sup>22</sup>. Esimerkiksi **Axel Bruns** on todennut, että termit<sup>23</sup>, joita

---

<sup>22</sup> Löwgrenin ja Reimerin (2013) mukaan kollaboratiiviset mediat ovat 1) sellaisia käytäntöjä varten, jotka suuntautuvat toimintaan ja ovat avoimia vuorovaikutukselle 2) tarjoavat viitekehysten, jossa komponentteja voidaan yhdistellä ja ottaa käyttöön eri tavoilla 3) sisältävät läheisiä mediainfrastruktuurien ja mediatekstien välisiä yhteyksiä,

hyödynnetään kuvaamaan Web 2.0:n halki levittäytyviä kompleksisia osallistumisen ja yhteistyön prosesseja, ansaitsevat tarkemman määrittelyn kuin mitä ne ovat tieteellisessä, ammatillisessa ja populaarissa keskustelussa saaneet (Bruns 2013, 250).

Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessi on osa kollaboratiivisen median toimintakenttää. Analysoituani Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessia kybertekstiteorian tarjoamilla metodisilla välineillä, luen tutkimustuloksia Murrayn designin ideoita vastaan. Myös Löwgren ja Reimer ovat esittäneet, että kollaboratiivista mediaa voidaan parhaiten tarkastella yhdistämällä analyysi ja arviointi design-orientoituneisiin interventioihin (Löwgren & Reimer 2013, 4). Murrayn (1997 & 2012) käytännönläheinen teoria digitaaliseen designiin rakentuu neljän digitaalisen ja verkottuneen median ulottuvuuden ympärille. Teoria tarkastelee digitaalisia ympäristöjä proseduraalisina, osallistavina, tilallisina ja ensyklopedisina ulottuvuuksina. Kaksi ensimmäistä liittyvät siihen, mitä tarkoitamme interaktiivisella, kun kaksi jälkimmäistä muodostavat sen, mitä tarkoitamme puhuesamme immerssiivisestä kyberavaruudesta. Proseduraalisella ulottuvuudella Murray tarkoittaa sitä, että tietokone pystyy toteuttamaan useita peräkkäisiä sääntöjä ja niiden sarjoja, joiden perusteella myös interaktio ja osallistuminen mahdollistuvat. Osallistavassa ulottuvuudessa on kyse siitä, että tietokoneet ovat vastaanottavaisia käyttäjän syönteille, ja käyttäjä voi suorittaa toimintoja. Tilalliseen ulottuvuuteen liittyen uusia digitaalisia ympäristöjä määrittelee niiden kyky esittää navigoitavia tiloja. Ensyklopedisyydellä Murray viittaa tietokoneen kykyyn esittää laajoja ja eri medioihin perustuvia tiedostomuotoja, jotka ovat saatavilla mistä tahansa maailman kolkasta. (Murray 1997, 71–79, 84.)

---

hämärtäen perinteistä jakoa yhtäältä tuotannon ja jakelun keinojen ja toisaalta sisällön välillä 4) ovat crossmediaalisia ja yhä enemmän materiaalisia, katalysoiden perinteisten mediakanavien välistä konvergenssia ja laajentuen fyysiseen maailmaan – näyttöjen ja kaiuttimien ulkopuolelle 5) laittavat yhteistyön etusijalle, edistäen aktiivisesti ihmisten sitoutumista ei vain kuluttamiseen, vaan myös tuotantoon ja suunnitteluun.

<sup>23</sup> Bruns (2013, 250) nostaa esiin esimerkiksi termit tuottaminen, käyttäminen, kuluttaminen, *produsage*, yhteisö, ammattilainen, amatööri, julkinen ja yksityinen. Terminologinen haparointi, johon Bruns viittaa, kuvaa hyvin sitä, että kollaboratiivisen median tutkimuskenttä on verrattain tuore, eikä sillä ole omaa vakiintunutta terminologiaansa.

Edellä esittelemäni näkökulmat digitaaliseen tarinankerrontaan osoittavat, miten digitaalista tarinankerrontaa tarkasteltaessa huomio kiinnittyy tarinankerronnan alustoihin, osallistujien toimintaan ja näiden kahden välisessä suhteessa muodostuvaan materiaaliin. Keskeisin näkökulmien ”perintö” tälle tutkielmalle on se, että uudet teknologiat tarjoavat uudet mahdollisuudet tarinankerronnalle ja osallistujien rooleille siinä. Miten nämä taas käsitetään, ei ole yksiselitteistä ja vaatii poikkitieteellisiä lähestymistapoja. Tässä tutkielmassa yhteen tulevat kybertekstiteoria ja Murrayn design-orientoitunut tapa lähestyä digitaalisia artefakteja digitaalisen median neljää ulottuvuutta tarkastelemalla.

# III

## YHTEISKIRJOITTAMINEN KOLLABORATIIVISESSA MEDIASSA

Tutkin kybertekstiteorian tarjoamilla välineillä, miten Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessin kirjoitusalusat toimivat, miten osallistujat toimivat prosessissa ja millaisia sisältöjä kirjoitusalusatan ja osallistujien välisessä vuorovaikutuksessa syntyy.

### **3.1 Yhteiskirjoittamisen alustat ja operaatiot**

Ensimmäisenä tarkastelun kohteena ovat kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvan yhteiskirjoitusprosessin alustat ja operaatiot. Huomio suuntautuu kirjoittamisen teknologioihin ja materiaalsiin ehtoihin, jotka kehystävät, rakenteistavat ja tuottavat kirjallisuuden käytäntöjä (Aarseth 1997, 170; Joensuu 2012, 24).

#### **3.1.1 Tavoiteltava lopputuote asettaa yhteiskirjoittamiselle reunaehdot**

Ennen kuin siirryn käsittelemään varsinaisesti yhteiskirjoittamisen alustoja ja operaatioita, tuon esiin Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessin perusasetelman, johon suhteessa myöhemmin tutkielmassa esiin nousevia yhteiskirjoittamisen ominaisuuksia on mahdollista ymmärtää. Kollaboratiivisessa mediassa yhteiskirjoitusprosessiin osallistuu monia osallistujia, joilla on epäilemättä omat näkemyksensä yhteistyön kohteena olevasta objektista. Miten monien osallistujien näkemyksistä voi syntyä yksittäinen lopputuote, esimerkiksi painettavana teoksena julkaistava romaani? Esitän, että tavoiteltava lopputuote asettaa yhteiskirjoittamisen reunaehdot. Reunaehdot määrittelevät yhteiskirjoittamista konvergoivana<sup>24</sup> toimintana ja luovat yhteiskirjoittamisen perusasetelman.

---

<sup>24</sup> Tarkoitan konvergoivalla toiminnalla sitä, että osallistujat tuottavat tahoillaan materiaalia, joka karsiutuu lopputuotteen tasolla murto-osaan.

Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa analyysitaulukon [Taulukko 1.] funktioiden *ergodiikka* ja *perspektiivi* toteutumistavat määrittivät prosessin perusasetelmaa. Ergodiikassa on kysymys siitä, pääseekö käyttäjä vaikuttamaan prosessiin. Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa kuka tahansa pystyi vaikuttamaan prosessiin osallistumalla siihen. Prosessi oli siis ergodinen ja koska prosessi oli avoin, ergodisen toiminnan kategoria kuului kaikille. Perspektiivin funktio selvittää ergodiikan funktiota. Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa osallistujien perspektiivit olivat henkilökohtaisia, mikä tarkoittaa sitä, että osallistujat ottivat strategiset roolit tekstin kuvailemassa maailmassa. Yhteiskirjoitusprosessissa ”luotiin tarina tyhjästä”. Tarkoitan tällä sitä, että osallistujat kirjoittivat tekstiä käyttäen omaa mielikuvitustaan. He siis ottivat strategiset roolit luomalla haluamiaan tapahtumapaikkoja, henkilöhahmoja ja kohtauksia kirjoittamalla ne tekstiksi. Aina kirjoittaessaan lisää tekstiä, osallistujat kartuttivat *lähdetekstien määrää*. Uusi lähdeteksti siis syntyi joka kerta, kun osallistuja tuotti tekstiä ja julkaisi sen muiden nähtäväksi. Lähdetekstien lukumäärä synnyttää kysymyksen *kohdetekstin* merkityksestä yhteiskirjoitusprosessissa.

Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessia tarkasteltaessa käy nopeasti ilmi, että prosessissa työstettiin yhtä kohdetekstiä – sitä kirjojen ja kansien välissä julkaistua *Pirunmeri*-romaanin, joka muodostuu lähdeteksteistä. Tämä selvisi jo Pirunmeren kirjoitusaloilla näkyvillä olleista kirjoitusprojektin esittelyteksteistä, joissa tehtiin selväksi, että aloilla kirjoitetaan yhdessä *Pirunmeri*-romaanin aikavälillä 5.9.–4.11.2011. Tarkoitan siis yhdellä kohdetekstillä sitä, että Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessin päämäärä oli lineaarinen *Pirunmeri*-romaanin, jonka WSOY julkaisi painettuna teoksena. Tämä vastaa analyysitaulukon funktioon *kohdetekstien lukumäärä*. Konvergoinnin toteutumisen vaatima perustavanlaatuisen ratkaisu onkin, miten osallistujien tuottamista lähdeteksteistä muotoutuu kohdeteksti? Avatakseni tarkemmin lähdetekstien ja kohdetekstin välisiä suhteita, tarinan järjestäytymisen logiikkaa, siirryn tarkastelemaan yhteiskirjoitusprosessin tekstoneita ja skriptoneita. Tekstonit ja skriptonit muodostavat kybertekstiteorian keskeisen käsiteparin. Käsitepari määrittää muita teorian funktioita, eli tekstonit ja skriptonit määrittävät myös koko tutkielman ongel-

manasettelua. Mitä tekstonit ja skriptonit ovat Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessin kontekstissa?

Tekstonit ja skriptonit perustuvat merkkijonojen eroon sellaisina kuin ne ovat tekstissä ja merkkijonoina sellaisina kuin ne näkyvät käyttäjille, koska ne eivät *aina* ole sama asia (Aarseth 1997, 62). Ero on ilmeinen esimerkiksi verkkosivun HTML-koodin ja sivulla vierailevalle käyttäjälle näkyvän sisällön välillä. Siinä tapauksessa koodi on tekstoneita ja näkyvä ”arkikielinen” verkkosisältö skriptoneita. Painettu kirja taas on yksitasoinen, eli siinä ei ole jakoa varastoon ja käyttöliittymään. Mitä materiaallinen kaksitasoisuus tarkoittaa Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessin kohdalla?

Aarseth:”Scripts are not necessarily identical to what readers actually read. -- Instead, scripts are what an”ideal reader” reads by strictly following the linear structure of the textual output” (Aarseth 1997, 62).

Aarseth siis tarkoittaa skriptoneilla sitä, mitä lukija lukee seuraamalla tiukasti tekstin lineaarista järjestystä. Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa tekstivarasto (tekstonit) siis tarkoittaa kaikkia niitä merkkijonoja, jotka syntyivät osallistujien yhteiskirjoittaessa Pirunmeri-tarinaa. Merkkijonojen ilmeneminen lukijalle (skriptonit) taas tarkoittaa painettuun *Pirunmeri*-romaanin valikoituja merkkijonoja. Tällainen jako on mielestäni looginen, kun prosessissa asetuvat vastakkain koko prosessin aikana karttunut materiaali ja lineaarisesti järjestäytynyt *Pirunmeri*-romaanin. Tekstoneiden ja skriptoneiden väliset suhteet liittyvät dynamiikan funktioon.

Dynamiikan funktiossa asetuvat vastakkain staattinen ja dynaaminen teksti. Staattisessa tekstissä skriptonit ovat muuttumattomia. Dynaamisessa tekstissä sen sijaan skriptoneiden sisältö voi muuttua tekstoneiden lukumäärän pysyessä samana, tai myös tekstoneiden lukumäärä ja sisältö voivat vaihdella. Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa osallistujat tuottivat uusia tekstoneita sekä määrällisesti että sisällöllisesti koko prosessin ajan. Tekstoneiden lukumäärä ja sisältö vaihtelivat, kun osallistujat tuottivat uusia tekstoneita – lähdetekstejä – *Pirunmeri*-romaanin rakennuspalikoiksi. Kun osallistuja julkaisi tuottamansa

tekstonit, niitä ei ollut enää mahdollista muokata, vaan ne jäivät sellaisinaan osaksi tekstivarastoa. Näistä tekstoneista pääkirjailija, Mikko Karppi Roisto Oy:stä, johti skriptoneita – lineaarisesti järjestäytynyttä tarinaa. Pääkirjailija julkaisi skriptoneita lokimerkintöjen muodossa. Tämä liittyy funktioon *aika*, joka kuvaa pääkirjailijan roolia prosessissa. Pelkkä ajan kuluminen ei riittänyt tuomaan skriptoneita esiin, vaan pääkirjailijan oli suoritettava operaatioita skriptoneiden tuottamiseksi ja julkaisemiseksi. Tällä tavalla tekstin aika oli Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa käyttäjä-, ei tekstilähtöistä. Kun uusi lokimerkintä julkaistiin, edellinen jäi staattiseksi, eli osaksi valmista tarinaa. Näin skriptonit olivat muuttumattomia. Skriptoneiden määrä ei kuitenkaan ollut vakio, vaan se kasvoi aina uuden lokimerkinnän myötä. Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa on siis sekä dynaamisia että staattisia piirteitä.

Edellä esitetty prosessin staattinen piirre eli se, että julkaistut lokimerkinnät edustavat muuttumattomia skriptoneita, liittyy funktioon *määräytyneisyys*. Määräytyneisyyden funktion tarkastelu aineistosta tuo esille, että kaikki peräkkäiset skriptonit olivat aina samassa järjestyksessä. Kerran julkaistut lokimerkinnät ja niistä kootut luvut eivät siis vaihtaneet järjestystä tai muuttuneet, vaan peräkkäiset skriptonit olivat aina (millä tahansa lukuhetkellä) samassa järjestyksessä. Teksti oli siis ennakoitava. Osallistujat pystyivät luottamaan siihen, että kerran skriptoneiksi sinetöidyt tarinan käänteet olivat samat seuraavallakin lukukerralla. Pääkirjailija teki vielä editointityötä yhteiskirjoitusprosessin päätyttyä ennen kuin *Pirunmeri*-romaani julkaistiin painettuna teoksena. Se on kuitenkin varsinaisen aineistoanalyysini ulkopuolinen kysymys. Koskeehan tutkielmani nimenomaan yhteiskirjoitusprosessia, jossa useat eri osallistujat olivat läsnä. Koska yhteiskirjoitusprosessi tähtäsi yhteen juonelliseen teokseen, lokimerkintärakenne takasi sen, että tarinassa edettiin pienin askelin kohti loppuratkaisua. Tämä liittyy *palautuvuuden* funktioon prosessissa. Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessi ei ollut kuin peli, joka voidaan keskeyttää ja aloittaa alusta, tai pelata loppuun ja aloittaa uusi kierros. Tarinaa kirjoitettiin sana sanalta ja pala palalta kunnes se oli valmis. Tässä tullaan *teleologian* funktioon.

Teleologisesti tarkasteltuna Pirunmeren kirjoitusprosessi oli rajattu ajallisesti siten, että kirjoittamiseen pystyi osallistumaan aikavälillä 5.9.–4.11.2011. Prosessi oli rajattu ajallisesti myös prosessia eteenpäin vievien elementtien osalta. Kahden kuukauden mittaisena ajanjaksona kirjoitettiin *Pirunmeri*-romaanin yhdeksän lukua, jotka muodostuvat 145 lokimerkinnästä, jotka puolestaan muodostuvat osallistujien tuottamista tekstoneista. Koska uusi lokimerkintä sulki edellisen lokimerkinnän, prosessi oli ajallisesti rajattu myös tässä suhteessa. Lokimerkinnät eivät noudattaneet mitään ajallista kaavaa, mutta karkeasti katsottuna niitä syntyi noin kahdesta kolmeen kappaletta päivässä. Tällä tavalla tarina soljui eteenpäin, eikä tarinan yksittäiselle kohdalle ollut mahdollista jäädä kirjoittamaan mahdollisia jatkoehdotuksia loputtomaksi ajaksi. Tämä on osa Pirunmeren kirjoitusprosessin reunaehtoja. Asetettu aikataulu jäsensi prosessia, kun tiedettiin, että yhteiskirjoittaminen päättyy tiettyinä päivinä. Tämän jälkeen pääkirjailija teki tekstin viimeiset editoinnit ja WSOY julkaisi yhteistyössä kirjoitetun *Pirunmeri*-romaanin joulumarkkinoille 2011.

Ergodiikan, perspektiivin, lähdetekstin, kohdetekstin, dynamiikan, ajan, määräytyneisyyden, teleologian ja palautuvuuden funktiot selittävät yhteiskirjoitusprosessissa muotoutuvan tekstin rakentumisen logiikkaa ja muodostavat yhteiskirjoitusprosessin reunaehdot. Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa osallistujat tuottivat ergodisuutta ja henkilökohtaista perspektiiviä toteuttaen lähdetekstejä *Pirunmeri*-romaanin varten. Lähdetekstien määrä oli suoraan verrannollinen osallistujien kontribuutioiden määrään ja koska määrä kasvoi koko ajan, prosessi oli dynaaminen. Paradoksi syntyi siitä, että prosessissa työstettiin yhtä kohdetekstiä, joka oli määrä muotoilla näistä lukuisista lähdeteksteistä. Ratkaisun avaimet olivat ajan funktioon liittyen pääkirjailijalla, joka muokkasi osallistujien tuottamista tekstoneista skriptoneita. Kirjoitusprosessin ja siinä syntyvän teoksen on oltava keskeneräisiä niin, että osallistujien toiminnalle jää tilaa. Esitysmuodollisten ja aikataulullisten tavoitteiden vuoksi kirjoitusprosessin on kuitenkin myös edistytävä. Jotta *Pirunmeri*-romaanin oli ostettavissa kirjakaupan hyllyltä joulukuussa 2011, tarinaa kirjoitettiin lineaarisesti alusta loppua kohden teleologisesti rajatussa prosessissa. Määräytyneisyydeltään ennakoivat skriptonit kuvaavat prosessin edistymistä – sitä, kuinka romaanin osia



lyötiin lukkoon prosessin edetessä niin, että niistä tuli staattisia. Kun työn alla oli luku kuusi, ei enää voitu palata muokkaamaan lukua kaksi. Prosessi ei siis palautunut tai tarina ei vellonut loputtomiin hahmottomana ja moneen suuntaan risteävänä tekstimassana, vaan tarinaa kehitettiin eteenpäin. Painetun formaatin tavoite teki yhteiskirjoitusprosessista toisaalta dynaamisen ja toisaalta staattisen.

Se, miten edellä käsittelemäni funktiot määrittyivät Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa prosessin reunaehdot muodostaen, antaa yleiskatsauksen prosessin perusasetelmaan ja toimintaperiaatteisiin. Esiin tuomani reunaehdot ovat kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvan yhteiskirjoitusprosessin toteuttajatahojen ensisijaisia ratkaisuja, jotka kuuluvat ennen kirjoitusprosessin käynnistämistä tehtävään prosessin toteutuksen suunnittelutyöhön. Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessi osoittaa, että reunaehtoja määrittelee pitkälti yhteiskirjoitusprosessissa tavoiteltava lopputuote, joka on tämän tutkielman kontekstissa painettavana teoksena julkaistava *Pirunmeri*-romaani. Seuraavaksi tarkastelen kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvan yhteiskirjoitusprosessin kirjoitusalueita, joilla yhteiskirjoitustyö tapahtuu.

### **3.1.2 Verkko yhteiskirjoittamisen rajattomana toimintakenttänä**

Kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvan yhteiskirjoitusprosessin toimintakenttä laajentuu rajattomasti internetiin, kun prosessia varten suunniteltu verkkosivu muodostaa sosiaalisen median yhteisöpalveluiden kanssa toisiinsa linkittyvät, erilliset kirjoitusalueet ja on avoin verkkosisällöille. Tällä tavalla yhteiskirjoitusprosessin tilallisten rajojen ei tarvitse olla selvästi piirretyt, vaan osallistujat muovaavat niitä toiminnallaan luodessaan internetin linkkirakenteissa.

Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessin toimintakentän rajaton laajentuminen internetiin tulee esiin erityisesti analyysitaulukon [Taulukko 1.] *linkityksen* funktiota tarkastelemalla. Linkityksen funktiossa on ontologisesti kysymys hypertekstuaalisuudesta, jonka rakennusyksikkö on hyperlinkki. Seuraavaksi tarkas-

telen, miten kollaboratiiviseen mediaan sijoittuva yhteiskirjoittaminen laajentuu rajattomasti internetiin hyperlinkkejä käyttämällä.

1) Hyperlinkit kirjoitusalueen laajenuksena sosiaalisen median yhteisöpalveluihin

Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessiin osallistuttiin Pirunmeri-verkkosivustolla, Facebookissa ja Twitterissä. Nämä kolme olivat yhteiskirjoitusprosessin kirjoitusalueita. Kaikki alustat hyödynsivät linkkejä ja kytkeytyivät toisiinsa linkkien välityksellä. Pirunmeri-verkkosivusto toimi yhteiskirjoitusprosessin ”päämajana”. Verkkosivustolle päivittyivät valmistuneet lokimerkinnät ja niistä muodostuneet romaanin luvut. Pirunmeri-verkkosivusto jakautui ylävalikon linkkeihin ”etusivu”, ”jatka tarinaa”, ”kirja”, ”lokimerkinnät” ja ”pinnan alta”. Etusivulla osallistujille tuotiin lyhyesti esiin, mistä sivustolla oli kyse, he pystyivät rekisteröitymään ja kirjautumaan sisään sivustolle sekä tarkastelemaan uusinta jatkoa tarinalle. Jatka tarinaa -sivulla he kirjoittivat tarinalle itse jatkoa ja kommentoivat muiden tuottamia lähdetekstejä. Kirja-linkin alta löytyivät omilta välilehdiltään projektin kuvaus, tarkasteluhetken saakka kirjoitetun tarinan tiivistelmä, tarinassa esiintyvät hahmot ja miljöokuvaus. Lokimerkinnät-linkki kätki taakseen lokimerkinnät jatkoehdotuksineen ja kommentteineen. Pinnan alta -linkin alle järjestyivät ”päiväkäskyt”, ”johtolangat” ja Roisto Oy:n Pirunmerta käsittelevä blogi. Uudet päiväkäskyt sekä tieto uudesta johtolangasta päivittyivät myös etusivulle. Lisäksi etusivulla oli ikkuna, jossa näkyi viimeisimmät Facebook-aktiviteetit. Käyttöliittymä oli selkeä ja osallistujat pääsivät helposti käsiksi prosessiin liittyviin materiaaleihin.



Kuva 1. Näyttökuvaa Pirunmeri-verkkosivusta.

Pirunmeri-sivustolla julkaistu materiaali linkitettiin Facebookiin ja Twitteriin, joissa oli omat sivunsa Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessille. Koko prosessin ajan lisääntyvää Pirunmeri-tarinaa liittyvää materiaalia seurattiin sosiaalisen median yhteisöpalveluiden välityksellä ja kirjoittamiseen otettiin osaa näistä palveluista käsin palveluiden omilla lainalaisuuksilla. Facebookin Pirunmeri-sivulla Pirunmeri-projekti teki päivityksiä, pääasiassa jakoi syntyneitä lokimerkintöjä, mutta viestitteli myös muuten yhteiskirjoitusprosessiin liittyvistä asioista houkutellessa ihmisiä osallistumaan prosessiin. Facebook-käyttäjät kommentoivat päivityksiä ja kirjoittivat sivulle myös omia viestejään. Kaikki päivitykset ja viestit jäsenyivät kronologisesti Facebook-sivulle, josta ne olivat tarkasteltavissa uusimmasta vanhimpaan.



Kuva 2. Näyttökuva Pirunmeren Facebook-sivusta.

Twitterissä Pirunmeri-projekti oli oma Twitter-käyttäjensä, joka julkaisi ”twiittejä”. Twiitit olivat linkkejä syntyneisiin lokimerkintöihin ja muita prosessiin liittyneitä päivityksiä – samaan tapaan kuin Facebookissa. Twitter-käyttäjien lisättyä omiin Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessiin liittyneisiin twiitteihinsä linkkinä toimivan hashtagin<sup>25</sup> Pirunmeri (#Pirunmeri), kaikki tällä hashtagilla tehdyt twiitit jäsenyivät saman hashtagin alle, jolloin ne olivat löydettävissä yhden linkin takaa.

<sup>25</sup> Hashtag tarkoittaa tunnistetta tai aihe-tunnusta, jota käytetään esimerkiksi Twitterissä ja Instagrammissa indikoimaan teemoja ja keskusteluja. Hashtag merkitään risuaidalla (#) asianan eteen (esim. #Pirunmeri), jolloin sen avulla voi etsiä sillä merkittyjä viestejä palvelun sisällä.

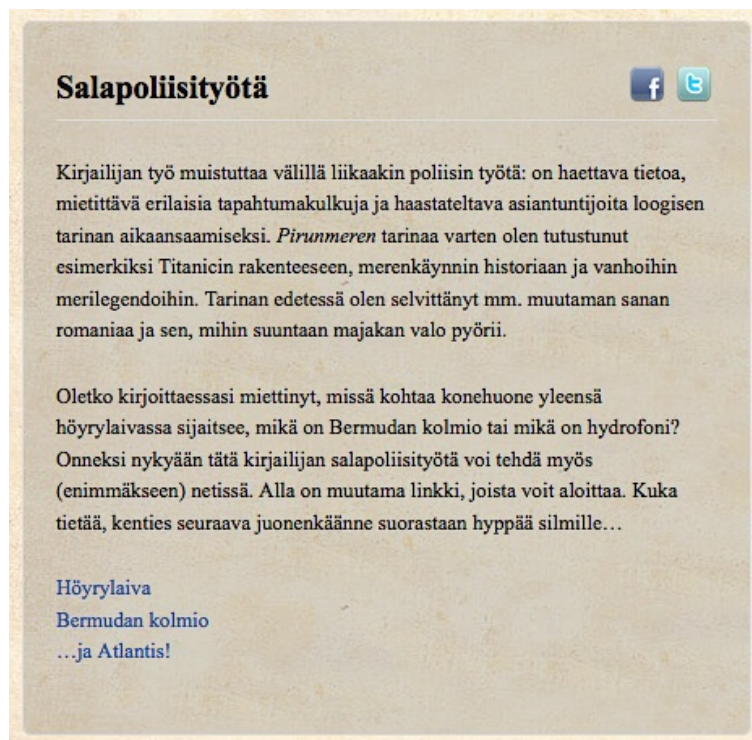


Kuva 3. Näyttökuva Pirunmeren Twitter-sivusta.

Osallistujien tuottaessa yhteiskirjoitusprosessiin materiaalia Facebookista tai Twitteristä käsin, materiaali päivittyi vastavuoroisesti Pirunmeri-verkkosivustolle.

## 2) Hyperlinkit reittinä kirjoitusalueiden ulkopuolisiin verkkosisältöihin

Osallistujat pystyivät lisäämään linkkejä mille tahansa sivustoille kirjoitusalueilla, joilla *Pirunmeri*-romaanin kirjoitettiin. Tällä tavalla tarina voitiin kytkeä mihin tahansa verkkosisältöihin. Tämä palveli erilaisia osallistujien päämääriä, pääsääntöisesti sitä, että tarinan eteenpäin viemiselle etsittiin inspiraatiota internetin syövereistä.



Kuva 4. Näyttökuvaa linkeistä kirjoitusaloitusten ulkopuolisiin verkkosisältöihin.

Linkit (Kuva 4.) johtivat Wikipedia-artikkeleihin Höyrylaivasta ja Bermudan kolmiosta sekä Skepsis-sivuston artikkelin Atlantiksesta. Artikkelit loivat taustaa linkkien lisäämisen mennessä kirjoitetulle Pirunmeri-tarinalle, sen tapahtumille ja henkilöhahmoille, ja artikkeleiden sisällöt avasivat mahdollisia kulkusuuntia tarinalle. Luodessaan hyperlinkkejä Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa, osallistujien toiminta oli Aarsethin *käyttötavan funktiolla kuvattuna kirjoittavaa*.

### 3) Hyperlinkit porttina yhteiskirjoittamiseen

Hyperlinkeissä porttina yhteiskirjoittamiseen on kyse siitä, että osallistuja sai tiedon Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessista luodessaan muita internetsisältöjä ja valitsi linkkejä päästäkseen alustoille, joilla Pirunmeri-tarinaa kirjoitettiin. Hyperlinkit porttina yhteiskirjoittamiseen koskevat tilannetta, jossa käyttäjä saapui kirjoitusalueelle muiden internetsisältöjen välityksellä. Tämä liittyy osaltaan analyysitaulukon funktioon *luotaava käyttötapa* eli siihen, että käyttäjä valitsee käyttämänsä polun. Koska Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessi sijoit-



tui internetiin, sitä oli linkitetty ahkerasti muihin verkkosisältöihin: esimerkiksi uutissivustoille, keskustelupalstoille ja sosiaalisen median yhteisöpalveluihin.



Kuva 5. Näyttökuva Pirunmeri-projektin linkittymisestä muihin verkkosisältöihin.

#### 4) Hyperlinkit yhteiskirjoitusprosessin materiaalin järjestäjinä

Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessin materiaalia tuotettiin eri lokaatioissa (Pirunmeri-sivustolla, Facebookissa ja Twitterissä), materiaali kasvoi eksponentiaalisesti prosessin edetessä ja kytkeytyi potentiaalisesti mihin tahansa verkkosisältöihin. Tämä materiaalin massiivisuus ja rihmastoisuus<sup>26</sup> eli se, että materiaali luo suhteita ympäri verkkoa, asetti haasteita materiaalin järjestämiselle. Ainakin kiireisen osallistujan oli hankalaa käydä läpi yhteiskirjoitusprosessin materiaalia kokonaisuudessaan. Osallistujan ei ollut mahdollista havaita koko tekstialuetta yhdellä kertaa. Tätä kuvaa analyysitaulukon [Taulukko 1.] funktio *näkökulma*. Sen sijaan, että osallistuja olisi pystynyt tarkastelemaan koko tekstialuetta yhdellä kertaa, hänen oli valittava eri linkkien välillä. Sitä voi kutsua myös navigoinniksi. Hänellä oli mahdollisuus tarkastella materiaalia Pirunmeri-sivustolla, Facebookissa ja Twitterissä. Linkit johtivat erilaisiin kirjoitusprosessiin liittyviin materiaaleihin, jotka rakensivat osallistujan käsitystä prosessista ja Pirunmeri-tarinasta. Osallistujien käsitykset erosivat keskenään sen mukaan,

<sup>26</sup> Rihmasto viittaa siihen, että tekstin hierarkkinen puurakenne tulisi korvata moniulotteisella ja eri suuntiin versovalla ei-hierarkkisella rihmastolla. Eheä ja rationaalinen subjekti korvautuu nomadisella subjektilla ja jyrkät hierarkiat moniäänisillä ja vakaita rakenteita purkavilla ajatusten rihmastoilla. (Deleuze & Guattari 1992.)

miten he olivat prosessin materiaalia luodanneet. Mistä kohdasta prosessiin mukaan tuleva osallistuja aloitti tutustumisen materiaaliin ja työn alla olevaan tarinaan? Jo kirjoitetun tarinan alusta? Parhaillaan kesken olevasta lokimerkinnästä? Lukeminen ei välttämättä ollut lineaarista, vaan tekstiä luettiin sieltä täältä erilaisia polkuja seuraten. Tekstistä oli Pirunmeri-sivustolla tiivistelmä, joka toimi vaihtoehtona tekstin alusta saakka läpikäymiselle. Tiivistelmä kertoi lyhyesti tarkasteluhetkeen mennessä kirjoitetut tekstin avainkohdat. Tiivistelmän lisäksi sivustolla oli myös oma välilehtensä kirjan hahmoille ja miljöölle, jossa ne esiteltiin lyhyesti tarinan hahmottamisen helpottamiseksi. Nämä ovat esimerkkejä siitä, miten yhteiskirjoitusprosessin materiaalia järjestetään hyperlinkirakenteen avulla niin, että prosessin toimintakentän rajaton laajentuminen internetiin ei hämmennä osallistujaa.

Olen käsitellyt edellä tapoja, joilla kollaboratiiviseen mediaan sijoittuva yhteiskirjoitusprosessi laajentaa toimintakenttäänsä rajattomasti internetiin käyttämällä hyödykseen internetin hypertekstuaalista rakennetta. Sosiaalisen median yhteisöpalveluista, kuten Facebookista ja Twitteristä, tehdään omat kirjoitusalueensa prosessia varten suunnitellun verkkosivun oheen. Osallistujat linkittävät yhteiskirjoitusprosessiin kirjoitusalueiden ulkopuolisia verkkosisältöjä. Vastaavasti linkit kytkevät prosessin osaksi muita verkkosisältöjä, koska se voidaan linkittää muilla verkkosivustoilla, jolloin osallistujat löytävät linkkien välityksellä yhteiskirjoitusprosessin kirjoitusalueille. Prosessilla ei siis tarvitse olla käyttöliittymällisellä tasolla selkeitä rajoja, vaan siinä on läsnä internetin tilallinen arkkitehtuuri, joka ilmentää rajattomuutta. Ainekset osallistujan hämmennykseen saattamiseen saattaisivat olla kasassa. Hyperlinkit kuitenkin toimivat koko ajan lisääntyvän prosessin materiaalin järjestäjinä käyttöliittymälliseltä kannalta. Linkkien taakse järjestyy yhteiskirjoitusprosessiin liittyvää materiaalia, jota osallistujat tutkivat luotaamalla eri materiaalien välillä.

Yhteiskirjoitusprosessin laajenemisella sosiaaliseen median yhteisöpalveluihin on useita merkityksiä. Ennen kaikkea se osoittaa, että kirjoittamisen ei siis tarvitse tapahtua yksittäisessä suljetussa tilassa. Tällä tavalla se eroaa esimerkiksi sellaisista verkkopeleistä, joita pelataan yhdessä tietyssä lokaatiossa ja jotka



eivät ulotu muualle verkkoon esimerkiksi linkkejä käyttämällä. Jos Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa Pirunmeri-verkkosivusto oli yhteiskirjoittamisen päämaja, olivat Facebook ja Twitter kirjoittamisen haarakonttoreita. Facebookilla ja Twitterillä on omat käyttöliittymänsä ja lainalaisuutensa, eivätkä niiden käyttöliittymät ole muokattavissa yksittäisten käyttäjien, tässä tapauksessa Pirunmeri-projektin, tarpeisiin. Tämä edellyttää päämajan olemassaoloa. Pirunmeri-sivusto oli suunniteltu vastaamaan prosessin tarpeita siten, että kaikki tarvittava materiaali saatiin järjestettyä sivustolle tarkoituksenmukaisesti. Facebookilla ja Twitterillä oli prosessissa oma erityisluonteensa, jota käsittelemme tarkemmin seuraavassa luvussa, kirjoittamisen operaatioiden yhteydessä. Tässä kohtaa, kun kyse on internetin tilallisen arkkitehtuurin kytkeytymisestä osaksi yhteiskirjoitusprosessia, huomionarvoista on sosiaalisen median merkitys osallistujien saavuttamisen kannalta. Kytkemällä Facebookin ja Twitterin kaltaiset palvelut osaksi yhteiskirjoittamisen kirjoitusalueita, tavoitetaan potentiaalisesti suurempi osallistujakunta, kun sana käynnissä olevasta prosessista leviää sosiaalisen median kautta. Osallistuminen on myös vaivattomampaa, kun kirjoittamiseen voi ottaa osaa alustalla, jota käyttää muutenkin arkitodellisuudessaan.

Se, mitkä sosiaalisen median yhteisöpalvelut nousevat kirjoitusalueiksi, riippuu ajan hengestä. Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessin aikaan, syksyllä 2011, prosessin Twitterin kirjoitusalueista ei vielä tavoittanut suurta määrää osallistujia. Syytä voidaan etsiä siitä, että sen käyttö ei ollut suomalaisten keskuudessa yhtä suosittua kuin nykyään. Twitterin suosio on lisääntynyt vasta vähitellen ja tällä hetkellä tilanne voisi olla toinen Twitterin saatua enemmän jalansijaa osana suomalaisten sosiaalisen median käyttöä. Jos *Pirunmeri*-romaanin kirjoitettiin nyt keväällä 2014, kirjoitusalueina käytettäisiin ehkä muitakin alueita. Yksi voisi olla esimerkiksi kuvanjakopalvelu *Instagram*, joka on tullut suosituksi sitten syksyn 2011. Koska sosiaalisen median yhteisöpalveluiden toimintalogiikat ovat sovellettavissa ja hyödynnettävissä yhteiskirjoitusprosessien tarpeisiin, linkittämisen avulla prosessit voivat valjastaa niiden potentiaalin käyttöönsä ja tavoittaa siten enemmän osallistujia tekemään yhteistyötä tavoiteltavan lopputuotteen saavuttamiseksi.

Olen tuonut tässä luvussa esiin sen, miten hypertekstuaalisuus heijastaa internetin tilallista arkkitehtuuria: linkkirakenteita sivustojen välillä ja toisiinsa linkittyviä sisältöjä, jotka laajentuvat rajattomasti, kun yhteiskirjoitusprosessin osallistajat voivat luoda linkkejä mihin tahansa verkkosisältöihin. Tätä kuvaa hypertekstuaalisen materiaalin (esim. Landow 1997) avoimuus, laajennettavuus ja keskeneräisyys. Linkittäminen, joka korostaa yhteyksien luomista, luontaisesti laajentaa tekstiä tarjoamalla sille rajattoman määrän kiinnittymispisteitä. (Landow 1997, 79.) Siinä missä hyperteksti kasvaa kaikkiin suuntiin, se ilmentää yhtä postmodernismin suosikkikäsitystä: Deleuzen ja Guattarin (1992) konseptuaalista rakennelmaa, jota he kutsuvat rihmastoksi. Tekstin rihmastaisen järjestymisen tapa on vastakohta hierarkkisille puumalleille. Siinä mielikuvitusta ei rajoiteta tarpeella edetä kohti tavoitetta, ja kirjailijan ei tarvitse uhrata inspiraation ryöppyjä, joita ei voida integroida lineaariseen argumentointiin. (Järvinen 1999; Ryan 2001, 7–8) Linkkejä lisäämällä osallistajat antavat yhteiskirjoitusprosessille uusia kiinnittymispisteitä. He kytkevät prosessin suoraan muihin verkkosisältöihin niin, että muut osallistajat voivat valita linkkejä ja tutustua sisältöihin, joihin ne johtavat. Tällä tavalla prosessi ”keskustelee” muiden verkkosisältöjen kanssa luoden intertekstuaalisia<sup>27</sup> suhteita prosessin materiaalien ja verkkosisältöjen välille.

Intertekstuaalisten suhteiden myötä yhteiskirjoitusprosessista tulee erilaisten verkkosisältöjen kudelma. Kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvan yhteiskirjoitusprosessin linkitys interteksteihin poikkeaa perinteistä käsityksestä intertekstuaalisuudesta, koska tekstien ei tarvitse pysyä samoina ja osallistuja tekee er-

---

<sup>27</sup> Julia Kristeva esitteli intertekstuaalisuuden käsitteen 1960-luvulla. Intertekstuaalisuus on perinteisesti käsitetty siten, että teokset eivät ole autonomisia yksikköjä vaan intertekstuaalisia rakennelmia. Se viittaa siihen, miten erilaiset verbaaliset ja kuvalliset merkit toimivat, tuottavat merkityksiä ja luentaa suhteessa toisiin teksteihin ja kieli-/kuvajärjestelmiin. Tekstit saavat merkityksensä suhteessa toisiin teksteihin käsitellessään, siteeratessaan, parodioidessaan ja muunnellessaan niitä. Intertekstuaalisuudessa ei sinänsä ole mitään uutta, se on läsnä myös kaikkialla printtimediassa. Verkkoympäristö vain visualisoi intertekstuaaliset yhteydet tavalla, johon yksikään aiempi media ei ole pystynyt. (Bolter 1991, 163–164; Sederholm 1994, 183–184.) Internetin myötä tekstit eivät siis ole materiaalisesti erotettuina toisistaan ja käyttäjät voivat liikkua huomaamattomasti keskenään linkitettyjen tekstien välillä.

godisen työn. Intertekstuaalisuus ei siis ole staattista vaan dynaamista, ja osallistujan tekemä työ ei ole vain tulkitsevaa vaan myös ergodista. Yhteiskirjoitusprosessissa osallistujilla on siis mahdollisuus manipuloida intertekstuaalisia suhteita. Tätä kuvaa **Michael Joycen** (2003) tekemä jako tutkittavien<sup>28</sup> (*exploratory*) ja konstruktivistien (*constructive*) hypertekstien välille. Konstruktivistisessa hypertekstissä teoksen rakenne ja sisällöt eivät ole pysyviä, vaan käyttäjät kehittelevät informaatorunkoa tarpeidensa ja intressiensä mukaan. (Joyce 2003, 616.) Rettbergin (2011) mukaan konstruktivinen hyperteksti voidaan ymmärtää osallistavaksi kirjoittamisen performanssiksi, ”tapahtumaksi” yhtä hyvin kuin ”teokseksi”. Kollektiivisesti kirjoitetuissa konstruktivistisissa hyperteksteissä käyttäjien yhteisö on aktiivisessa vuorovaikutuksessa rakentaen yhteisiä, laajentaen teosta ja reagoiden muiden tekemään työhön. (Rettberg 2011, 189–190.) Esimerkiksi Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa konstruktivinen hypertekstuaalisuus liittyi sekä performatiivisuuteen että teokseen. Osallistajat loivat linkkejä ja intertekstejä, rakentaen yhteyksiä, jotka laajensivat yhteiskirjoitusprosessin toimintakenttää ympäri verkkoa ja tuottivat materiaalia *Pirunmeri*-romaanin varten.

Edellä tulkitsemani tavat, joilla yhteiskirjoittamisen toimintakenttä laajenee rajattomasti internetiin, synnyttävät varmasti mielikuvan ylitsevyöryvästä materiaalin paljoudesta. Yhteiskirjoitusprosessin laajentuessa rajattomasti internetiin sosiaalisen median yhteisöpalveluihin ulottuvien kirjoitusalojen ja osallistujien rakentamien linkkiverkostojen myötä, keskeiseksi nouseekin kysymys materiaalin käsiteltävyydestä. Hypertekstiteoriaan kuuluu ajatus tekstistä polkuina, joita lukija seuraa. Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa Pirunmeriverkkosivusto, Facebook, Twitter ja verkkosisällöt, joihin prosessi linkittyi, muodostivat käyttäjän virtuaalisen tilan, johon kuuluu tietyt navigoinnin konventiot. Osallistuja tutkii (*explores*) virtuaalista tilaa ja tekee valintoja vaihtoehtoisten polkujen sekä toimintojen välillä. Polkujen saama merkitys riippuu siitä,

---

<sup>28</sup> Joyce (2003) kutsuu tutkittaviksi hyperteksteiksi hypertekstejä, jotka ovat pysyviä kokonaisuuksia. Lukija voi tutkia tekstiä, tehdä merkintöjä ja huomautuksia, mutta tehdessään niin, toiminnalla ei ole vaikutusta tekstiin itseensä niin, että lukija muokkasi sitä.

mitä polkuja osallistuja päättää seurata. Osallistuja siis katsoo vain niiden linkkien taakse, joista hän on kiinnostunut. Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa Pirunmeri-sivusto tarjosi myös tiiviissä muodossa katsauksen yhteiskirjoitusprosessiin. Mielestäni tätä kuvaa hyvin uuden median kulutukselle tyypillinen kertyminen ja arkistoituminen, jota esimerkiksi Thomas (2011) on käsitellyt faniyhteisöjä koskevassa tutkimuksessaan. Thomas ottaa esimerkiksi sivuston [www.fanfiction.net](http://www.fanfiction.net), jossa käyttäjä saa eteensä valikoita ja hyperlinkkejä, jotka auttavat häntä navigoimaan ja tekemään valintoja tarjottujen kategorioiden välillä. Tarjolla olevat vaihtoehdot esittelevät laajasti vaihtoehtoja siitä, mitä käyttäjän on mahdollista tehdä sivustolla. Käyttäjät voivat siis valita, miten he haluavat käyttää ja sitoutua sivustoon ja sen sisältöön. (Thomas 2011, 207.) Näin oli myös Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa. Halutessaan osallistuja pystyi osallistumaan prosessiin vain Pirunmeri-sivustolla ja olemaan luomatta ja seuraamatta linkkejä muille kirjoitusalueille tai muihin verkkosisältöihin. Tai sitten hän pystyi hyödyntämään koko internetin tarjoamaa potentiaalia: ottamaan osaa kaikilla kirjoitusalueilla, luomaan linkkejä inspiroiviin verkkosisältöihin ja tuomaan Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessin näkyväksi muissa internetin kolkissa operoidessaan, innostaen uusia ihmisiä osallistumaan yhteiskirjoittamiseen. Tai jotain näiden kahden ääripään väliltä.

Internetin tilallinen arkkitehtuuri siis kytkeytyy kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvaan yhteiskirjoitusprosessiin. Kirjoitusalueet ja verkkosisällöt linkittyvät toisiinsa luoden yhteyksiä ja keskustelua toistensa välille. Ne muodostavat navigoitavan tilan eli yhteiskirjoitusprosessin käyttöliittymän tason, joka on kauttaaltaan hyper- ja intertekstuaalisuuden läpäisemää. Hypertekstuaalisuus lisää osallistujien vapautta, joka kyseenalaistaa tekijyyden autoritaarisen mallin yhdessä moniäänisen kirjoittamisen kanssa. Seuraavaksi tarkastelen sitä, millaisten operaatioiden puitteissa osallistujat toimivat kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvassa yhteiskirjoitusprosessissa.

### 3.1.3 Kirjoitusvälineet sosiaalisen median penaalista

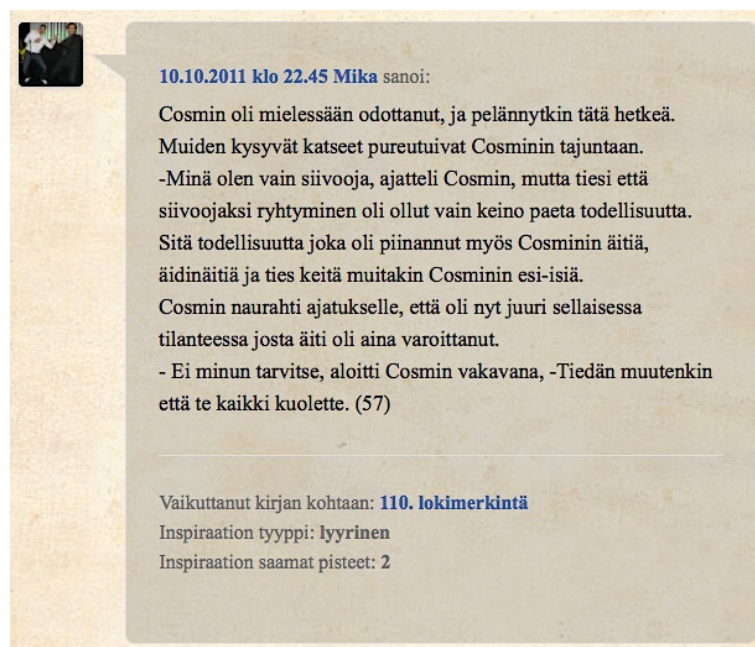
Kollaboratiivisessa mediassa yhteiskirjoittamisen operaatiot eivät rajoitu kirjainten, sanojen ja lauseiden tuottamiseen tietokoneen näppäimistöllä. Sen sijaan kirjoitusalueet mahdollistavat tarinankerronnan myös audiovisuaalisin keinoin – esimerkiksi kuvin, äänin ja videoin. Myös sosiaalisen median yhteisöpalveluiden välineet ulottuvat osaksi yhteiskirjoittamisen operaatioita, kun osallistujat toimivat ”tykäten”, jakaen ja kommentoien. Tällä tavalla yhteiskirjoittamisen kirjoitusvälineet – kirjoittamisen operaatiot – otetaan sosiaalisen median ”penaalista”.

Yhteiskirjoittamisen operaatioiden skaalan monipuolisuus tulee esiin, kun tarkastelen Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessin kirjoitusalueiden sisältämiä operaatioita analyysitaulukon [Taulukko 1.] analyysikysymyksen *Miten kirjoitusalueista toimii funktion proseduurin tai operation tyyppi* kautta. Kysymys toimii tarkastelun lähtökohtana, mutta operaatioita paljastuu myös erityisesti funktioiden *käyttötapa, perspektiivi, ergodiikka, linkitys ja prosessin sisällöllinen taso* tarkastelun kautta.

Pirunmeren kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvassa yhteiskirjoitusprosessissa kaiken toiminnan ytimessä oli lukeminen. Se oli osallistumisen pääfunktio, toiminnan perusta. Kaikki prosessin osallistujat lukivat, ja muut osallistumisen tavat rakentuivat lukemisen päälle. Lukeminen oli osallistumisen tavoista yksinkertaisin, mutta välttämättömin. Ei kirjoittamista ilman lukemista, sehän on selvää. Lukemista kuvaa Aarsethin kybertekstitypologian *tulkitseva käyttötapa*, jonka tasolla käyttäjät tulkitsevat tekstiä eli heidän tekstiin liittyvät päätelmät koskevat tekstin merkitystä. Kaikki Pirunmeren kirjoitusprosessin osallistujat olivat tulkitsevia osallistujia, koska heidän oli tulkittava tekstiä eli aiemmin tuotettua materiaalia saadakseen selville, mistä tarinassa oli kullakin hetkellä kysymys. Kuten toin edellisessä luvussa esille, osallistujien toiminnassa toteutui *luotaavan käyttötavan* funktio, kun he tutkivat prosessiin liittyviä materiaaleja ja siirtyivät halutessaan kirjoitusalueelta toiselle. Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa syntyneitä materiaaleja tulkinneet osallistujat lukivat useita eri ob-

jekteja: lokimerkintöjä kommentteineen (vaihtoehtoiset tarinan kehityskulut), lokimerkintöjä kerättyinä valmiiksi luvuiksi, tarinaa pelkkänä tiivistelmänä ja niin edelleen. He piipahtivat lukemassa valmistuvaa tarinaa valmiiden lokimerkintöjen ja lukujen kautta, muodostivat oman mielipiteensä teoksen tyyllilajista ja tapahtumakulusta, ja lisäsivät omia tekstoneitaan ehdotukseksi tarinan jatkosta. Viimeksi mainittua kuvaa funktio *kirjoittava käyttötapa*, jossa on kyse siitä, että käyttäjä lisää tekstoneita. Tarkastelen ensimmäiseksi sitä, miten tekstoneita lisättiin Pirunmeri-sivuston kirjoitusalueella.

Pirunmeri-sivustolla osallistujat lisäsivät tekstoneita jatkamalla edellistä lokimerkintää kirjoittamiseen varatussa tekstikentässä. Pirunmeri-sivustolla lisätävät tekstonit olivat mitä tahansa kirjaimista rakentuvaa tekstiä. Osallistujat eivät siis valinneet annettujen merkkien välillä, vaan tuottivat tekstiä omien tietokoneidensa näppäimistöllä ja tallensivat sen osaksi lähdetekstejä. Tällä tavalla osallistujien toiminnassa ilmenee prosessin ergodisuus ja perspektiivin henkilökohtaisuus sekä prosessin sisällöllinen taso, joka liittyy analyysitaulukon [Taulukko 1.] kysymykseen *Millaisista elementeistä järjestyyvä teksti rakentuu?*



Kuva 6. Näyttökuva Pirunmeri-sivustolla tuotetusta lähdetekstistä.

Osallistujat myös kommentoivat toisten osallistujien lisäämiä tekstoneita kytkemällä oman ehdotuksensa tarinan jatkosta toisen osallistujan tuottamiin tekstoneihin. Näin lähdetekstit olivat joko itsenäisiä tai ketjuttuivat toisiinsa.



Kuva 7. Näyttökuva kommentoinnin kautta ketjuttuvista lähdeteksteistä.

Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessin Pirunmeri-sivuston kirjoitusalueella käytettävissä olleet kirjoittamisen operaatiot pitäytyivät tekstin kirjoittamisen mahdollisuudessa. Osallistujat tuottivat sanallisia tekstoneita ja kommentoivat muiden tuottamia tekstoneita sanallisesti. Pirunmeri-sivusto ei siis tukenut muita tekstoneiden muotoja kuin sanallista tekstiä. Olen kuitenkin esittänyt, että kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvan yhteiskirjoitusprosessin kirjoitusalueilla käytettävissä olevien operaatioiden skaala monipuolistaa kirjoittamisen mahdollisuuksia niin, että yhteiskirjoittaminen ei ole vain kirjaimia, sanoja ja lauseita näppäimistön kautta tuotettuna. Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa nämä mahdollisuudet tulevat esiin, kun tarkastellaan kirjoittamisen operaatioita Facebookin ja Twitterin kirjoitusalueilla. Kuten toin edellisessä

luvussa esiin, osallistuminen useamman kirjoitusalueen tarjoaminen operaatioon yhden kohdetekstin tuottamiseen on mahdollista yhteiskirjoitusprosessin hypertekstuaalisen rakenteen ansiosta, jolle tekstin rakentumisen logiikka perustuu *linkityksen* funktion kautta.

Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessin ylläpitäjä, Roisto Oy, päivitti Facebookiin aina uuden lokimerkinnän, jota jatkettiin kommentoimalla lokimerkintäpäivitystä Facebookissa. Lokimerkinnän yhteyteen päivittyivät myös osallistujien Pirunmeri-sivustolla ja Twitterissä lisäämät tekstonit eli Facebook-käyttäjä pystyi seuraamaan, mitä osallistujat kirjoittivat toisilla kirjoitusalueilla. Samalla tavalla Pirunmeri-sivustolle päivittyivät Facebookiin ja Twitteriin jätetyt tekstonit.



Kuva 8. Näyttökuvaa Facebookiin päivittyvistä lähdeteksteistä.

Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessilla oli Facebook-sivun lisäksi Twitter-profiili, johon syntyneet lokimerkinnät linkittyivät. Twitterin lainalaisuuksiin kuuluu, että yksittäinen päivitys – ”twiitti” – voi olla maksimissaan 180 merkin mittai-

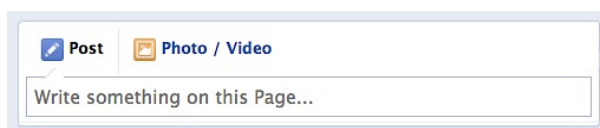


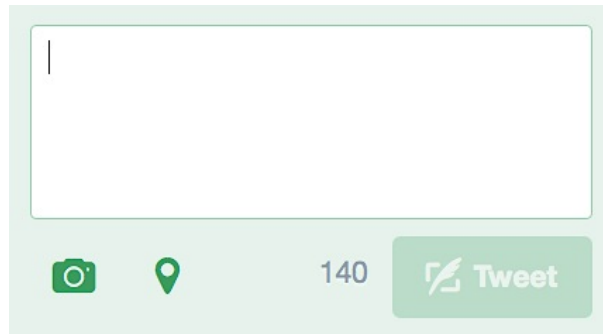
nen. Tästä syystä Roisto Oy julkaisi lokimerkinnät linkkeinä Pirunmeri-sivustolle. Twitterissä kirjoittamiseen otettiin osaa lisäämällä luodun lähdetekstin eteen Pirunmeri-hashtag (#Pirunmeri). Näitä luotuja tekstoneita koski myös 180 merkin rajoitus. Twitterin kautta julkaistut tekstonit päivittyivät paitsi Pirunmeren Twitter-sivustolle, myös Pirunmeri-verkkosivustolle kulloinkin työn alla olleen lokimerkinnän yhteyteen ja sitä kautta Facebookiin.



Kuva 9. Kuvapari näyttökuvista Twitteriin ja Twitteristä päivittyivistä lähdeteksteistä.

Pääkirjailija tarkasteli Facebookissa ja Twitterissä lisättyjä tekstoneita samalla tavalla kuin Pirunmeri-sivustolla lisättyjä, eli tekstonit olivat käytetystä kirjoituslajista riippumatta keskenään samanarvoisia. Sanallisen tekstin lisäksi osallistujilla oli mahdollista lisätä Facebookissa kuvia ja videoita sekä Twitterissä kuvia osaksi prosessin lähdetekstejä. Tämä on merkittävä ero kirjoituslajien tarjoamissa kirjoittamisen operaatioissa. Nämä mahdollisuudet liittyvät analyysitaulukon funktioon *prosessin sisällöllinen taso*. Facebookin ja Twitterin kautta lisättyjen tekstoneiden ei siis tarvinnut rajoittua sanalliseen tekstiin, vaan osallistujilla oli mahdollisuus kuljettaa Pirunmeri-tarinaa eteenpäin audiovisuaalisten elementtien – kuvien, äänimateriaalin ja videoiden – avulla.





*Kuva 10. Kuvapari näyttökuvista Facebookin ja Twitterin kuvien ja videoiden lisäämismahdollisuuksista.*

Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessia tarkasteltaessa käy ilmi, että kirjoittamiseen ei yksittäisiä poikkeuksia lukuun ottamatta otettu osaa Facebookin eikä Twitterin kautta. Facebook ja Twitter eivät toimineet tekstoneidem lisäämisen kannalta samalla tavalla kuin Pirunmeri-sivusto, vaan alustojen omat toimintalogiikat asettivat tässä suhteessa rajoitteita kirjoittamiselle. Esimerkiksi yksittäisen osallistujan tuottamia tekstoneita ei voinut kommentoida Facebookissa ja Twitterissä samaan tapaan kuin Pirunmeri-sivustolla, vaan näillä alustoilla kommentoidessaan osallistujan kommentti lisääntyi jonon jatkoksi kronologisesti. Twitterissä tekstoneita koski lisäksi 180 merkin mitan rajoitus. Facebookia ja Twitteriä käytettiinkin etupäässä alustojen mahdollistamien muiden operaatioiden suorittamiseen, jotka osaltaan monipuolistivat kirjoittamisen mahdollisuuksia.

Facebookissa osallistujat esimerkiksi ”tykkäsivät” Pirunmeri-sivun päivityksistä, kommentoivat päivityksiä ja jakoivat niitä omissa Facebook-profiileissaan. Yksi keskeinen Facebookin kirjoitusalueen tarjoama yhteiskirjoittamisen operaatio on äänestäminen. Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa Facebookissa suoritettiin ajoittain tarinan kulkuun liittyviä äänestyksiä. Äänestäminen on operaatio, jonka avulla osallistujat ilmaisivat mielipiteensä siitä, miten tarinan tulisi edetä.

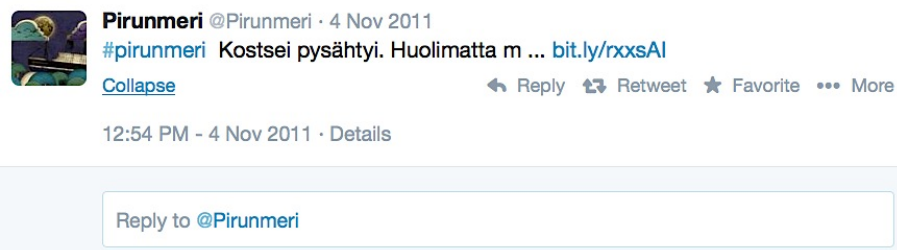


Kuva 11. Näyttökuva tykkäämisen, kommentoinnin ja jakamisen operaatioista Facebookissa.



Kuva 12. Näyttökuva Facebookissa suoritetusta äänestyksestä tarinan tapahtumakulkuun liittyen.

Twitterin kirjoitusalueen operaatiot olivat samankaltaiset kuin Facebookissa. Pirunmeri-käyttäjän päivityksiä kommentoitiin, merkittiin suosikikseen ja jaettiin eli ”re-tweetattiin”.



Kuva 13. Näyttökuva Twitterin kommentoinnin, jakamisen ja suosikiksi merkitsemisen operaatioista. ”More”-painikkeen kautta voi hankkia upotuskoodin twiitin lisäämiseksi omalle verkkosivulle kuten blogiin ja raportoida sopimattomista sisällöistä.

Pirunmeri-sivuston materiaaleissa, kuten lokimerkinnöissä ja päiväkäskyissä, oli Facebook- ja Twitter-linkit. Linkkien kautta osallistujat jakoivat yksittäisiä prosessin materiaaleja suoraan sosiaalisen median verkostoihinsa. Näin osallistujan suorittamat ”tykkäämisen” ja ”jakamisen” toiminnot tulivat näkyviksi osallistujan Facebook-kavereille ja Twitter-seuraajille.



Kuva 14. Näyttökuvaa Pirunmeri-sivustolla olevista Facebookin ja Twitterin jakamistoiminnoista.

Edellä käsittelemäni yhteiskirjoittamisen operaatiot kuvaavat sitä, miten yhteiskirjoitusprosessin kirjoitusalueet toimivat. Se, miten kirjoittaminen käsitteään, ei ole yksiselitteistä, kun tarkastellaan kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvan yhteiskirjoitusprosessin kirjoittamisen operaatioita. Osallistujat valitsevat erilaisten operaatioiden välillä osallistuessaan yhteiskirjoitusprosessiin. He eivät valitse valmiiksi annetuista elementeistä vaan tuottavat omia elementtejään. He eivät siis saa eteensä esimerkiksi valikoimaa sanoja tai merkkejä, joiden rajoissa tuottaa tekstiä, vaan he voivat kirjoittaa tekstiä merkkeihin ja merkkimääriin (Twitterissä merkkimäärä on rajattu) katsomatta. Tarjolla on mahdollisuus osallistua tarinan kirjoittamiseen sanoin, kuvin, äänin ja videoin. Tarkastelen luvussa 3.3, tulivatko mahdollisuudet hyödynnettyä Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa. Osallistujat myös lisäävät linkkejä, polkuja muihin verkkosivustoihin (luku 3.1.2), kirjoitusalueella kirjoittamiselle varattuihin kommenttialueisiin. Tällä tavalla osallistujat kytkevät prosessin rajattomasti mihin ta-

hansa verkkosisältöihin, kunhan ylläpitäjä katsoo sen tapahtuvan hyvän maun rajoissa.

Sosiaalisen median yhteisöpalveluille ominaiset operaatiot – tykkääminen, kommentoiminen, jakaminen ja äänestäminen – antavat mahdollisuuden ilmaista mielipiteitä yhteistyön alla olevasta objektista ja yksittäisistä ehdotuksista siihen sisällytettävästä materiaalista. Nämä eivät yksistään vie yhteiskirjoitustyötä eteenpäin. Operaatiolla on kuitenkin välillisesti kirjoitustyötä edistävä vaikutus. Tykkäämisen (Facebook) tai suosikiksi merkitsemisen (Twitter) operaatioita käyttämällä osallistujat voivat ilmaista pitävänsä toisen osallistujan luomista tekstoneista. Tällaisilla mielenilmaisuilla on vaikutuspotentiaalia, kun pääkirjailija valitsee tekstoneita muokkaamukseen skriptoneiksi. Kommentoimalla osallistujat kertovat ajatuksiaan prosessista ja sen materiaaleista. Käsitellen tarkemmin tällaisia emotiivisia funktioita luvussa 3.2.3. Osallistujat myös jakavat yksittäisiä prosessin materiaaleja, kuten lisättyjä tekstoneita, suoraan sosiaalisen median verkostoihinsa, joissa ne voivat synnyttää vastavuoroisesti reaktioita yhteiskirjoitusprosessiin. Tällä tavalla prosessi lisää tunnettuuttaan, aiheuttaa keskustelua ja tavoittaa mahdollisesti uusia osallistujia. Facebookin äänestyksissä osallistujat käyttävät äänioikeuttaan päättäen ajoittain siitä, mihin suuntaan prosessin tulisi kulkeutua. Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa osallistujat esimerkiksi äänestivät siitä, mikä laivalla alkaa yllättäen toimia: kaikuluotain, radiolähetin, kulunvalvontajärjestelmä vai tutka. Kun osallistujat äänestivät kaikuluotaimen puolesta, seuraavaksi äänestettiin siitä, mitä se paljastaa: meren pohjassa olevat rakennukset, meren pohjattomuuden, laivan alla liikkuvan asian, jotain muuta pohjassa olevaa säännöllistä. Yksi äänestysvaihtoehto oli ”Ääh, keksin sen itse!”, joka osoittaa sen, ettei osallistujien tarvinnut tyytyä vain pääkirjailijan antamiin vaihtoehtoihin. Näillä kaikilla operaatioilla on oma funktionsa yhteiskirjoitusprosessissa ja valinnanvara monimuotoistaa kirjoittamisen merkityksiä. Jos kirjoittaminen rajataan tarkoittamaan tekstin (sanallisen tai audiovisuaalisen) tuottamista, tulee näiden operaatioiden kohdalla puhua enemmän osallistumisen merkityksistä. Tällöin kirjoittaminen tarkoittaa sanallisen tekstin kirjoittamista sekä audiovisuaalista kerrontaa. Muut

operaatiot, kuten tykkääminen, jakaminen ja äänestäminen, ovat silloin osallistumista.

Kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvan yhteiskirjoitusprosessin perustuminen rajattomasti internetiin laajentuvien kirjoitusalojen kirjoittamisen operaatioille tukee Alexanderin (2011) visiota siitä, että monet alustat – tai monet näyttämöt – saattavat hyvin tulla tarinankerronnan normiksi. Alexanderin mukaan sisällöntuottamisen helppous, yhdistettynä koko ajan kasvavaan Web 2.0:n sisältöön, houkuttelee ihmisiä tuottamaan ja levittämään sisältöjä verkkoalustoilla. Alexander esittää, että kaikki tarinat ovat osa sosiaalista mediaa Web 2.0:n aikakaudella. Tarinat kytkeytyvät suoraan sosiaaliseen mediaan, kun alustat mahdollistavat linkittämisen, jakamisen, kommentoinnin ja muut *co-creative*-aktiviteetit. (Alexander 2011, 40–42, 288.) Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessi osoittaa, että väite ei ole tuulesta temmattu. Tarinat eivät Alexanderin vision mukaisesti vain kytkeydy sosiaaliseen mediaan, kun osallistujat jakavat ja kommentoivat materiaalia palveluiden kautta, vaan tarinoiden kirjoittamiseen voi osallistua sosiaalisen median palveluiden operaatioin. Näin kirjoitusaloat eivät ole prosessille ulkokohtaisia, vaan sisäänrakennettuja, kun yhteiskirjoitusprosessissa sosiaalisen median aktiviteetit on otettu osaksi yhteiskirjoittamisen toimintaa. Yhteiskirjoittaminen tapahtuu operaatioilla ja toimintatavoilla, jotka ovat tuttuja arkipäiväisestä sosiaalisen median käytöstä. Tällä tavalla yhteiskirjoitusprosessin operaatiot eivät ole osallistujille vieraita, vaan osa laajempia median käytön konventioita. Sosiaalisen median ”tunkeutuminen” osaksi yhteiskirjoittamista kuvaa sitä, miten mikronarratiiveista muodostuu makronarratiiveja. Esimerkiksi Twitter palveluna tukee tarinankerronnan muotoa, jossa käyttäjät kirjoittavat mikronarratiiveja. Myös Alexander on käsitellyt tämän tyyppisiä kysymyksiä ja todennut, että Twitter saattaa vaikuttaa viimeiseksi todennäköiseltä tarinankerronnan alustalta kantamalla mainetta triviaalin pseudo-keskustelun foorumina (Emt., 61). Sillä on kuitenkin globaalisti katsottuna valtava määrä käyttäjiä ja palvelun helppokäyttöisyys ja monipuolisuus mahdollistavat osallistujalähtöisen luovuuden ja sitä kautta monimuotoiset sisällöt. Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessi on esimerkki siitä, miten osallistujat tuottivat mikronarratiiveja monien kirjoitusalojen operaatioita hyödyntäen niin,

että mikronarratiiveista kasvoi kollektiivisesti romaaninkokoinen lopputuote. Seuraavassa luvussa esiin tulee se, miten kollaboratiiviseen mediaan sijoittuva yhteiskirjoitusprosessi hakee käytäntöjä myös pelien maailmasta.

### 3.1.4 Pelimaailman kaiut yhteiskirjoitusprosessissa

Kirjoitustyötä pelillistävät operaatiot auttavat kollaboratiiviseen mediaan sijoittuva yhteiskirjoitusprosessin toteutuksessa. Pelillisuus osoittaa, että yhteiskirjoittaminen ergodisena prosessina on avoin muille ergodisille muodoille, ja käytännöt siirtyvät muodosta toiseen.

Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessin pelillisuus tulee esiin tarkasteltaessa aineistosta analyysitaulukon [Taulukko 1.] käyttäjätavoitteiden *ratkaiseminen* ja *voittaminen* funktioita analyysikysymyksiin *Liittykö prosessiin pelin tai arvoitusrakenteen ratkaisemista?* ja *Liittykö prosessiin voittaminen ja häviäminen?* liittyen. Ratkaisemiseen ja voittamiseen liittyvät Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessin pääkirjailijan jättämät ”johtolangat” ja osallistujien välinen kilpailuasetelma. Tarkastelen ensimmäiseksi johtolankoja.





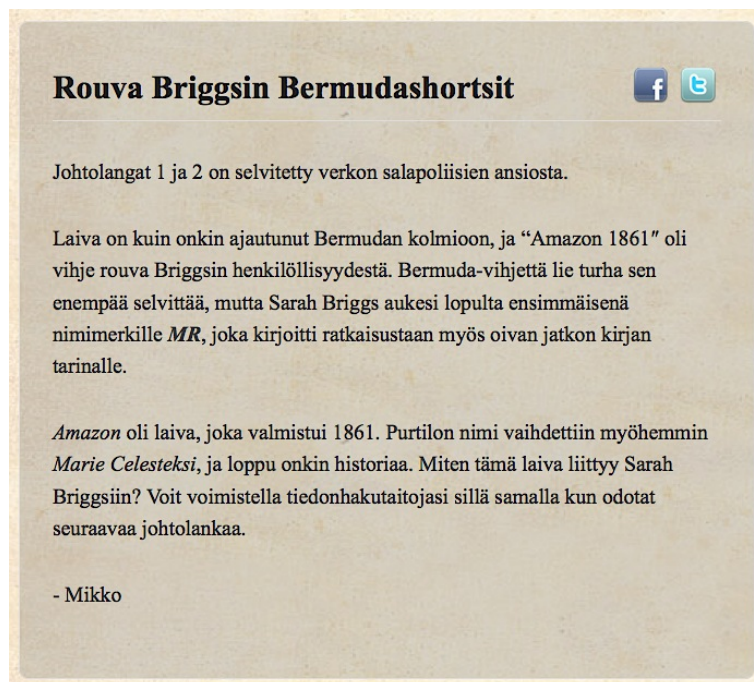
*Kuva 15. Näyttökuva johtolangasta.*

Johtolankoihin esitettiin ratkaisuja kirjoittamalla suoraan jatkoa tarinalle työn alla olevan lokimerkinnän yhteyteen tai kommentoimalla johtolankaa.



*Kuva 16. Näyttökuva johtolankaan liittyvästä keskustelusta.*



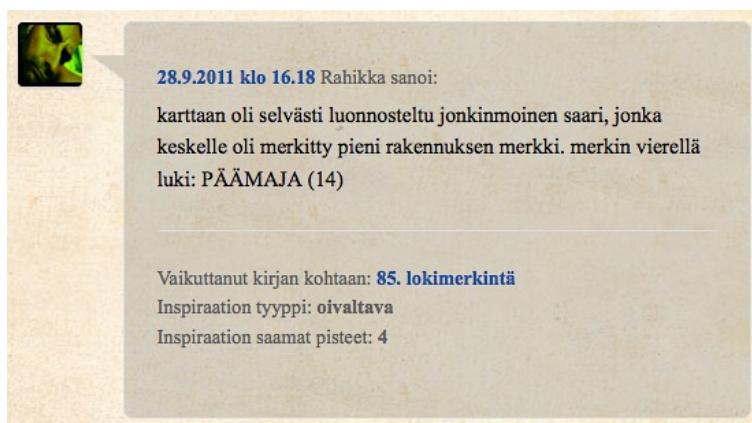


Kuva 17. Näyttökuvaa johtolangan ratkaisusta.

Johtolangat osoittavat, että Pirumeren yhteiskirjoitusprosessiin sisältyi erilaisia arvoituksia, jotka ratkaistakseen osallistujien oli tehtävä työtä. He luotasivat erilaisia verkkosisältöjä saaden eteensä vihjeitä arvoitusten ratkaisemiseksi ja kirjoittivat löytämiensä vastausten perusteella jatkoa tarinalle. Osallistujat kilpailivat keskenään ratkaistessaan johtolankoja. Ensimmäisenä oikean vastauksen antanut palkittiin, mikä ilmentää prosessin pelillisyyteen liittyvää voittamista.

Osallistujien keskinäistä kilpailuasetelmaa ilmentää myös logiikka, jolla *Pirumeri*-romaani – kohdeteksti – muotoutui monien osallistujien tuottamista lähdeteksteistä. Romaani kehittyi sen mukaan, miten pääkirjailija parhaaksi katsoi. Pääkirjailijan sopivimpina pitämät tekstonit valikoituivat lopputuotteeseen joko sellaisinaan, tai pääkirjailija raakasi niitä uusiksi kovallakin kädellä. Valitsemiin tekstoneita pääkirjailija kutsui ”inspiraatioiksi”, mistä jo sanana tulee esiin, että pääkirjailija inspiroitui tekstoneista ja teki kirjoitus- ja muokkaustyötä niiden perusteella – ei siis hyödyntänyt tekstoneita välttämättä sellaisinaan. Pääkirjailija pisteytti kunkin edes osittain lokimerkintöihin eli skriptoneihin päätyneen lähdetekstin asteikolla 1–10. Hän myös merkitsi pisteet hyödyntämiensä

tekstoneiden yhteyteen ja luokitteli ne inspiraation tyyppillä, joita olivat *lyyri-*  
*nen, oivaltava* ja *mielenkiintoinen*. TOP 10 kirjoittajat -listaus tapahtui näiden  
pisteiden perusteella ja listaus oli nähtävillä Pirunmeri-sivustolla.



Kuva 18. Näyttökuva oivaltavaksi luokitellusta, neljä pistettä saaneesta lähdetekstistä.

### Top 10 kirjoittajat

Tälle sivulle on listattu kirjoittamisessa parhaiten ansioituneet henkilöt.

Inspiraatioiksi lasketaan kerrat, kun Mikko on valinnut tekstin jalostettavaksi ja antanut sille pisteitä. Pisteitä per inspiraatio pystyi ansaitsemaan asteikolla 1-10.

KIRJOITTAJA	INSPIRAATIOT	KOKONAISPISTEET
Mika	46	264
Roope	25	178
Kristiina	23	153
louise	24	132
SS	18	108
Jarna	17	104
Kristiina	19	89
MR	8	64
mikulator	7	40
Yvonne	4	33

Kuva 19. Näyttökuva TOP 10 kirjoittajien listauksesta.

Kohdetekstin muotoutumisen logiikkaa synnytti pelillisyyteen liittyen ”voittajia” ja ”häviäjiä”. Voittajat saivat tekstoninsa osaksi painettua *Pirunmeri*-romaanin, tekstoneille pisteet ja arvolauseen eli inspiraation tyyppiä kuvaavan nimikkeen.

Oli myös lukemattomia tekstoneista muodostuneita yksittäisiä lähdetekstejä, jotka pääkirjailija jätti kokonaan hyödyntämättä osana valmista tarinaa luodesaan skriptoneita valitsemalla ja muokkaamalla tekstoneita. Hyödyntämättä jäävien tekstoneiden tuottajista tuli ikään kuin häviäjiä, joiden tekstonit arkistoituivat osaksi lähdetekstejä.

Tulkitsen johtolankoja ja osallistujien välistä kilpailuasetelmaa niin, että kollaboratiiviseen mediaan sijoittuva yhteiskirjoitusprosessi mukauttaa pelien elementtejä. Esimerkiksi Pirunmeren yhteiskirjoitustyötä pelillistäneet johtolangat – erilaiset arvoitukset – liittyvät Ryanin näkemykseen siitä, että tapa, jolla teksti voi olla peli, on tarjota lukijalle ongelma (Ryan 2011, 179). Osallistujien välinen kilpailuasetelma liittyy puolestaan esimerkiksi Murrayn (1997) käsittelemiin pelillisyyksiin. Murrayn mukaan vastustajien välinen kilpailu on pelin yleisin muoto. Tietokonepelit ovat kehitelleet erilaisia vastustajan muotoja, jotka ovat olleet esimerkiksi pelin hahmoja tai toisia ihmispelaajia. Käyttäjälle annetaan rooli, esimerkiksi taistelijana tai etsivänä ja hänet asetetaan vastakkain vastustajan kanssa tilanteeseen, jossa voi voittaa tai hävitä. (Murray 1997, 145.) Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa osallistujat eivät olleet vain yhteistyössä toimivia kanssaosallistujia vaan tavallaan myös toistensa vastustajia, kun he ratkaisivat kilvan johtolankoja ja kaikkien osallistujien tuottamat tekstonit eivät voineet valikoitua osaksi kohdetekstiä, painettuna teoksena julkaistavaa *Pirunmeri*-romaanina. Pääkirjailija valikoi mieleisensä, antoi valitsemilleen tekstoneille pisteet ja arvolauseen. Osallistujien saamat pisteet olivat vertailtavissa TOP 10 kirjailijat -listauksen kautta, joka oli ikään kuin yhteiskirjoitusprosessin pistepörssi. ”Pistepörssi”-käytäntö liittyy Brunsin (2013) ajatukseen siitä, että yksi *produsage*-projektien<sup>29</sup> avaintekijöistä on itsenäiset palkkiot (*reward*). Brunsin mukaan se, että osallistujilla on mahdollisuus ansaita henkilökohtaisia meriittejä ja palkkioita itsenäisistä kontribuutioistaan, luo motivaatiota osallistumiselle. (Bruns 2013, 242–245.) On selvää, että näin oli myös Pirunmeren yhteiskirjoi-

---

<sup>29</sup> Termi *produsage* (vrt. *produce* ja *use*) viittaa siihen, miten esimerkiksi kaikki Wikipedian käyttäjät ovat käyttäjiä, mutta heitä rohkaistaan osallistumaan uutta sisältöä luovilla, sivuston agendaa hyödyttävillä tavoilla. Wikipedian käyttäjät eivät siis ole eksplisiittisesti sisällöntuottajia vaan asettuvat hybridiseen rooliin johonkin käyttäjän ja tuottajan välille – ovat ”produsereita”. (Bruns 2013, 242–245.)

tusprosessissa. Osallistujat seurasivat pistepörssin avulla paitsi omaa, myös muiden menestystä yhteiskirjoittajina. Mitä enemmän prosessiin osallistui, sitä suuremmat todennäköisyydet oli saada myös enemmän omaa kädenjälkeään näkyviin *Pirunmeri*-romaaniiin, eli enemmän pisteitä pistetililleen ja näkyville pistepörssiin.

Olen tuonut tutkielmassa esiin yhteiskirjoittamisen ergodisen luonteen. Eskelisen (2012) mukaan ergodiset teokset ovat useimmiten pelejä, joiden käytännöt ja vaikutukset siirtyvät kentältä toiselle. Hän on esittänyt, että ergodisuuden vyöhykkeellä kirjallisuus on monipuolinen kenttä, joka on avoin muille ergodisille taiteille, peleille, kojeille ja instrumenteille, puhumattakaan jokapäiväisestä leikkisyydestä nousevista muodoista. (Eskelinen 2012, 89, 350.) Pirunmeren ergodisessa yhteiskirjoitusprosessissa ergodisuuden synnyttämä avoimuus muille kulttuurisille muodoille toteutui Eskelisen kuvaamalla tavalla. Yhteiskirjoitusprosessin kirjoitusaloilla ja niiden sisältämissä operaatioissa nivoutui toisiinsa konstruktivisen hypertekstuaalisuuden toimintalogiikka, audiovisuaalisen kerronnan mahdollisuudet ja sosiaalisen median yhteisöpalveluille sekä pelaamiselle tyypilliset toimintamallit. Erilaiset toimintamallit ja tekstuaalisuuksien tyypit olivat vuorovaikutuksessa keskenään ja niiden repertuaari oli laaja. Tästä syystä ei voida olettaa, että yhteiskirjoittaminen ergodisena ilmiönä muodostaisi homogeenisen kentän, joka voidaan kaventaa yhteen muotoon, genreen, meta-genreen, diskurssiin tai tekstin tyyppiin. Sen sijaan esillä on kentältä toiselle siirtyviä käytäntöjä ja vaikutuksia. Eskelisen toteamusta siitä, että ergodiset teokset ovat useimmiten pelejä, tukee Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa läsnä olleet pelimaailman kaiut. Edellisissä luvuissa esitetyt tulokset huomioiden tämä toteuttaa myös digitaalisen tarinankerronnan alustoja ja projekteja tutkineen Alexanderin (2011) väitteen siitä, että digitaalinen tarinankerronta, sosiaalinen media ja pelaaminen yhdistyvät toisiinsa. Näiden kolmen kentän välinen suhde on Alexanderin mukaan kompleksinen. (Alexander 2011, 40, 229.) Kompleksinen suhde on nähtävillä myös kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvassa yhteiskirjoitusprosessissa, jossa nämä kolme risteävät monilla tavoilla.

## 3.2 Kanssakirjailijoiden monet roolit ja kasvot

Luvussa 3.1 tarkastelin sitä, miten kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvan yhteiskirjoitusprosessin kirjoitusalus-  
toimat toimivat ja millaisia kirjoittamisen operaatioita prosessissa on käytettävissä. Kirjoitusalus-  
toimat ja operaatiot luovat viite-  
kehysten osallistujien toiminnalle, mutta miten osallistujat tässä viitekehyses-  
sä toimivat? Tässä luvussa etsin vastauksia tähän kysymykseen.

### 3.2.1 Improvisoivat, keskustelevat, konsultoivat ja neuvottelevat osallistujat

Kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvan yhteiskirjoitusprosessin osallistujat mu-  
kauttavat kirjoittamisen operaatioita vastaamaan omia tarpeitaan ja intresse-  
jään. Tämä on osoitus siitä, että operaatiot jättävät tilaa osallistujien vapaalle  
toiminnalle. Vapaa toiminta ilmenee improvisaationa, osallistujien välisenä va-  
paana keskusteluna, konsultaationa ja neuvotteluna. Ennen kaikkea operaatioi-  
den mukauttaminen ilmentää sitä, että operaatiot saavat merkityksensä vasta  
osallistujien toiminnassa.

Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessin vapaan toiminnan muodot tulevat esiin,  
kun tarkastellaan lähemmin, miten osallistujat hyödynsivät käytettävissä olleita  
operaatioita. Tässä korostuvat analyysitaulukon [Taulukko 1.] *käyttäjätavoit-  
teiden ja perspektiivin* funktiot. Pirunmeri-tarinan etenemisen kannalta osallis-  
tumisen pääoperaatio oli se, että osallistujat tuottivat tekstoneita kirjoitusalus-  
toilla ja tallensivat ne lähdeteksteiksi. Osallistujilla oli vapaus tuottaa henkilö-  
kohtaisen perspektiivin mukaisesti oman mielikuvituksensa rajoissa mitä ta-  
hansa tekstoneita. Käyttäjätavoitteisiin liittyen he siis *improvisoivat* tekstonei-  
den lisäämisen operaation puitteissa. Improvisaatiolle oli muutamia rajoitteita.  
Pirunmeri-sivuston kirjoitusalus-  
toista tuki vain sanallista tekstiä toisin kuin Face-  
book ja Twitter, joissa oli mahdollisuus ilmaista itseään myös audiovisuaalisin  
keinoin. Twitterin kautta kirjoittaminen oli puolestaan rajoitettu yksittäisen  
lähdetekstin 180 merkkiin ja Pirunmeri-sivustolla ilmoitettiin, että ”Sopimat-  
tomaksi katsotut tekstit poistetaan.”

Osallistujat improvisoivat jo valmistuneiden lokimerkintöjen asettamissa puitteissa, koska kuten toin esiin luvussa 3.1.1, *määräytyneisyyden* funktioon liittyen kaikki peräkkäiset skriptonit olivat aina samassa järjestyksessä. *Pirunmeri*-romaanin kirjoittaminen eteni lokimerkintä lokimerkinnältä. Tarinan edetessä tapahtumat sijoittuvat laivalle ja saareen. Jos edellinen lokimerkintä päättyi vaikkapa laivalle sijoittuviin tapahtumiin, osa osallistujista jatkoi kirjoitustyötä aiemmin kirjoitetuista, saarelle sijoittuvista tapahtumista. Tarinan lokimerkintä-rakenne oli siis toisaalta väljä, kun tarinan tapahtumat tuntevat osallistujat pystyivät halutessaan kirjoittamaan seuraavaa lokimerkintää perustuen jo aiempiin tapahtumiin, jos juuri kirjoitettu lokimerkintä ei esimerkiksi inspiroinut kirjoitustyöhön. Tämä ilmentää paitsi *luotaavaa käyttötapaa* prosessin materiaaleissa, myös *improvisaatiota*.

Improvisaation käyttäjätavoitteen tarkastelu tuo esiin myös sen, että *Pirunmeren* yhteiskirjoitusprosessin osallistujat hyödynsivät Facebookin ja Twitterin kirjoitusalueiden operaatioita, jotka eivät suoranaisesti liittyneet yhteiskirjoitusprosessiin. Operaatiot olivat kuitenkin läsnä Facebookissa ja Twitterissä, koska nämä alustat toimivat oman toimintalogiikkansa mukaan, eikä niitä voinut modifioida juuri yhteiskirjoitusprosessin tarpeisiin kuten *Pirunmeri*-sivusto modifioitiin. Osallistujat improvisoivat tarjolla olevia operaatioiden puitteissa esimerkiksi luomalla oman Facebook-profiilin laivan kapteeni *Josif Koistiselle*, yhdelle *Pirunmeri*-tarinan päähenkilöistä. Tällä tavalla yhteiskirjoitusprosessin materiaali muodostui osallistujien intresseistä käsin heidän hyödyntäessä koko kirjoitusalueiden kapasiteettia.

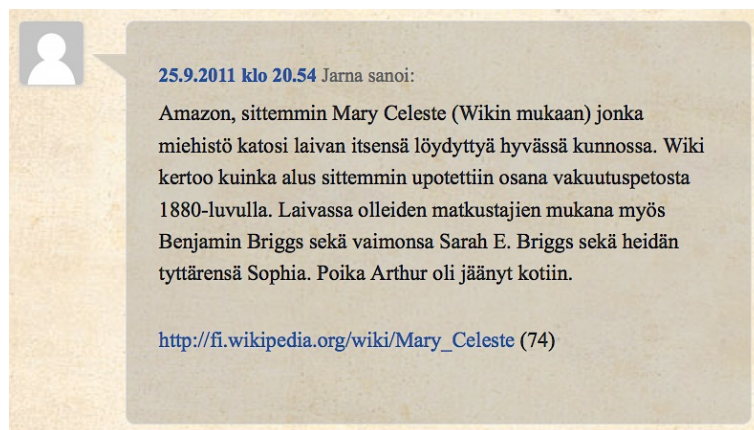
Tarkasteltaessa *Pirunmeren* yhteiskirjoitusprosessin osallistujien lisäämiä tekstejä osoittautuu, että kirjoitettu teksti ei ollut tarkoitettu vain sisällytettäväksi osaksi tarinaa. Sen sijaan osallistujat keskustelivat vapaasti omina itsenään käyttäen kirjoitusalueita foorumeinaan. He esimerkiksi ehdottivat, mitä (joku toinen) voisi kirjoittaa. Tehdessään näin osallistujalla oli näkemys siitä, miten tarinan tulisi edetä, mutta ei kuitenkaan halua kirjoittaa jatkoa itse.



*Kuva 20. Näyttökuva osallistujan ehdotuksesta siitä, mitä toiset osallistujat voisivat kirjoittaa ja pääkirjailijan kommentti ehdotukseen.*

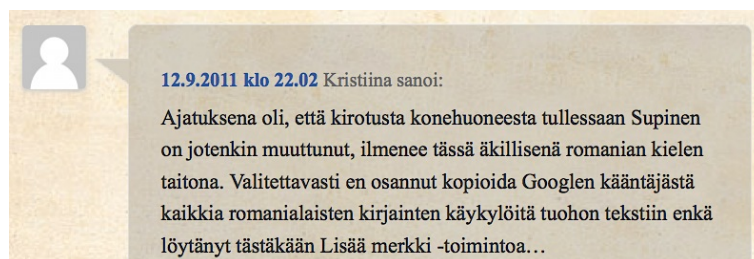
Näin osallistuja kuitenkin osallistui juonenkulun ideointiin, antoi ideansa muiden käyttöön ja odotti, että joku tarttuisi siihen ja alkaisi kirjoittaa. Tällä tavalla kynnyksen antama panoksensa kirjoitustyöhön oli matala. Vapaa keskustelu sai merkityksensä myös *konsultaationa*, joka on käyttäjätavoitteiden funktion muuttaja. Konsultaatiossa oli Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa kyse siitä, että osallistujat kysyivät neuvoja toisiltaan tai etsivät konsultaatiota muista verkkosisällöistä. Konsultaation etsiminen muista verkkosisällöistä kuuluu tapoihin, joilla Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessi verkottui muihin verkkosisältöihin linkityksen funktion merkitystä korostaen.





*Kuva 21. Näyttökuva konsultaation etsimisestä muista verkkosisällöistä.*

Osallistujan antama linkki johti Wikipedia-artikkeliin Mary Celestestä, vuonna 1872 Portugalin rannikolta löydetystä hylätystä laivasta, jonka miehistö oli kadonnut jäljettömiin. Yksi vapaan keskustelun muoto on myös osallistujien tuottamia tekstoneita perusteleva puhe.



*Kuva 22. Näyttökuva tekstoneita perustelevasta puheesta.*

Tällä tavalla osallistujat neuvoivat, kuinka heidän tuottamansa tekstonit tulisi ymmärtää suhteessa tarinaan – antavat ikään kuin lukuohjeita. Vapaata keskustelua ilmensi myös osallistujien tapa ”korjata” skriptoneiksi järjestynyttä tekstiä.





*Kuva 23. Näyttökuva skriptoneiksi järjestäytyneen tekstin ”korjaamisesta” ja pääkirjailijan osallistumisesta keskusteluun.*

Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa tekstin korjaaminen oli myös neuvotte-  
lua valmiiksi tarinaksi järjestyneestä tekstistä. Se oli mahdollista, koska pääkir-  
jailijakin osallistui aika ajoin osallistujien käymään vapaaseen keskusteluun  
omana itsenään, Roisto Oy:n Mikko Karppina.

Kaikki Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa ilmenneet vapaan toiminnan  
muodot liittyvät analyysikysymykseen käyttäjän strategisesta roolista (perspek-  
tiivin funktio). Strategisen roolin toteutuminen tarkoittaa sitä, että teksti edel-  
lyttää käyttäjän ottavan strategisen roolin tekstin kuvaamassa maailmassa. Pi-  
runmeren yhteiskirjoitusprosessissa strateginen rooli toteutui, kun osallistujat  
tuottivat tekstoneita Pirunmeri-tarinan eteenpäin viemiseksi. Vapaa toiminta  
kuvaa strategisten roolien monipuolisuutta ja rakentuu edellisessä luvussa esit-  
telemieni kirjoitusaloitusten geneeristen operaatioiden toimintalogiikan varaan.

Vapaaseen toimintaan liittyvät myös analyysitaulukon *ergodiikan, lähdetekstien lukumäärän ja prosessin näkyvyyden* funktiot.

Ergodiikan funktion läpi tarkasteltuna vapaa toiminta osoittaa, millä monilla tavoin osallistujat pääsivät vaikuttamaan Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessiin. Kehittyvä narratiivi perustui osallistujien kirjoitusalojen operaatioiden puitteissa suorittamille toiminnoille. Vaikuttaminen ei ollut vain operaatioiden käyttämistä niiden ilmeiseen käyttötarkoitukseen esimerkiksi niin, että tekstoneiden lisäämisen mahdollisuutta käytettiin jatkoehdotuksen kirjoittamiseen. Sen sijaan operaatioita käytettiin joustavin tavoin, jolloin tekstoneiden lisäämisen mahdollisuus sai merkityksensä myös vapaana keskusteluna, konsultaationa ja neuvotteluna. Kaikki tekstoneiden lisäämisen muodot kerryttivät yhteiskirjoitusprosessin lähdetekstien lukumäärää, sitä tekstonivarastoa, josta pääkirjailija valitsi ja muokkasi skriptoneita järjestäessään lähdetekstejä kohdetekstiksi. Vapaalla toiminnalla oli merkityksensä myös prosessin näkyvyyden kannalta, kun osallistujat keskustellessaan, konsultoidessaan ja neuvotellessaan toivat näkyviin kohdetekstin rakentumisen prosesseja esimerkiksi pääkirjailijan perustellessa muokkaamia skriptoneita – valmiiseen tarinaan päätyneitä lokimerkintöjä. Koska kaikki lähdetekstit olivat julkisia, prosessi oli näkyvä. Vielä kirjoittamisen päätyttyäkin lähdeteksteistä on paikannettavissa, millaisesta keskustelusta kaikkine jatkoehdotuksineen, kommentteineen ja vapaan toiminnan muotoineen kohdeteksti on muodostunut.

Tässä luvussa olen tarkastellut sitä, miten kirjoitusalojen sisältämät operaatiot asettuivat osallistujien toimintaa vasten Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa. Tarkastelu osoittaa, että kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvan yhteiskirjoitusprosessin kirjoitusalojen operaatiot modifioituvat joustavuudessaan osallistujien vapaan toiminnan alueiksi. Murray (1997) on todennut, että emme yleensä odota toimijuuden (*agency*) kokemusta, kun operoimme narratiivisissa ympäristöissä. Toimijuuden kokemus syntyy, kun osallistujien toiminnalla on vaikutuksia toiminnan kohteena olevaan objektiin. Narratiivisilla ympäristöillä on kaavat ja säännöt, jotka muotoilevat osallistumista ja rajoittavat toimijuuden tunnetta. Esimerkiksi jos käyttäjälle annetaan mahdollisuus valita aloita / lope-

ta -toimintojen välillä, hän tuottaa tällöin reaktion (*response*), jossa yksistään ei ole kyse toimijuudesta. Vaikka toiminnoilla olisi vaikutusta, ne eivät välttämättä ole käyttäjän intentioiden mukaisia, jos hän on ainoastaan valinnut annettujen vaihtoehtojen välillä. Aktiivisuus yksistään ei ole toimijuutta. Murray kysyykin voimneko kuvitella kirjallisuutta, joka rakentuu toimijuudelle. (Murray 1997, 126–129.) Vastauksena Murrayn kysymykseen Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessi osoittaa, että kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvan yhteiskirjoitusprosessin kirjoitusalus-  
tustat ja niiden sisällään pitämät operaatiot luovat tilanteen, jossa muotoutuva romaani rakentuu osallistujien toimijuudelle. Osallistujat eivät vain valitse annettujen vaihtoehtojen välillä, vaan tuottavat materiaalia, joka rakentuu heidän oman itseilmaisunsa varaan. Operaatiot ovat joustavia ja osallistujat mukauttavat ne vastaamaan omia tarpeitaan ja intressejään. Facebookin ja Twitterin kautta on mahdollista lisätä audiovisuaalista materiaalia, jonka käyttäjä tuottaa omilla välineillään, tallentaa tietokoneellensa ja lataa kirjoitusalus-  
talle. Materiaalia voidaan tuottaa ehdotukseksi tarinan sisällöiksi myös lisäämällä linkkejä, jotka vievät materiaalin äärelle kirjoitusalus-  
tustan ulkopuolisille web-sivuille.

Osallistujat ottavat vapauden hyödyntää tarjolla olevia operaatioita muutenkin kuin niiden ilmeisin käyttötarkoituksin kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvassa yhteiskirjoitusprosessissa. Operaatiot siis saavat merkityksensä vasta osallistujien toiminnassa. Tätä selittää Löwgrenin ja Reimerin (2013) näkemys siitä, että kollaboratiivisen median designin kokonaisstrategia sisältää sellaisten työkalujen, komponenttien ja alustojen luomisen, jotka eivät mahdollista vain kollaboratiivista tuotantoa, vaan *design-in-production* -toiminnan (Löwgren & Reimer 2013b, 95). Sosiaalisen median yhteisöpalveluiden kytkeytyminen yhteiskirjoitusprosessin kirjoitusalus-  
tustoiksi tuo prosessiin operaatioita, jotka eivät suoranaisesti kuulu siihen. Osallistujat kuitenkin valjastavat operaatioita osaksi yhteiskirjoitusprosessia, jolloin yhteiskirjoitusprosessin ja sosiaalisen median yhteisöpalveluiden välinen takaisinsyöttösilmukka saa uuden merkityksen. Esimerkiksi Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa Facebookiin luotu Pirunmeritarinan hahmon, kapteeni Josif Koistisen, profiili osoittaa, että Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessi oli monimuotoinen digitaalisen median kudelma, jossa eri

operaatiot, palvelut ja sivustot saivat paikkansa ennakoimattomilla ja yllättävillä tavoilla. Tulkitseen tätä niin, että yhteiskirjoitusprosessissa on fanikulttuuriin kiinnittyvästä toiminnasta tuttuja piirteitä.

**Michel de Certeau** (1984) on tuonut keskusteluun käsitteen ”*cultural poaching*” – kulttuurinen kaappaaminen. Tällä käsitteellä hän pyrkii kuvaamaan sitä, miten yleisö voi tehdä teknokraattisilla rakenteilla muuta kuin, mitä heidät määrätään tekemään. Hän asettaa vastakkain kulttuuriteollisuuden strategiat vastaanottajien taktiikoiden kanssa. Vastaanottajat ottavat alkuperäisistä mediateksteistä sen, mikä heitä kiinnostaa, luodakseen omat tekstinsä. **Henry Jenkins** (1992) ottaa käyttöön de Certeauin ”kaappaamisen” käsitteen tarkastellessaan fanien aktiivista ja luovaa toimintaa, jota he toteuttavat laajentaessaan alkuperäisiä mediatekstejä ympäröivää merkitysten kenttää. De Certeauin ajatusta mukaillen, osallistujien vapaa toiminta Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa kuvaa, miten osallistujat tekivät muuta kuin, mitä heidän suoranaisesti odotettiin tekevän, käyttämällä operaatioita tarpeidensa ja intressiensä mukaisesti. Asettuen moniin strategisiin rooleihin, osallistujat laajensivat Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessin merkitysten kenttää käyttäen internetiä leikkikenttänä.

Tulkintani mukaan kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvan yhteiskirjoitusprosessin osallistujien toiminta jakaa piirteitä fanifiktioiden kirjoittajien toiminnan kanssa. Thomas (2011) on tarkastellut fanifiktiota osallistavana prosessina. Hänen mukaansa käyttäjät odottavat voivansa kommentoida ja jopa revisioida verkkosisältöjä (esim. Wikipedia). Näin verkkopohjaiset tekstit eivät ole staattisia objekteja vaan performatiivisia tapahtumapaikkoja. Käyttäjät myös haluavat kommunikoida verkkosivujen tuottajien kanssa ja odottavat, että heidän kommenttinsa ja niihin annetut vastaukset näytetään julkisesti. Thomas esittää, että fanifiktiosivuilla tällaiset odotukset ruokkivat luovaa prosessia, kun tekijät tarkastelevat toistensa tekemisiä, kommentoivat ja vastaavat itse saamiinsa kommentteihin. Tällä tavalla käyttäjien väliset keskustelut myös tarjoavat näkymiä luovaan prosessiin ja siihen, miten narratiivi on kehittynyt. Lisäksi Thomas ottaa esille sen, miten internet on faneille keino testata kirjoitustaitojaan yhteisös-

sä julkaisemalla fanifiktioita. Suurin osa fanifiktioita kirjoittajista on noviiseja, jotka kirjoittavat tarinan esiansiöksi anteeksiöpyyntöjä ja huomautuksia, ja aktiivisesti rohkaisevat antamaan neuvoja ja parannusehdotuksia. (Thomas 2011, 208, 214.) Myös Bourdaa & Hong-Mercier (2012) kuvaavat, miten fanit kirjoittavat fanifiktioita jakaakseen niitä muille harrastajille ja luodakseen debattia. Fanifiktioiden kirjoittajat odottavat muiden fanien reaktioita, hyväksyntää ja kommentteja muuttaakseen luomuksiaan tai kirjoittaakseen uusia. (Bourdaa & Hong-Mercier 2012, 249.) Thomaksen, Bourdaan ja Hong-Mercierin huomiot olivat läsnä myös Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa, kuten toin esiin prosessin käyttäjätavoitteiden funktioita ja prosessin läpinäkyvyyttä tarkastellessani. Osallistujat keskustelivat vapaasti keskenään ja keskusteluihin osallistui omana itsenään myös pääkirjailija Mikko Karppi Roisto Oy:stä. Kaikki keskustelut arkistoituiivat osaksi lähdetekstejä, joista yhteiskirjoitusprosessin kulku on rekonstruoitavissa.

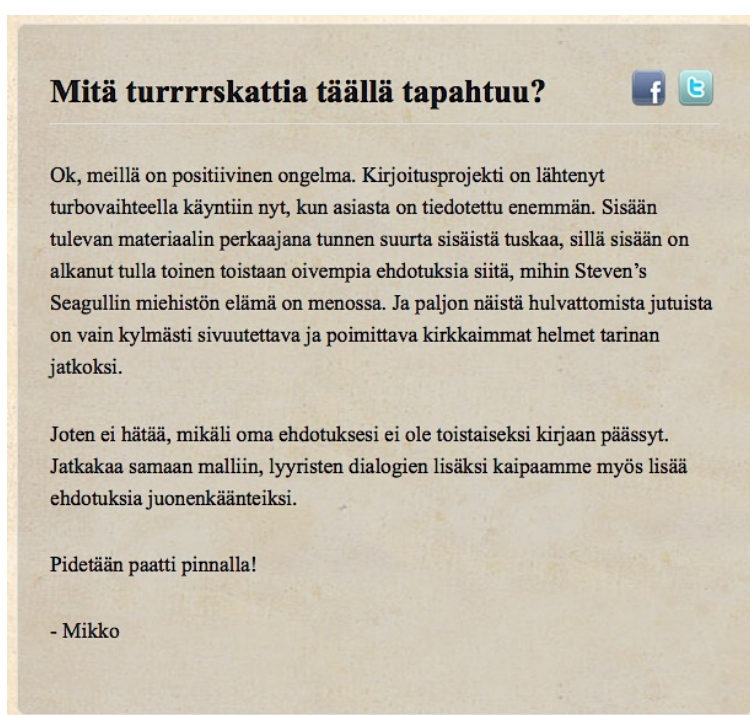
Kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvan yhteiskirjoitusprosessin vapaan toiminnan muodot: vapaa keskustelu, konsultaatio ja neuvottelu liittyvät siihen, miten osallistujat ovat aktiivisessa vuorovaikutuksessa keskenään reagoiöessaan toistensa tuottamaan materiaaliin. Seuraavaksi käsittelen sitä, millaisia rooleja osallistujille muodostuu heidän tuottaessaan ja tarkastellessaan muiden tuottamaa yhteiskirjoitusprosessin materiaalia ja reagoiöessa siihen.

### **3.2.2 Yhteiskirjoittaminen vaatii fasilitaattorinsa**

Painettavana teoksena julkaistavan romaanin juonen saavuttaminen ja kasassa pitäminen on haasteellista, kun kollaboratiiviseen mediaan sijoittuva yhteiskirjoitusprosessi laajenee rajattomasti internetiin ja osallistujat mukauttavat joustavat operaatiot vastaamaan omia tarpeitaan ja intressejään erilaisia kontribuutioita improvisoiden. Tästä syystä esitän, että kollaboratiiviseen mediaan sijoittuva yhteiskirjoitusprosessi vaatii fasilitaattorinsa.

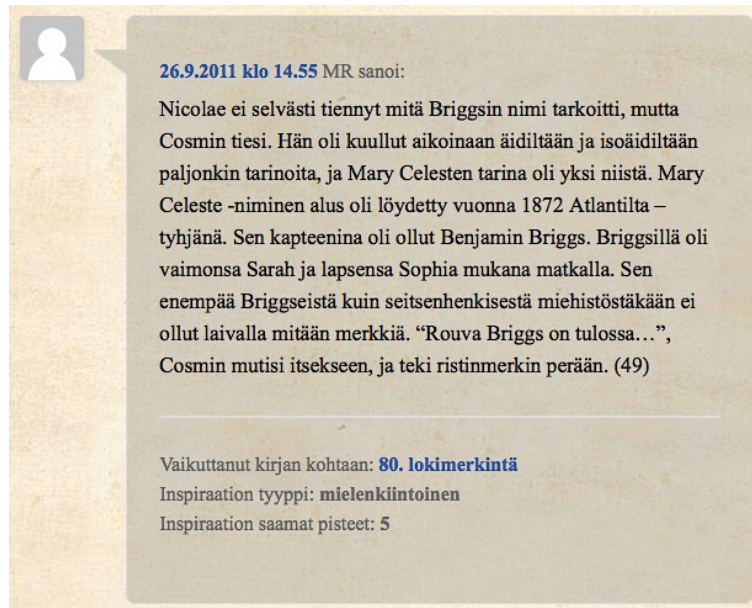
Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa fasilitoinnista huolehti Roisto Oy:n Mikko Karppi – prosessin pääkirjailija. Pääkirjailijan roolin ulottuvuudet tulevat

esiin tarkastelemalla *kirjoittavan* ja *muokkaavan käyttötavan* välisiä suhteita. *Muokkaava käyttötapa* on muuntofunktio, jonka tasolla käyttäjä valitsee ja luo skriptoneita, eli järjestää tekstoneita. Muokkaava käyttötapa oli Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa pääkirjailijan hallussa. Pirunmeri-tarina järjestyi lineaarisesti vasta, kun pääkirjailija muokkasi osallistujien tuottamat tekstonit skriptoneiksi eli lokimerkinnöiksi ja lokimerkinnät valmiiksi luvuiksi. Pääkirjailija valitsi osallistujien luomia tekstoneita ja tarvittaessa muokkasi, yhdisti ja täydensi niitä lineaariseen tarinaan sopiviksi.



*Kuva 24. Näyttökuvaa pääkirjailijan kuvauksesta roolistaan skriptoneiden muokkaajana.*

Kun tarinan vaiheita lyötiin lukkoon eli, kun sen osia tuli valmiiksi, osallistujille osoitettiin, mihin luodut skriptonit perustuvat. Osallistujilla oli siis mahdollisuus tarkastella lähde- ja kohdetekstin välisiä suhteita. Tämä toteutettiin linkityksen funktion avulla, kun hyperlinkit toimivat reittinä lähdetekstistä kohdetekstiin ja toisinpäin. Kun pääkirjailija hyödynsi osallistujan tuottamaa lähdetekstiä luomissaan skriptoneissa, hän merkitsi sen hyödyntämänsä lähdetekstin yhteyteen.



Kuva 25. Näyttökuva lähdetekstistä ja linkistä lokimerkintään, jossa sitä on hyödynnetty.

Merkintä "Vaikuttanut kirjan kohtaan: 80. lokimerkintä" (Kuva 25.) oli linkki pääkirjailijan luomiin skriptoneihin, joihin osallistujan tuottamat tekstonit olivat vaikuttaneet. Syntyneessä lokimerkinnässä oli vastaavasti linkki skriptoneissa hyödynnettyihin tekstoneihin, jolloin osallistuja oli mahdollista käydä tarkastelemassa lähdetekstiä ja arvioida, miten pääkirjailija oli hyödyntänyt sitä.





*Kuva 26. Näyttäkuva linkeistä lähdeteksteihin, joita lokimerkinnässä on hyödynnetty.*

Lähde- ja kohdetekstin välisen suhteen ilmaiseminen liittyy osaltaan *prosessin näkyvyyteen* ja on mahdollinen *lähdetekstiin pääsyn* ansiosta.

Paitsi, että pääkirjailija muokkasi tekstoneita skriptoneiksi edellä kuvaamallani tavalla, hän myös johdatteli osallistujien kirjoitustyötä jättämällä päiväkäskyjä ja johtolankoja. Päiväkäskyt ja johtolangat olivat välineitä, joilla pääkirjailija ikään kuin kontrolloi kirjoittamisen vapautta – piti osallistujia suitsissa, joiden avulla hän ohjaili kirjoitustyötä eteenpäin. Päiväkäskyt pyrkivät ohjaamaan osallistujien kirjoitustyötä tiettyyn (pääkirjailijan haluamaan) suuntaan. Päiväkäskyjä oli kaikkiaan 41 kappaletta ja usein takana oli pääkirjailijan intentio saada osallistujia esimerkiksi syventämään jotakin tarinan tapahtumaa tai sisällyttämään tapahtumiin tiettyjä käänteitä.



**19. päiväkäsky** Facebook Twitter

Sarah E. Briggs on paljastunut! Mikä vaikutus sillä on tarinaan? Pelastuvatko Cosmin ja Nicolae? Mitä vanhasta putkasta löytynyt alkuperäinen lokikirja paljastaa?

- Kapteeni

**Vastaa**

Nimi

Kommentti

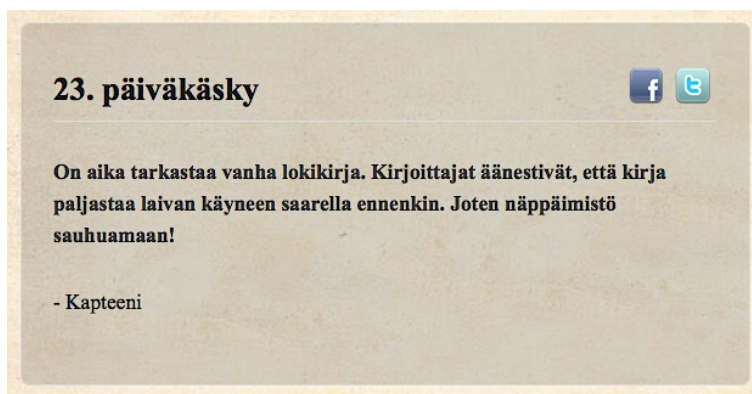
*Kuva 27. Näyttökuva pääkirjailijan jättämästä päiväkäskystä.*

Osallistajat tuottivat tekstoneita päiväkäskyjen viitoittamaan suuntaan kommentoimalla päiväkäskyjä tai kirjoittamalla tekstiä suoraan työn alla olevan lo-



kimerkinnän yhteyteen. Periaate oli sama kuin johtolangoissa, joita käsittelin tarkemmin luvussa 3.1.4.

Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa päiväkäskyt ja johtolangat vaikuttivat siihen, että lineaarinen tarina ei "sinetöitynyt", mutta ei myöskään kulkeutunut osallistujien toiminnan varassa. Oli tietysti osallistujan päätettävissä, noudattivatko hänen tuottamansa tekstonit pääkirjailijan esittämää linjaa. Noudattamisella on kuitenkin vaikutusta siihen, valikoituvatko tekstonit skriptoneiksi. Kun pääkirjailija esimerkiksi kirjoitti päiväkäskeyn "Äänestyksen mukaan Kostsei saapuu majakkaan Netan ruumiissa. Majakkaan, jossa Silviu erehtyy raottamaan käärmearkkia...", skriptoneiksi valikoituivat osallistujan "SS" tuottamat tekstonit, jotka jatkoivat pääkirjailijan syötteestä käärmearkun raottamisesta. Pääkirjailija toteutti myös äänestyksiä tarinan tapahtumakuluista. Tulkintani mukaan äänestämisen (Kuva 12.) operaatio on yksi konsultaation ja neuvottelun muoto (luku 3.2.1). Pääkirjailija konsultoi äänestyksin osallistujia kysymällä, miten tarinan tulisi edetä ja osallistujat kävivät siitä neuvottelua äänestämällä. Päiväkäskyt toimivat äänestystulosten toimeenpanijoina.



*Kuva 28. Näyttökuvaa päiväkäskeystä äänestystuloksen toimeenpanijana.*

Edellä on tullut esiin se, miten kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvaa yhteiskirjoitusprosessi fasilitoidaan, kun tavoitteeksi on asetettu painettavana teoksena julkaistava romaania. Fasilitointi kuvaa ylhäältäpäin hallinnoitua prosessia, joka liittyy Aarsethin (1997) esittämään jako esi-, yhteis- ja jälkiprosessoinnista. Esiprosessoinnissa ihmiskirjoittaja "lataa" ja ohjelmoi koneen, yhteisproses-

soinnissa tuottaa sen kanssa tekstiä vuorotellen ja jälkiprosessoinnissa valikoi ja järjestelee koneen tuottamaa tekstiä (Aarseth 1997, 135). Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa prosessoinnit perustuivat ”ihmiskirjoittajien” suorittamiin toimintoihin eli kone ei toiminut itsenäisesti ilman osallistujien työpanosta. Prosessin ylläpitäjä latsi ja ohjelmoi koneen eli teki yhteiskirjoitusprosessia varten tarvittavan suunnittelu- ja valmistelutyön. Osallistajat tuottivat tekstiä yhteisprosessoiden ja pääkirjailija järjesteli eli jälkiprosessoiti tekstiä. Tämä liittyy esimerkiksi digitaalista yhteisrunoutta tutkineiden Swissin ja Burgessin (2013) esittämään näkemykseen siitä, että digitaalinen yhteisrunous rikkoo kliseen yksin toimivasta kirjailijasta tai taiteilijasta. Kliseen, joka yhä määrittelee sitä, miten ajattelemme kirjallisuuden tuottamisesta ja taiteesta. Heidän mukaansa digitaalinen yhteisrunous edustaa jaettua osallistumista, jossa kokoonpanevan toiminnan prosessissa jokaisen kontribuutio on tarkoitettu yhtä tärkeäksi kuin muiden kontribuutiot. Osallistujilla on yhtäläiset oikeuden lisätä, editoida ja poistaa tekstiä ja multimediaelementtejä. Jokainen muutos houkuttelee muita tekemään lisää muutoksia. (Swiss & Burgess 2013, 80.) Swissin ja Burgessin kuvaus jaetusta osallistumisesta sopii myös Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessiin. Yhtäläiset oikeudet tekstimateriaalin käyttöön tekevät kuitenkin poikkeuksen, kun huomioidaan pääkirjailijan rooli.

Miten pääkirjailijan – fasilitaattorin – roolin voisi korvata ja viedä yhteiskirjoitusprosessia enemmän Swissin ja Burgessin kuvailemaan suuntaan, jossa osallistujilla on yhtäläiset oikeudet tekstimateriaaliin? Kun tähdätään yhteen juonnelliseen kokonaisteokseen, yhteiskirjoittaminen ei voi toteutua prosessina, jossa kaikki pitävät hallussaan samoja oikeuksia. Yhteiskirjoitusprosessi vaatii fasilitaattorinsa. Osallistujien on mahdotonta kulkea jokainen mahdollinen polku tai tuottaa jokainen mahdollinen tapahtuma, koska mahdollisuudet ovat kirjoituslustojen hyper- ja intertekstuaalisuuden sekä ergodisten ja perspektiiviltään henkilökohtaisten operaatioiden ansiosta periaatteessa rajattomat. Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa tämän ehtymättömyyden puutteesta huolimatta romanin loppuratkaisu oli osallistujien edessä ennemmin tai myöhemmin, kun pääkirjailija johdatteli heitä johtolangoin ja päiväkäskyin sekä muokkasi tekstejä skriptoneiksi, vieden kirjoitustyötä eteenpäin kohti valmista romaania,

jonka WSOY julkaisi painettuna teoksena. Esimerkiksi Rettbergin (2011) esittämät ajatukset tukevat esittämäni vaatimusta yhteiskirjoittamisen fasilitaattorista. Jos kollektiivisten verkkonarratiivien, jotka ovat avoimia kenen tahansa kontribuutiolle verkossa, on tarkoitus toimia tarinoina, niitä täytyy editoida ja järjestää jonkin tekijöiden osajoukon toimesta. Toinen vaihtoehto on, että teoksen luomiseen käytettävä systeemi järjestää tarinaa. (Rettberg 2011, 195.) Siitä, että teoksen luomiseen käytettävä systeemi järjestää tarinaa, päästään Ryanin (2011) näkemykseen interaktiivisuudesta ”sipulina”, jossa käyttäjien osallistumisella on erilaisia kerroksia digitaalisissa narratiivisissa teksteissä. Sipulin neljännessä kerroksessa<sup>30</sup> on kyse reaaliaikaisesta tarinageneraatiosta. Tarinat eivät siis ole ennalta määrättyjä, vaan ne generoituvat datasta, joka on osittain peräisin systeemistä ja osittain käyttäjältä. Ryan tarkoittaa tällä tarinageneraattoreita, joissa toisena osapuolena on kone. (Ryan 2011, 37–59.)

Esimerkiksi **Mauri Ylä-Kotola** (1999) on nähnyt kiinnostavana interaktiivisuuteen liittyvänä mahdollisuutena itse-generoituvat tarinat, joissa vain tietyt perusolettamukset kuten henkilöt, lähtötilanne ja kehittymislait, on määritelty ja tarina kehittyy käyttäjän vuorovaikutuksesta. Tämä edellyttäisi kehittyntä tekoälyä, joka reagoisi epämekaanisesti käyttäjän ”siirtoihin”. (Ylä-Kotola 1999, 250.) Erilaiset tarinageneraattorit<sup>31</sup> ovat tekoälytutkimuksessa jatkuvan kehite-

---

<sup>30</sup> Ensimmäisessä interaktiivisen sipulin kerroksessa tarinaa ympäröi interaktiivinen käyttöliittymä, jossa interaktiivisuus ei vaikuta itse tarinaan tai sen järjestykseen ja esitystapaan. Toisessa kerroksessa interaktiivisuus vaikuttaa narratiiviseen diskurssiin ja tarinan esitystapaan. Materiaalit, joista tarina muodostuu, ovat kuitenkin täysin ennalta määrättyjä. Interaktiivisten mekanismien ansiosta käyttäjä voi varioida niiden esitystapaa. Kolmannessa kerroksessa interaktiivisuuden kautta luodaan variaatioita ennalta määrätystä tarinasta. Tällainen interaktiivisuus on tyypillistä esimerkiksi peleille, joissa pelaajan tehtävä on ratkaista erilaisia arvoituksia. Viidennessä kerroksessa käyttäjä ei niinkään kuluta sipulia, vaan ”valmistelee uusia tapoja laittaa siitä ruokaa muita käyttäjiä silmällä pitäen”. Ryan kutsuu kerrosta metainteraktiivisuudeksi. Tässä kerroksessa käyttäjä lisää olemassa olevien objektien toimintoja ja laajentaa yleisesti tarinamaailman tarjoamia toimintamahdollisuuksia. Tuottaakseen aitoa meta-interaktiivisuutta, tämän täytyy Ryanin mukaan tapahtua kirjoittamalla koodia enemmän kuin pelin sisäisiä työkaluja käyttämällä. (Ryan 2011, 37–59.)

<sup>31</sup> Esimerkiksi **Noah Wardrip-Fruin** (2009) on tarkastellut tarinageneraattoreita tutkiesaan ekspressiivistä prosessointia (prosessin systeemisiä sääntöjä ja sen designillaan

lyn kohteina, mutta tulokset eivät ole toistaiseksi olleet taiteellisesti kovinkaan kiinnostavia. Tähän päivään mennessä emme ole nähneet systeemiä, joka onnistuisi tuottamaan laajan valikoiman erilaisia tarinoita systeemiin syötetystä datasta. Nähdäkseni kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvassa romaanin yhteiskirjoitusprosessissa oleellista on myös se, että osallistujat tuovat toiminnallaan esiin käsityksensä kirjallisuudesta, kirjallisuutta kulttuurisena artefaktina muotoillen. Käsittelen tätä kysymystä tarkemmin luvussa 3.3. Viittaan siihen tässä kohden tarinageneraattorikeskusteluun liittyen tuodakseni esiin skeptisyyteni siitä, miten mekaaninen kone pystyy vastaamaan osallistujien syöttämään dataan, jolla muotoillaan paitsi yksittäisen romaanin tarinaa, myös kokonaista mediumia. Käyttäjän syötteiden integroiminen prosessiin synnyttää vaikeuksia. Vaikeudet eivät ole niinkään teknologisia kuin logiikkaan ja taiteeseen liittyviä. Miten osallistujan vapaus voidaan sovittaa yhteen tarpeen kanssa tuottaa hyvin muotoiltuja ja esteettisesti tyydyttäviä tarinoita? Kyse on narratiivisesta paradoksista (esim. Nortela 2008, 70–71; Ryan 2011, 37–59). Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa paradoksaalisuus ilmenee, kun toisaalta fasilitoiva pääkirjailija pyrkii kontrolloimaan narratiivin järjestystä antaakseen sille tyydyttävän muodon ja toisaalta osallistujien vapaa toiminta edustaa sitä, miten he haluavat toimia autonomisesti ilman eksplisiittisiä rajoitteita. Tämä liittyy Murrayn (1997) esittämään ajatukseen siitä, että digitaalisen tarinankerronnan ongelma on ilmaisullisten konventioiden luomisessa käyttäjän kielenkäytölle. Jos annetaan täysi vapaus improvisoida, menetetään juonen kontrolli. Jos taas pyydetään valitsemaan annetuista vaihtoehdoista, rajoitetaan toimijuutta. (Murray 1997, 191.) Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessi osoittaa, että osallistujille voidaan antaa mahdollisuus improvisoida menettämättä juonen kontrollia. Fasilitoivan pääkirjailijan roolin ansiosta osallistujien ei tarvitse valita annettujen vaihtoehtojen välillä, eikä heidän toimijuuttaan tällä tavalla rajoiteta.

---

kuvaamia sosiaalis-kulttuurisia tekijöitä) tietotekniseltä kannalta. Wardrip-Fruinin mukaan tarinageneraattoritutkimuksen yksi keskeinen kiintopiste on se, miten sovelluksista rakennetaan lingvistisiltä kompetensseiltaan vastaanottavia. Tällaiset sovellukset ovat kuitenkin vasta kehitysasteella, koska niin moniin merkittäviin kysymyksiin on löydettävä ratkaisu ennen kuin sovellus on rakennettavissa. (Wardrip-Fruin 2009, 276–277.)

Kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvaa yhteiskirjoittamista on siis fasilitoitava. Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessia tulkitsemalla voidaan nähdä auteur-teorialle<sup>32</sup> tyypillinen tapa korostaa taiteen ja taiteilijan kokonaisvaltaisuutta ajatuksena se, että teoksen tulee muodostaa mielekäs kokonaisuus. Mielekäs kokonaisuus saavutetaan, kun prosessi on ohjaajan hallinnassa. Hallitsevana ohjaajana voidaan Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessin tapauksessa nähdä fasilitoiva pääkirjailija. Prosessiin kytkeytyi kuitenkin myös kirjoittamisen ja taiteen demokraattisuuteen liittyviä kysymyksiä, jotka valottavat kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvan yhteiskirjoitusprosessin ydintä. Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa fasilitaattorina toimivan pääkirjailijan rooli ei ollut niin diktaattorimainen, kuin miltä se prosessin toimintalogiikan valossa saattaa näyttää. Sen sijaan valta jakautui osallistujille. Edellisessä luvussa käsittelemäni operaatiot osallistujien vapaan toiminnan alueena osoittavat, että osallistujat olivat aktiivisessa vuorovaikutuksessa paitsi toistensa, myös pääkirjailijan kanssa. Osallistujat ikään kuin käyttivät välillisesti pääkirjailijan hallussaan pitämää muokkaavaa käyttötapaa keskustellessaan vapaasti tarinan materiaaleista käyttäen kirjoitusalueita foorumeinaan. Voidaan katsoa, että kritiikki oli sisäänkirjoitettu Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessiin. Välilliseen muokkaavaan käyttötapaan liittyi myös äänestämisen operaatio, joka vaikutti tarinan etenemiseen. Pääkirjailija antoi vaihtoehtoja, mihin suuntaan tarinan tulisi kehittyä ja osallistujat päättivät asiasta äänestämällä. Äänestäminen oli luonteeltaan demokraattista, kun eniten ääniä saanut vaihtoehto toteutui.

Kollaboratiiviseen mediaan sijoittuva yhteiskirjoitusprosessi toteuttaa siis demokraattisuutta. Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessia tarkasteltaessa demokratia ilmenee niin, että muotoutuva romaani oli riippuvainen niistä tekstuaalisista syötteistä, joita osallistujat antoivat. Vaikka pääkirjailija muokkasikin kohdetekstiä niin kuin parhaaksi katsoi, teksti rakentui kuitenkin osallistujien tuot-

---

<sup>32</sup> **Andrew Sarris** esitteli auteur-teorian käsitteen artikkelissaan "Notes on The Auteur Theory" (1962). Teoria, tai asenne, nosti esiin elokuvien ohjaajat teoksen tekijöinä (ransk. *auteur*: 'tekijä', 'kirjoittaja'). Auteur-teoria korostaa taiteen ja taiteilijan kokonaisvaltaisuutta. Ajatuksena on se, että teoksen tulee muodostaa mielekäs kokonaisuus ja tämä saavutetaan, kun prosessi on ohjaajan hallinnassa. (Sederholm 1994, 200.)

tamasta materiaalista. Koska osallistujat eivät esimerkiksi lähettäneet sosiaalisen median kirjoitusalojen kautta kuvia teokseen sisällytettäväksi, niitä ei myöskään nähdä teoksessa (käsittelem tätä tarkemmin luvussa 3.3). Tällä tavalla syntynyt lopputuote heijastaa osallistujien näkemyksiä siitä, millainen kirjallisuus on hyvää kirjallisuutta – heidän mieltymystensä mukaista. Esimerkiksi Landow (Landow 1997, 30) on ottanut esiin uuden informaatioteknologian demokratisoivan potentiaalin. Landow viittaa hypertekstin vaikutuksiin ja näkee, että hyperteksti on luonteeltaan demokratisoivaa. Sama ajatus sisältyy Joycen (Joyce 1995, 100–102) näkemykseen siitä, että digitaalisen kulttuurin verkosto linkittää marginaaliset äänet toisiinsa. Tulkitsen Landow’n ja Joycen näkemyksiä niin, että kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvan yhteiskirjoitusprosessin avoimuus ja kirjoitusalojen läpäisevä hypertekstuaalisuus nimenomaan luo osallistujille mahdollisuuksia kirjoittaa omaehtoisesti koko internetin kapasiteettia hyödyntäen. Prosessi ei ole demokraattinen niin, että jokaisesta romaanin yksityiskohdasta ja käänteestä äänestettäisiin kaikkien osallistujien kesken vaan niin, että se antaa osallistujille äänen tuoda esille näkemyksensä. Tästä asemasta käsin osallistujat muotoilevat tutkielman kontekstissa kirjakulttuuria.

Tarkastelen seuraavissa kahdessa alaluvussa sitä, millaisiin rooleihin yhteiskirjoitusprosessin osallistujat asettuvat tuottaessaan materiaalia romaania varten ja miten he tuovat itsensä näkyviin tekijöinä. Luvut syventävät myös monien osallistujien yhteistyöhön kytkeytyvän *auteur*-kysymyksen ja demokraattisuuden välistä problematiikkaa.

### **3.2.3 Osallistujien monet roolit**

Kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvassa yhteiskirjoitusprosessissa osallistujille syntyy useita eri rooleja, jotka rakentuvat heidän keskinäisessä vuorovaikutuksessaan, kun he osallistuvat yhteiskirjoittamiseen kirjoitusalojen tarjoamia operaatioita käyttäen.

Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa erilaisin operaatioin tuotetun materiaalin tarkastelu tuo esiin osallistujien eri roolien olemassaolon. Rooleissa korostuvat

analyysitaulukon [Taulukko 1.] funktiot *määräytyneisyys, saatavuus, perspektiivi, pääsy lähdetekstiin, näkyvyys* ja *autonomia*. Käsittelin luvussa 3.1.1 sitä, miten Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessiin liittyi ennakoitavuus, kun julkaistujen lokimerkintöjen sisältö tai järjestys ei enää muuttunut, eli kaikki peräkkäiset skriptonit olivat aina samassa järjestyksessä. Tekstistä ennakoimattoman teki kuitenkin se, että osallistujat eivät voineet tietää, miten tarina jatkuu ennen kuin jatkoehdotukset seuraavaan lokimerkintään oli jätetty ja pääkirjailija muokkasi ne uudeksi lokimerkinnäksi. Tällä tavalla tekstin saatavuus oli rajoitettua, koska osallistujilla oli vapaa pääsy tekstin kaikkiin skriptoneihin vasta, kun tarina on kirjoitettu loppusanoihin saakka. Heillä oli kuitenkin koko ajan vapaa pääsy tekstin jo olemassa olleisiin skriptoneihin. Tämän valmiin materiaalin perusteella osallistujat pystyivät ennakoimaan tarinan jatkoa ja prosessin etenemistä. Mahdollisuuksia oli toki osallistujien mielikuvituksesta riippuen käytännössä rajaton määrä, mutta kaikilla oli saatavilla sama jo kirjoitettu tarina. Näin he tuotetut tekstonit perustuivat yhteisesti jaettuun materiaaliin.

Jotta yhteiskirjoitusprosessissa kirjoitettu *Pirunmeri*-tarina eteni pala palalta kohti loppuratkaisua, osallistujien oli otettava strateginen rooli tekstin kuvailemassa maailmassa. Kuten olen aiemmin tuonut esiin, osallistujat ottivat strategisen roolin kirjoittamalla lähdeteksteihin haluamiaan tapahtumapaikkoja, henkilöahmoja ja kohtauksia. Osallistujien perspektiivi oli siis *henkilökohtainen*. *Pirunmeri*-tarinaa kirjoitettiin niin, että osallistujat jatkoivat tekstoneillaan aina edellistä lokimerkintää. Kun pääkirjailija muokkasi seuraavan lokimerkinnän osallistujien lähdeteksteihin perustuen, kirjoittamista jatkettiin tästä valmistuneesta lokimerkinnästä. Miten osallistujat sitten pystyivät kirjoittamaan *yhdessä* ennen kuin lokimerkintä oli valmis eivätkä niin, että yksittäinen osallistuja kirjoitti jatkoa tarinalle muiden kirjoittamisista tietämättä ja pääkirjailija joko hyödynsi sitä seuraavassa lokimerkinnässä tai on hyödyntämättä? Kirjoitusalueen toimintaperiaatteet tekivät prosessista läpinäkyvän ja läpinäkyvyys kirjoittamisesta aitoa yhteiskirjoittamista, jossa osallistujat sujahtivat eri rooleihin. Käsittelen seuraavaksi tekijöitä, jotka synnyttävät läpinäkyvyyttä kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvassa yhteiskirjoitusprosessissa. Lä-

pinäkyvyys luo osaltaan mahdollisuuksia kirjoittamisen demokraattisuudelle, johon viittasin edellisessä luvussa.

Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa läpinäkyvyyden perusta rakentui *prosessin näkyvyyden ja lähdetekstiin pääsyn* funktioiden luomien prosessin reuna-ehdojen kautta. Osallistujat tuottivat uusia tekstoneita koko yhteiskirjoitusprosessin keston ajan. Kaikki tekstonit olivat siis saatavilla vasta kirjoittamisen päätyttyä. Prosessi oli kuitenkin näkyvä, eli kaikki prosessin alusta tarkasteluhetkeen mennessä tuotetut tekstonit olivat kenen tahansa nähtävillä. Tällä tavalla osallistujilla oli pääsy lähdeteksteihin. Osallistujat eivät siis kirjoittaneet prosessissa vain osallistujalta pääkirjailijalle vaan myös osallistujalta osallistujalle. Kommunikaatio suuntautui monelta monelle, ei yhdeltä yhdelle, koska kaikki osallistujien luomat tekstonit (kuhunkin tarkasteluhetkeen mennessä kirjoitetut lähdetekstit) olivat kenen tahansa nähtävissä. Tällä tavalla kirjoittaminen oli avointa ja loi mahdollisuuksia horisontaalisesti suuntautuneelle kommunikaatiolle, osallistujien muotoillessa demokraattisesti romaania erilaisista rooleista käsin. Tarkastelen seuraavaksi sitä, millä monin tavoin kommunikaatio suuntautui Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa osallistujien välillä heidän osallistuessaan yhteiskirjoitusprosessiin ja miten osallistuminen oli riippuvaista muista osallistujista *autonomian* funktioon liittyen. Tarkastelu tuo esiin osallistujien eri roolit yhteiskirjoitusprosessissa.

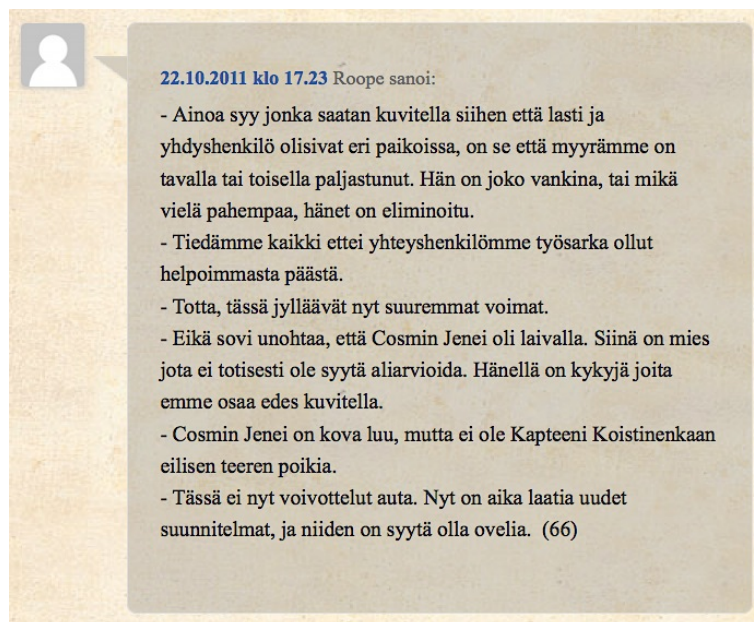
#### 1) *Uusia avauksia tekevä osallistuja*

Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa uusia avauksia tekevä osallistuja tuotti kirjoitusaloilla tekstoneita, jotka muodostivat oman itsenäisen lähdetekstinä tarinan jatkoehdotukseksi. Jatkoehdotukset vaihtelivat laidasta laitaan. Ne olivat yksittäisiä pieniä yksityiskohtia, repliikkejä, dialogia, jatkoehdotuksia tai jatkoehdotuksia juonenkäänteillä tai pelkkiä juonenkäänteitä. Jätettävien lähdetekstien pituudet vaihtelivat yksittäisistä sanoista monien satojen merkkien mittaisiin kirjoituksiin. Monet uusia avauksia tekevät osallistujat päättivät jatkoehdoksensa ”*cliffhangeriin*” odottaen, että toinen osallistuja jatkaisi ilmaan heitetystä koukusta.





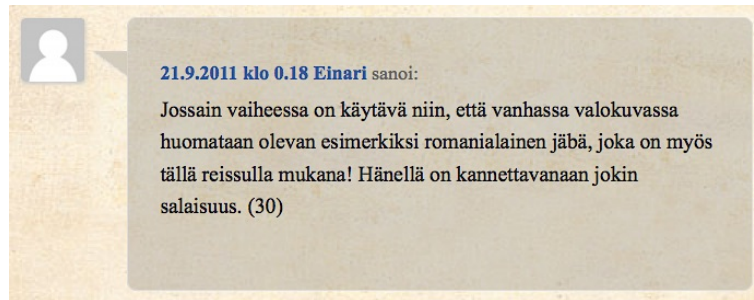
Kuva 29. Näyttökuva jatkoehdotuksista, joissa on pieniä yksityiskohtia.



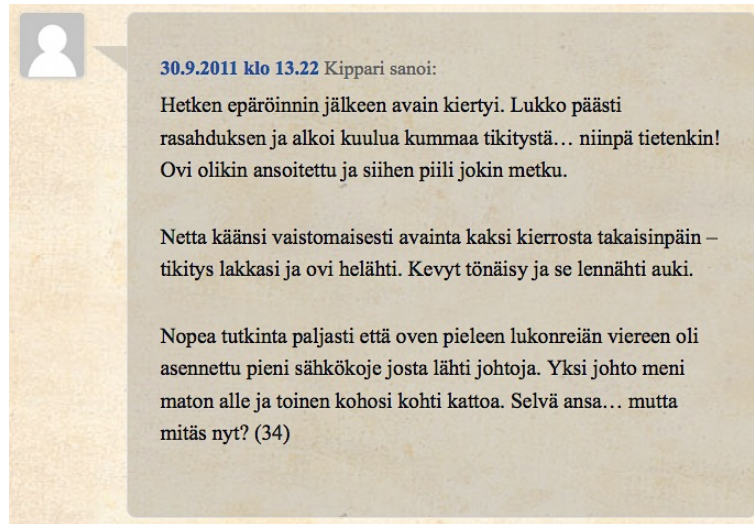
Kuva 30. Näyttökuva jatkoehdotuksesta, jossa on dialogia.



Kuva 31. Näyttökuva jatkoehdotuksesta.



Kuva 32. Näyttökuva juonenkäänteestä.

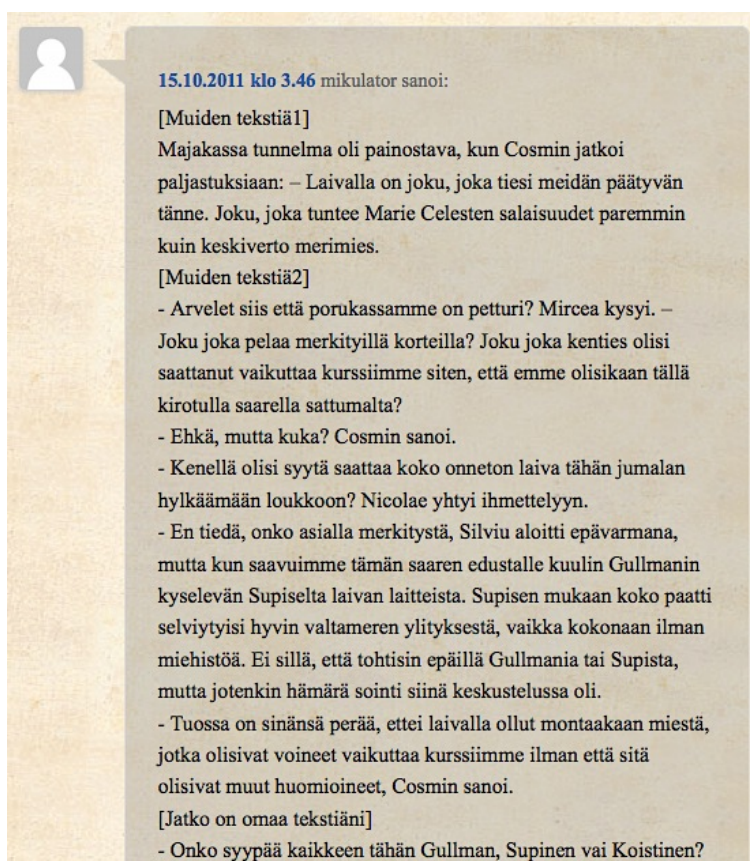


Kuva 33. Näyttökuva jatkoehdotuksesta, joka päättyy ”cliffhangeriin”.

Tuotettavien tekstoneiden skaala oli siis laaja. Se osoittaa, että yhteiskirjoitusprosessiin otettiin osaa erikokoisin panoksin ja osallistumisen kynnyks oli matala. Pääkirjailija hyödynsi monien eri osallistujien tuottamia tekstoneita niistä johtamisissaan skriptoneissa. Tähän liittyy käyttäjäposition funktion muuttuja *autonomia* eli se, onko tekstin lukeminen riippuvaista muista käyttäjistä. Lineaarisesti etenevän lokimerkintärakenteen vuoksi osallistujien tekstoneiden tuottaminen oli riippuvaista muiden osallistujien tuottamista tekstoneista. Osallistujat toimivat yhteistyössä myös itseohjautuvasti. He siis toteuttivat yhteiskirjoittamista, olivat kanssakirjoittajia toisilleen. Kirjoitusaluslustojen sisällään pitäminen kommentoinnin operaatio mahdollisti luonteeltaan erilaisten lähdetekstien tuottamisen, mikä synnytti useita yhteistyöhön kytkeytyviä rooleja.

## 2) Ryhmäytyvä osallistuja

Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa toisen osallistujan lokimerkinnän perään lisäämiä lähdetekstejä kommentoitiin Pirunmeri-sivustolla niin, että oma jatkoehdotus kytkettiin toisen jatkoehdotukseen sitä jatkaen tai muunnellen. Myös kommentteja kommentoitiin. Ryhmäytyvät osallistujat jatkoivat siis toisen osallistujan lähdetekstiä kirjoittamalla oman lähdetekstinsä sen jatkoksi. (Kuva 7.) Facebookissa ja Twitterissä kommentointi ei toiminut samalla tavalla. Vuonna 2011 Facebookissa ei ollut mahdollista ”tagata” Facebook-käyttäjiä kommentteihin (kuten nykyään) niin, että kommentista käy ilmi, kenen kommentin yhteyteen se on tarkoitettu. Pirunmeri-sivustolla käytettiin kuitenkin myös tapaa, jossa oman lähdetekstin eteen kopioitiin toisen osallistujan lähdeteksti ilmaisemaan, mihin oma lähdeteksti liittyy. Toisen tekstonit ja omat tekstonit erotettiin toisistaan merkinnöillä ”muiden tekstiä” ja ”omaa tekstiä”.



Kuva 34. Näyttökuva kommentointi-operaation lisäksi käytetystä tavasta kytkeä oma lähdeteksti muiden osallistujien lähdeteksteihin.

Tällaista käytäntöä olisi voinut käyttää myös Facebookissa. Twitterissä kommentointi oli mahdollista lisäämällä @-merkki sen Twitter-käyttäjän tunnuksen

eteen, kenen lähdetekstin yhteyteen oma lähdeteksti oli tarkoitettu. Olen kuitenkin tuonut esiin, että varsinaiseen yhteiskirjoitustyöhön ei juuri otettu osaa Facebookin ja Twitterin kirjoitusalueilla, vaan näillä alustoilla suoritetuissa kirjoittamisen operaatioissa korostuivat alustojen luonteelle tyypilliset operatiot kuten ”tykkääminen”, kommentoiminen omalla itsellä ja materiaalien jakaminen.

### 3) *Kommentoiva osallistuja*

Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa kommentoijat olivat osallistujaryhmä, joka ei kirjoittanut suoranaisia tarinan jatkoehdotuksia, vaan kommentoi toisten tuottamia lähdetekstejä ”omina itsenään”. Heillä oli tärkeä rooli tarinan muotoutumisessa, kun he reagoivat toisten tekemään kirjoitustyöhön lähinnä esittäen kysymyksiä ja antaen palautetta. Osallistujat hyödynsivät kommentoinnin mahdollisuutta erityisesti Pirunmeri-sivustolla, jonne varsinaisen yhteiskirjoitustyö pääasiallisesti muutenkin sijoittui. Facebookissa ja Twitterissä kommentointi oli sanallista kommentaaria, mutta erityisesti omien mielipiteiden ilmaisua tykäten, jakaen ja kommentoiden sekä osallistumista valitsemalla annettujen vaihtoehtojen välillä. Pirunmeren kirjoitusprosessissa tällaisia valintoja edustavat esimerkiksi tapahtumakulkuun liittyvät äänestykset (Kuva 12.). Äänestykset ovat tärkeä yhteiskirjoittamisen elementti, kun katsotaan yhteiskirjoittamisen demokraattisuuteen. Äänestämällä juonenkulkuun liittyvien vaihtoehtojen välillä osallistujat kommentoivat sitä, miten tarinan tulisi heidän mielestään edetä. Äänestäminen toimintona ei toki suoraan vaikuttanut teksteihin ja skriptoneihin, vaan äänestämisen tuloksella oli vaikutuksensa vasta siten, kun kirjoittajat tuottivat tekstejä äänestystulosten mukaisesti.





Kuva 35. Näyttökuvaa ”tykätystä” lähdeteksteistä.



Kuva 36. Näyttökuvia kommentoivien osallistujien tuottamista tekstoneista.

Tuottaessaan tekstoneita osaksi yhteiskirjoitusprosessin lähdetekstejä, osallistuja analyysini mukaan kartutti tekstivarastoa (tekstonit) eli tekstoneiden mää-

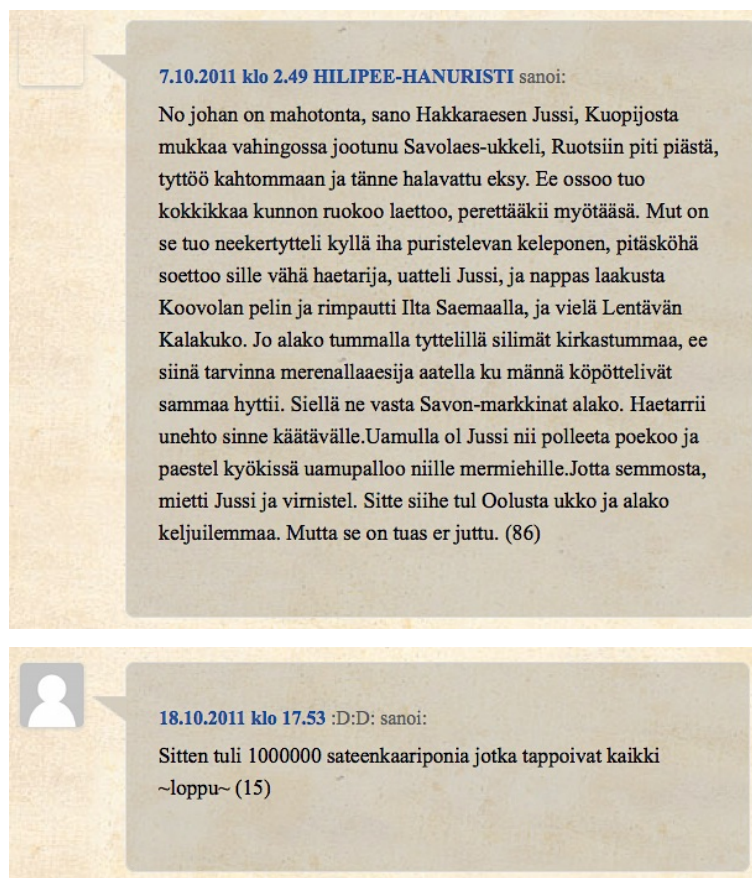
rä muuttui. Tämä liittyy *kirjoittavaan käyttötapaan*, joka toteutuu käyttäjäpositioissa 1–3. Tekstonit nivoutuivat toisiinsa, kun uusia avauksia tekevät osallistujat kirjoittivat jatkoehdotuksiaan, joita ryhmäytyvät osallistujat jatkoivat, kommentoivat osallistujat kommentoivat, ja taas kirjoitettiin lisää. Kun osallistujia oli useita ja he kirjoittivat tarinaa omista intresseistään käsin, keskeiseksi tuli ero tekstoneiden ja skriptoneiden, eli koko materiaalin ja valmiiseen *Pirunmeri*-romaaniiin valikoituneen materiaalin välillä. Strategisen roolin ottavilla osallistujilla oli omat näkemyksensä siitä, miten tarinan tulisi edetä. Osallistujien tuottamat tekstonit olivat kuitenkin usein ristiriidassa keskenään eli ne eivät muodostaneet yhdessä juonellista kokonaisuutta. Tästä syystä pääkirjailijan oli mahdotonta hyödyntää kaikkia lähdetekstejä muokkaamassaan kohdetekstissä. Tämä kuvaa sitä, miten kirjoittava ja muokkaava käytötapa toteutuvat Pirunmeren kirjoitusprosessissa (luku 3.1.2). Kirjoittavan ja muokkaavan käytötavan funktioista päästään ergodiikan funktioon. Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessi oli ergodinen, koska osallistujat vaikuttivat kirjoittavan käytötavan kautta prosessiin. Esitän kuitenkin, että yksittäisen osallistujan toiminnassa ergodisuus toteutui vain potentiaalisesti. Koska pääkirjailija ei hyödyntänyt kaikkia tekstoneita skriptoneissa, kaikkien osallistujien toiminnalla ei ollut vaikutusta prosessiin. ”Pudokkaat” kuvaavat syntyneitä ”roolia”.

#### 4) *Pudokkaat*

Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa pudokkaat tuottivat prosessissa kohdetekstin tasolla näkymättömiin jääneitä lähdetekstejä. Tarkoitan näillä jatkoehdotuksia ja kommentteja, jotka tulivat kaikkien näkyville ja arkistoituihin osaksi lähdetekstejä, kun kesken olevaan lokimerkintään tuotettiin lähdetekstejä sen jatkoehdotukseksi. Pääkirjailija ei kuitenkaan hyödyntänyt pudokkaiden tekstoneita niistä johtamissaan skriptoneissa, eli pudokkaiden jättämä kädenjälki ei tullut näkyviin *Pirunmeri*-romaaniiin. Pudokkaiden roolin olemassaolo osoittaa, että *Pirunmeri*-romaanii on vain murto-osa kaikesta yhteiskirjoitetusta materiaalista ja tarinalla olisi ollut muitakin mahdollisia kulkusuuntia. Pudokkaksiin liittyy myös rajojen rikkojien rooli.

## 5) Rajojen rikkojat

Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa rajojen rikkojat olivat osallistujia, jotka tuottivat jo määräytyneiden skriptoneiden konventioihin sopimattomia tekstoita. He esiintyivät sooloilijoina, jotka eivät ottaneet huomioon jo valmiiden lokimerkintöjen yhteiskirjoittamiselle luomia puitteita, eli heidän tuottamansa tekstonit eivät sopineet osaksi jo järjestynyttä tarinan juonta. Rajojen rikkojia olivat myös täysin tarinan maailmaan liittymättömien kommentaarien ja huumoriehdotusten jättäjät. Rajojen rikkojia esiintyi prosessin kaikilla kirjoitusaloilla, mutta erityisesti Pirunmeri-sivustolla, jonne kirjoitustyö pääasiallisesti sijoittui.



Kuva 37. Kuvapari näyttökuvista rajoja rikkovista lähdeteksteistä.

Tällaista toimintaa kuvaa käyttäjätavoite *kokeileminen*. Kokeileminen merkitsee sitä, miten osallistuja tunnustelee prosessia ennen päätöstään siitä, millaisin

operaatioin ja tekstonein hän osallistuu prosessiin. Kokeileminen kytkeytyy myös käyttäjätavoitteiden muuttuunaan improvisaatio, kun Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa osallistujat käyttivät hyväkseen mahdollisuutta lisätä oman mielikuvituksensa rajoissa mitä tahansa tekstoneita kirjoitusaloilla. Näin kokeileminen ilmeni esimerkiksi huumoriehdotuksina. Tällä tavalla osallistujat testasivat yhteiskirjoitusprosessin lainalaisuuksia. Sitä, millaiset tekstonit tulevat valituiksi ja muokatuiksi skriptoneiksi. Toki kokeilemisessä oli varmasti kyse myös siitä, että osallistujat halusivat julkaista rajoja rikkovia kommenttejaan ”muuten vain” – siksi, että se on mahdollista. Pääkirjailijan työstettyä tekstoneita skriptoneiksi eli lokimerkinnöiksi, rajojen rikkojien tuottamat tekstonit tipahtivat syntyvän kohdetekstin ulkopuolelle. Osallistujat olisivat voineet kirjoittaa tekstiä rajoja rikkoen yhdessä kirjoitettavan Pirunmeri-tarinan oheen. Tällöin heidän olisi tullut jatkaa aina haluamiaan lähdetekstejä Facebookissa tai Twitterissä, joissa kommentointimahdollisuus ei sulkeutunut aina uuden lokimerkinnän valmistuttua. Facebookin ja Twitterin teleologista rajattomuutta ei kuitenkaan hyödynnetty. Pudokkaat ja rajojen rikkojat kuuluvat päärooleihin 1–3 eli ne ovat niiden alarooleja.

Olen edellä kuvannut sitä, miten kirjoitusalojen operaatioiden suhteutuminen osallistujien toimintaan synnyttää osallistujille rooleja, jotka saavat erilaisia merkityksiä kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvassa yhteiskirjoitusprosessissa. Roolit perustuvat voimakkaasti osallistujien väliseen vuorovaikutukseen ja tulevat yhdessä aiemmin käsittelemieni yhteiskirjoittamisen vapaan toiminnan muotojen kanssa Löwgrenin ja Reimerin (2013) ajatusta siitä, että kollaboratiivisen median ”tuotteella” ei ole merkitystä ilman osallistujien kommunikoinnin käytäntöjä. Kommunikoinnin käytäntöjä määrittelee se, että käytännöt ovat spontaanisti kehittyviä enemmän kuin ennalta suunniteltuja. (Löwgren & Reimer 2013b, 94.) Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessin kohdalla koko yhteiskirjoitettava romaani rakentui osallistujien kommunikoinnin käytännöille, jotka kehittyvät prosessin luodessa oman toimintalogiikkansa. Käytännöt ja roolit syntyivät tuon toimintalogiikan kehittyessä, ne eivät siis toteuttaneet mitään ennalta asetettua suunnitelmaa.



Kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvan yhteiskirjoitusprosessin roolit ja osallistujien välinen vuorovaikutus kuvaavat verkon ominaispiirrettä, jossa kommunikaatio ei suuntaudu vertikaalisesti ammattituottajilta vastaanottajille vaan horisontaalisesti ja vastavuoroisesti vertaisten (*peer*) välillä. Kulttuurisessa yleisötutkimuksessa (esim. Ridell 2012) tätä on tulkittu niin, että tuotannon ja vastaanoton välillä ei ole enää olemassa selvää jakoa. Tuotannon ja vastaanoton välisen jaon hämärtyminen on johtanut päätelmiin siitä, että digitaalisissa verkkoympäristöissä yleisöistä on tullut sisällöntuottajia, jotka ilmentävät uusia aktiivisuuden muotoja. Internet-tutkijat pitävät yleensä koko yleisön käsitettä jopa tarpeettomana, kun tarkastellaan ihmisten verkon käyttöä. “Yleisö on kuollut”, koska digitaalinen verkostoituminen antaa kaikille osallistujille mahdollisuuden toimia yhtälailla informaation käyttäjinä kuin tuottajina. (esim. Bruns 2008, 254; Ridell 2012, 19.) Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessin osallistujien roolit ovat osoitus siitä, miten vastaanoton ja tuotannon prosessit limittyvät kollaboratiivisessa mediassa, ja kaikilla osallistujilla on mahdollisuus osallistua prosessiin valitsemistaan rooleista käsin. Roolit täydentävät kuvaa niistä yhteiskirjoitusprosessin monenlaisista kommunikoinnin ja aktiivisuuden muodoista, jotka rakentuvat kirjoitusaloille ja niiden operaatioille, osallistujien käyttöönottojen ja toiminnan määrittellessä kommunikoinnin ja aktiivisuuden muotoja voimakkaasti.

Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa tuotettavan materiaalin laaja skaala osoittaa, että osallistujien kontribuutiot ovat vaihtelevia kollaboratiivisessa mediassa. Vaihtelevat kontribuutiot liittyvät osallistavalle kulttuurille (esim. Delwiche & Jacobs Henderson 2013, 3) keskeiseen piirteeseen, jossa taiteellisen ilmaisun ja osallistujien sitoutumisen raja-aidat ovat suhteellisen matalat ja tuki luovuudelle ja sen jakamiselle on vahva. Osallistavassa kulttuurissa osallistajat uskovat, että heidän kontribuutioillansa on väliä ja se saa heidät osallistumaan. Bruns (Bruns 2013, 242–245) on tahollaan käsitellyt tämän tyyppisiä kysymyksiä tarkastellessaan ilmiöitä, joissa käyttäjät osallistuvat sisällöntuottamiseen. Kun Web 2.0-sivustojen käyttäjät halutaan valjastaa kontribuoimaan sisällön luomista ja kuratointia, aktiivisen roolin ottaminen on tehtävä helpoksi ja annettava vaihtoehtoja osallistumisen skaalalle. Bruns ottaa esimerkiksi Wikipe-

dian, jossa käyttäjät voivat kontribuoida sisältöjä esimerkiksi korjaamalla kirjoitusvirheitä tai luomalla sisältöjä kokonaan uuteen artikkeliin, muiden mahdollisten osallistumisen muotojen skaalautuessa johonkin näiden kahden välille. Kyse on siitä, että olemassa olevaa sisältöä rakennetaan ja laajennetaan yhteistyömäisesti. Laajemmin ilmiö liittyy meneillään olevaan eroosioon aiemmin erillisten, tuottajan, jakelijan ja kuluttajan roolien välillä, johon viittasin edellä kytkiessäni kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvan yhteiskirjoittamisen osaksi ”yleisön kuolemasta” tehtyjä johtopäätöksiä.

Roolit, joiden olen esittänyt kuvaavan osallistumista yhteiskirjoitusprosessiin, liittyvät esimerkiksi Murrayn esittämän näkemykseen siitä, että osallistuminen digitaalisessa mediassa tarkoittaa kasvavissa määrin sosiaalista osallistumista, kun internet mahdollistaa kommunikaation monelta–monelle (Murray 2012, 55–56). Aiemmin tutkielmassa esiin tuomieni operaatioiden valossa sosiaalista osallistumista syventää Eskelisen ajatus käyttäjästä käyttäjä–pelaaja–kirjoittaja-seurustelijana (*socializer*) (Eskelinen 2012, 83). Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessia vasten tarkasteltuna osallistujat näyttäytyvät ”*pelaajina*”, kun he esimerkiksi ratkaisivat pääkirjailijan jättämiä johtolankoja ja kerryttivät henkilökohtaisia pistepörssejään. Ennen kaikkea he kuitenkin antoivat ergodisen panoksensa prosessiin *kirjoittamalla* jatkoa tarinalle ja olemalla vuorovaikutuksessa toistensa kanssa toimien ryhmäytyvinä ja kommentoivina osallistujina – ”*seurustelivat*”. Osallistujat siirtyivät joustavasti roolista toiseen, vain pääkirjailijan rooli oli varattu ainoastaan pääkirjailijalle. Ottaen huomioon luvussa 3.2.1 käsittelemäni osallistujien vapaan toiminnan muodot ja tässä luvussa esittelemäni vuorovaikutuksen ”seurusteluna” saamat piirteet, voidaan sanoa, että osallistujilla on ”kertojina” erilaisia funktioita. Tällaisten toiminnan muotojen tulkitsemiseen sopiva väline on **Gérard Genetten** (1980) näkemys viidestä kertojan funktiosta.

Genetten kertojan funktiot kuvaavat asioita, joista kertoja on vastuussa. Funktioita ovat kertova funktio, kommunikaatio kerrontatilanteen muiden osapuolten kanssa, ohjaava funktio eli kertomuksen kommentointi, emotiivinen funktio eli kertojan omakohtainen (älyllinen, emotionaalinen, moraalinen) suhde tai suh-

tautuminen kertomukseen ja ideologinen (didaktinen) funktio. Kertovassa funktiossa on kyse tekstin tuottamisesta. Kommunikaation funktio huomioi kerrontatilanteen, jossa kertoja orientoituu yleisön (*narratee*) puoleen rakentaen tai ylläpitäen dialogia sen kanssa. Ohjaava funktio toteutuu, kun kertoja viittaa tekstiin metanarratiivisesti merkitäkseen sen artikulaatioita, yhteyksiä, keskinäisiä suhteita – narratiivin sisäistä järjestystä. Kertojan orientaatio itseään kohtaan tuo mukaan emotiivisen funktion. Siinä on kyse affektiivisista, moraalisisista ja älyllisistä suhteista, joita kertoja luo narratiiviin. Emotiivinen funktio voi tulla esiin esimerkiksi kertojan omakohtaisuutena tai todisteina, kun kertoja tuo esiin lähteensä. Kertojan interventiot – suorat tai epäsuorat – kertomukseen voivat saada toiminnan kommentoinnin didaktisen muodon. Tässä on kyse ideologisesta funktiosta. (Genette 1980, 255–259; 1988, 30.) Tarkastelen Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessin läpi kertojan funktioita suhteessa kollaboraatiiviseen mediaan sijoittuvaan yhteiskirjoitusprosessin osallistujien toimintaan.

Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa kertojan funktiot jakautuvat osallistujille. Tekstin tuottamisen funktioon liittyvät kaikki osallistujien tuottamat tekstonit – lähdetekstit, olivat ne sitten uusia avauksia tuottavan osallistujan, ryhmäytyvän osallistujan, kommentoivan osallistujan, pudokkaan tai rajojen rikkojan tuottamia. Kommunikaatiota kerrontatilanteen muiden osapuolten kanssa ilmentää pääkirjailijan ja osallistujien, ja osallistujien keskinäiset dialogiset toiminnot. Yhteiskirjoittaminen oli luonteeltaan dialogista, kun osallistujat tuottivat tekstoneita ja niistä käytiin keskustelua (esim. luku 3.2.1). Dialogisuutta oli myös se, että osallistujathan kommunikoivat toistensa kanssa jo vain tulkitsaan toisensa tekstoneita ja tuottaessaan näistä syntyneen ymmärryksen perusteella omiaan – joko itsenäisesti, ryhmäytyen tai kommentoiden. Kommunikaatio ei siis tarkoita vain sitä, että osallistujat suoraan osoittaisivat kommenttinsa jollekin, vaan koko prosessi oli kommunikoiva, koska osallistujat eivät olleet autonomisessa asemassa. Osallistujat toteuttivat ohjaavaa funktiota kommentoidessaan järjestäytynyttä Pirunmeri-tarinaa. Tätä kuvaavat paitsi kommentoivien osallistujien kommentit, myös vapaan toiminnan yhteydessä (luku 3.2.1) käsittelemäni vapaa keskustelu, konsultointi ja neuvottelu. Näillä tavoin osallistujat viittasivat tekstiin metanarratiivisesti merkiten sen artikulaatioita, yhteyk-

siä ja keskinäisiä suhteita. Laajasti voidaan ajatella, että kaikki Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessin osallistujien toiminta liittyi emotiiviseen funktioon, koska onhan toiminta aina omakohtaista, kun osallistujien perspektiivi yhteiskirjoittamiseen on henkilökohtainen. Erityisiä emotiivisen funktion ilmauksia olivat sosiaalisen median kirjoitusalueille ominaiset operaatiot kuten tykkääminen, kommentoiminen ja jakaminen, joiden kautta osallistujat toivat esiin oman älyllisen, emotiivisen ja moraalisen suhtautumisensa yhteiskirjoitusprosessin materiaaleihin. Myös pudokkaiden ja rajojen rikkojien rooleista käsin syntyvällä, painetun *Pirunmeri*-romaanin ulkopuolelle jäävällä, materiaalilla on Genetten funktioita ajatellen erityisesti emotiivista arvoa, kun se heijastaa erilaisia prosessiin projisoituja älyllisiä, emotionaalisia ja moraalisia ilmauksia. Ideologian funktio puolestaan ei nähdäkseni toteutunut Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa 'didaktisena', niin kuin Genette on sen määritellyt. Kollaboratiivisen median osallistujat eivät tietenkään ole ideologioista ja arvomaailmoista irrallisia. Näiden merkitysten tavoittamiseen prosessia tulisi tulkintani mukaan tarkastella tekstologisesti, joka kuuluu lähinnä analysoivalle ja tulkitsevalle kirjallisuudentutkimukselle. Ideologioiden merkityksiä arvoina ja arvostuksina voidaan etsiä niistä sisältöjen muodoista, joita osallistujat toiminnallaan tuottavat. Käsittelemme niitä luvussa 3.3.

Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa Genetten kertojan funktiot olivat läsnä kaikilla kirjoitusalueilla, mutta korostuivat yhteiskirjoitusprosessin päämajassa, joka oli kaiken toiminnan keskiö. Kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvan yhteiskirjoittamisen näkökulmasta sosiaalisen median kirjoitusalueille erityisen keskeinen kertojan funktio on emotiivinen funktio. ”Tykkäämisen”, kommentoinnin ja jakamisen operaatiot antavat ilmaisukeinoja emotiiviselle funktiolle tuoden ”emootiot” näkyviksi osallistujan sosiaalisen median verkostoihin. Kertojan funktiot syventävät toimijuutta kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvassa yhteiskirjoitusprosessissa. Ne osoittavat, että Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessi oli paitsi tekstuaalinen, myös sosiaalinen maailma, joka rakentui ja organisoitui inhimillisten aktiviteettien, kokemusten, kohtaamisten ja odotusten ympärille. Kyse on kirjoittavien instanssien rakentumisesta – kompleksisesta keksimisen, generoimisen ja luomisen koneistosta.

Osallistujien roolit ja niiden kytkeytyminen Genetten kertojan funktioihin, liittyvät Brunsin (2013) esittämiin sosiaalisiin medioihin liittyvän *produsage*-perusteisen sisällönluomisen avaintekijöihin. Yksi avaintekijä on avoin osallistuminen ja yhteisarviointi. Mitä useammat osallistujat tarkastelevat ja arvioivat prosessia, sekä jatkavat edeltäjiensä kontribuutioista, sitä todennäköisempää on, että lopputulos on onnistunut. Osallistujien kontribuutiot voivat olla pieniä tai suuria, epäoleellisia tai oleellisia, keskittyä sisällön tuottamiseen tai sosiaaliseen sitoutumiseen. Joka tapauksessa ne ovat kokonaisuuden kannalta arvokkaita projektille. Tästä syystä yhteistyömäiseen sisällöntuotannon prosessiin täytyy kutsua niin laajalla skaalalla potentiaalisia kontribuuttoreita kuin mahdollista ja ympäristöt tulee olla avoimia. Tämä on voimakkaasti esillä kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvassa yhteiskirjoitusprosessissa niin kuin olen tuonut esiin. Osallistujat tarkastelivat ja arvioivat Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessia vapaan toiminnan mahdollistanein operaatioin: keskustellen, konsultoiden ja neuvotellen sekä erilaisista rooleista toistensa kanssa kommunikoiden ja toistensa kontribuutioista jatkaen. Kontribuutiot vaihtelivat Facebook-tykkäyksistä (emotiivinen funktio), toisten osallistujien kontribuutioiden kommentoimiseen (kommunikaation funktio), merkkimääriltään mittavien lähdetekstien tuottamiseen (tekstin tuottamisen funktio) ja järjestäytyneen tarinan yhteyksien merkitsemiseen (ohjaava funktio) tekstiä perustellen ja kritisoiden.

Ajatukseen osallistumisesta ja yhteisarvioinnista kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvan yhteiskirjoitusprosessin ominaisuutena kytkeytyy toinen Brunsin (2008 & 2013) määrittelemä sosiaalisen median sisällöntuotannon avaintekijä: muuttuva heterarkia (*fluid heterarchy*), tilapäinen meritokratia (*ad hoc meritocracy*). Muuttuva heterarkia tarkoittaa sitä, että prosessissa on paljon epävakaita vastuualueita ja valtasuhteita. Tilapäinen meritokratia sitä, että valta jaetaan ansioiden, kuten suoritusten, pätevyyden ja kykyjen perusteella, joita arvioidessa osallistujat voivat "ylentyä". (Bruns 2008, 23–30; 2013, 242–245.) Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa vastuu- ja valtasuhteet muuttuivat jatkuvasti, kun osallistujat tuottivat materiaalia ja kommunikoivat eri rooleista käsin. Tässä huomionarvoista on myös se, että prosessilla oli monia todella sitoutuneita

ta osallistujia, joiden voidaan katsoa olleen enemmän vastuussa syntyneestä romaanista verrattuna esimerkiksi sellaisiin osallistujiin, jotka ääritapauksessa tuottivat vain yhden lähdetekstin osaksi prosessia, eivätkä palanneet uudelleen. Tämä on nähtävillä myös yhteiskirjoitusprosessin “pistepörssistä”. Jos valtana pidetään sitä, että prosessi etenee osallistujien suorittamien kontribuutioiden varassa, myös tilapäinen meritokratia kuvaa osallistujien välisiä muuttuvia valta-asetelmia, kun osallistujat “kilpailivat” keskenään siitä, mitkä lähdetekstit tulevat valituksi osaksi kohdetekstiä ja heidät palkittiin suorituksista pistein ja lähdetekstit kohdetekstiin valiten (luku 3.1.4). Muuttuva heterarkia, tilapäinen meritokratia-malli vertautuu **Michel Bauwensin** (2008) ajatukseen osallistujien tasavertaisesta potentiaalista (*equipotentiality*). Tasavertainen potentiaali on oletus siitä, että osallistujien taidot ja kyvyt eivät ole tasavertaisia, mutta heillä on tasavertaiset kyvyt kontribuoida projektia merkityksellisesti. Tällainen lähestymistapa eroaa oleellisesti hierarkkisista malleista. Osallistujien asema yhteisössä perustuu heidän kontribuutioidensa laatuun ja asema voi muuttua muuttuvien kontribuutioiden myötä. Yhteisön rakenne ei siis organisoidu ainoastaan verkottuneiden, ei-hierarkkisten linjojen mukaan, vaan myös pysyy jatkuvassa virtauksessa. Tätä esittämäni käyttäjien eri roolit kuvaavat.

Tässä romaanin yhteiskirjoittamisen erilaisten kommunikoivien käytäntöjen, vaihtelevien aktiivisuuden muotojen, useiden kertojan funktioiden ja skaalautuvien kontribuutioiden moniulotteisessa kuvassa nousee esiin kysymys siitä, missä määrin osallistujat ovat ”kirjailijoita”. Kysymys kuuluu digitaalisen tarinan-kerronnan tutkimuksen ikuisuus-kysymyksiin ja valotin tarkemmin sen taustaa luvussa 2.4. Tulokset osoittavat, että yhteiskirjoittaminen kollaboratiivisen median prosessina demokratisoi kirjoittamista, kun osallistujilla on mahdollisuus toimia yhtälailla sisällön kuluttajina kuin sen tuottajina yhteistyössä muiden osallistujien kanssa. Demokraattisuutta luovat myös prosessin läpinäkyvyys, kirjoittamisen operaatiot kuten äänestäminen ja operaatioiden ja osallistujien roolien ilmentämä sananvapaus. Prosessin yhteistyömäisen luonteen vuoksi osallistujista tulee kuitenkin enemmän apukirjailijoita, eikä raja korkeampaa valtaa käyttävään kirjailijaan (pääkirjailijaan eli fasilitaattoriin) katoa kokonaan. Joka tapauksessa taiteen luonne tekijän ainutkertaisena kädenjälkenä

kyseenalaistuu osoittaen, että kollaboratiivinen media pitää 'historiallisen' avantgarden<sup>33</sup> taidekäsitteet ajankohtaisina, kun yksittäisen tekijän tuotantomallista pyritään poispäin. Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa apukirjailijan statuksen saavat osallistujat eivät ole vain anonyymeja, vaan profiloituja, kasvot saavia henkilöitä. Seuraavassa luvussa käsittelen sitä, miten osallistujat profiloituvat yhteiskirjoitusprosessissa. Aiemmin esiin tuomieni prosessin voimakkaiden sosiaalisen median yhteisöpalveluiden kytkösten myötä ei ehkä ole yllättävää, että sosiaalisella medially on myös osallistujien profiloitumisessa keskeinen rooli.

### **3.2.4 Yhteiskirjoitusprosessin profiloituvat osallistujat**

Kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvan yhteiskirjoitusprosessin osallistujat eivät ole vain anonyymeja tai nimimerkkien taakse kätkeytyviä tunnistamattomia tekijöitä, vaan he profiloituvat. Profiloituminen tapahtuu, kun osallistujien sosiaalisen median yhteisöpalveluihin luomat profiilit kytkeytyvät yhteiskirjoitusprosessiin ja rakentavat kollektiivisen "kirjailijagallerian". Kirjailijagalleria tuo esiin osallistujat kollaboratiivisen toiminnan takana.

Osallistujien profiloituminen perustuu ensisijaisesti analyysitaulukon funktioihin *linkitys, voittaminen ja pääsy lähdetekstiin*. Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessin osallistujien profiloituminen tulee esiin, kun tarkastellaan sitä, miten prosessiin oli mahdollista osallistua anonyymina, nimimerkin takaa tai rekisteröityneenä osallistujana. Roisto Oy kannusti osallistujia rekisteröitymään.

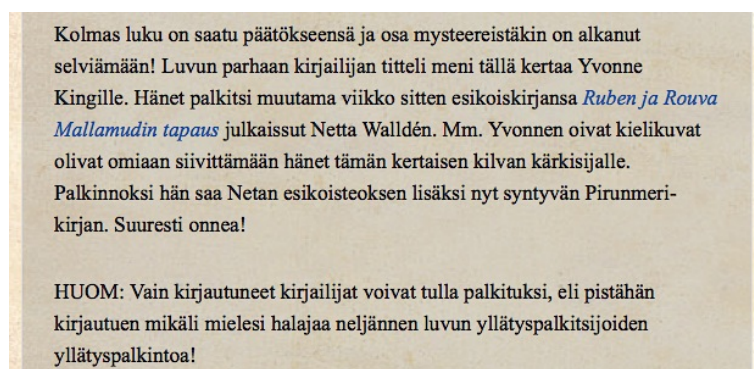
---

<sup>33</sup> Historiallinen avantgarde halusi poistaa autonomisen taiteen, jolle oli ominaista esimerkiksi individuaalinen tuottaminen ja individuaalisesta tuottamisesta erillinen individuaalinen vastaanotto sekä taiteen ja arkielämän käytäntöjen välinen epäsuhta (Sederholm 1994, 76).



Kuva 38. Näyttökuvaa pääkirjailijan kannustuksesta rekisteröitymiseen.

Rekisteröityminen tarkoitti käytännössä sitä, että osallistuja kirjautui kirjoitusprosessiin Facebook-tilinsä tai Pirunmeri-sivustolla luotujen tunnusten kautta. Osallistujan kirjautuessa Facebook-tilinsä kautta, prosessi linkittyi myös tällä tavoin sosiaalisen median yhteisöpalveluihin ja toi ne osaksi kirjoitusalueita. Tässä korostuu linkityksen funktio. Roisto Oy käytti kirjautumisen kannustimeksi keinoja, joissa korostuvat funktiot voittaminen ja pääsy lähdetekstiin. Yksi kannustin oli osallistujien palkitseminen, kun prosessin ylläpitäjä jakoi erilaisia palkintoja prosessin edetessä. Palkintoja jaettiin vain kirjautuneille osallistujille.

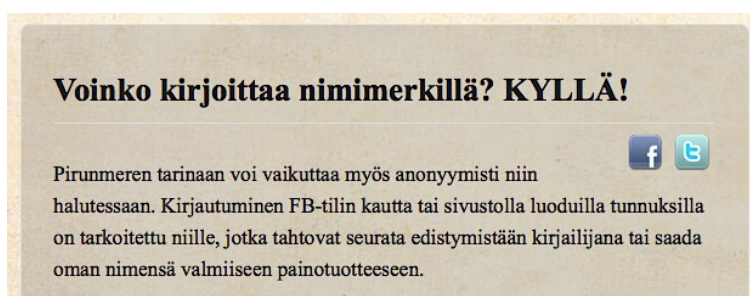




*Kuva 39. Näyttökuva kannusteista rekisteröitymiseen ja osallistumiseen kirjautuneena.*

Linkityksen funktioon liittyen teksti on voitu organisoida avoimesti ilmaistujen linkkien avulla, ehdollisten, vain tietyissä olosuhteissa toimivien linkkien avulla tai kokonaan ilman linkkejä. Kuten aiemmin olen aiemmin tuonut esiin, suurin osa Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessin linkeistä oli ilmaistu avoimesti. Tietyissä olosuhteissa toimivat linkit liittyvät siihen, että osa yhteiskirjoitusprosessin materiaaleista oli vain kirjautuneiden osallistujien saatavilla. Vain kirjautuneet osallistujat saivat tietoonsa johtolangat, jotka olivat osa prosessin lähde-tekstejä – sitä tekstoneiden massaa, joka vaikutti kohdetekstin kehittämiseen. Pääkirjailijan luodessa skriptoneita, hän valitsi sellaisia tekstoneita, jotka noudattivat annettujen johtolankojen viitoittamia tarinan kulkusuuntia. Kirjautuneilla osallistujilla oli siis tässä suhteessa etulyöntiasema kirjautumattomiin osallistujiin nähden, ja näin he tuottivat tekstoneita eri lähtökohdista. Tällä tavalla linkityksen funktiolle syntyy yksi merkitys lisää. Funktio kytkeytyy luotavaan käyttötapaan, koska osallistujat luotasivat prosessin materiaalia eri tavoin riippuen siitä, olivatko he kirjautuneita osallistujia.

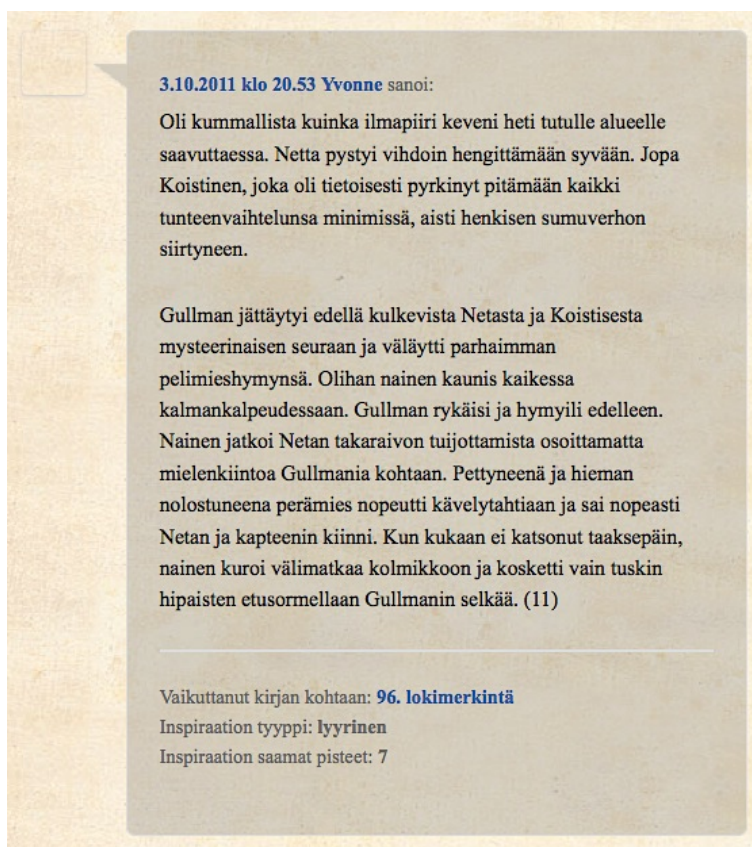
Kirjoittajaprofiilien yksi tarkoitus oli antaa kunnia kirjoitustyöstä yhteiskirjoitusprosessin osallistujille tuomalla heidät näkyviin painetussa lopputuotteessa.



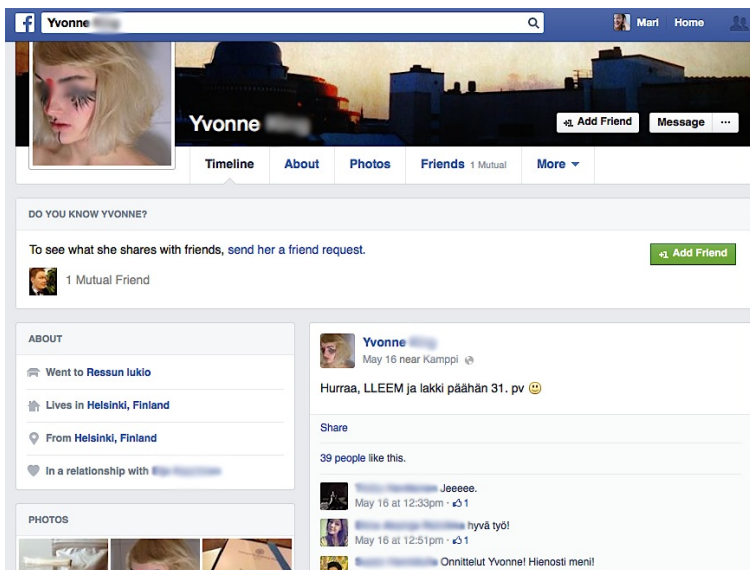
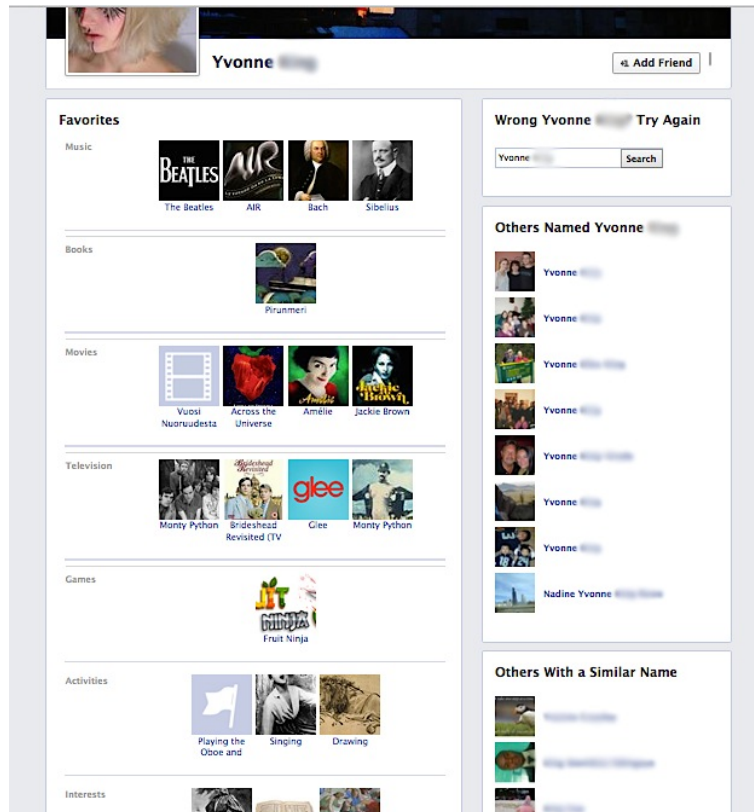
*Kuva 40. Näyttökuva vaihtoehdosta anonyymisti osallistumiseen.*

Tällä tavalla heille ikään kuin annettiin ”kirjailijan status” kirjan konventiota noudattaen.

Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessiin osallistuminen kirjautuneena osallistujana profiloitui osallistujia. Tämä liittyy analyysitaulukon funktioihin linkitys ja prosessin näkyvyys. Osallistujan rekisteröidyttäessä prosessiin Facebook-tunnustensa kautta, hänen tuottamiensa lähdetekstien kautta pääsi tarkastelemaan hänen Facebook-profiiliaan. Tämä tapahtui niin, että osallistujan tuottaessa tekstoneita osaksi prosessin lähdetekstejä, lähdetekstin yhteydessä oli näkyvillä osallistujan nimimerkki. Nimimerkki toimi linkkinä osallistujan Facebook-profiiliin, joka oli näin kenen tahansa käyttäjän tarkasteltavissa siinä määrin kuin se oli julkinen.



*Kuva 41. Näyttökuva rekisteröityneen osallistujan lähdetekstistä, nimimerkki on linkki osallistujan Facebook-profiiliin.*



Kuva 42. Näyttökuvapari rekisteröityneen osallistujan Facebook-profilista siinä määrin kuin se on julkinen.

Olen tuonut tässä luvussa esiin, miten Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessia ylläpitänyt Roisto Oy kannusti osallistujia kytkemään Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessin osaksi Facebook-tiliään eli osaksi jokaisen henkilökohtaista sosiaalisen median käyttöä. Vaikka kirjautuminen ei vaatinut Facebook-profiilin kautta kirjautumista, vaan tunnuksen pystyi luomaan myös sivuston kautta, monet

osallistujat valitsivat Facebook-tilinsä yhdistämisen kirjoitusprosessiin. Tällä tavalla he osallistuivat Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessiin kytkien osallisuutensa osaksi omaa sosiaalisen median presenssiään, henkilökohtaista Facebook-profiiliaan. Tämä kuvaa sitä, miten yhteiskirjoittaminen kollaboratiivisessa mediassa tulee myös tällä tavoin osaksi sosiaalisen median yhteisöpalveluita. Koska Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa kirjautuneiden osallistujien nimimerkit toimivat linkkeinä heidän Facebook-profiileihinsa, muut osallistujat pystyivät tarkastelemaan, millaisten tyyppien kanssa yhteistyötä oikein tehtiinkään. Profiileista saatava informaatio riippui tietysti siitä, millaiset yksityisasetukset osallistuja oli Facebook-profiililleen asettanut. Monien profiileista oli nähtävillä esimerkiksi nimi, kasvokuva, asuinpaikka, lista kiinnostuksen kohteista ja mieluisimmista bändeistä, kirjoista ja elokuvista sekä tarkastelijan ja tarkasteltavan mahdolliset yhteiset Facebook-kaverit. Julkisimmin ”internet-minäänsä” avaavien osallistujien kaikki Facebook-aktiviteetit, kuten Facebook-päivitykset, olivat tarkastelijan nähtävillä. Kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvan yhteiskirjoitusprosessin osallistujat eivät siis ole vain anonyymeja osallistujia vaan profiloituja, ja näistä profiileista muodostuu yhteiskirjoittajien ”kirjailijagalleria”. Mitä avoimemmin ja julkisemmin osallistujat paljastavat Facebook-profiilissaan asioita, sitä personoidumpia heistä tulee myös yhteiskirjoitusprosessille.

Osallistujien profiloitumisessa on kyse siitä, sosiaalinen kanssakäyminen pitää sisällään virtuaalisten ja todellisten yhteisöjen rinnakkaiselon. Kysymys on fiktion ja ei-fiktion rajoista ja niiden ylittämisestä. Osallistujat eivät ole toisilleen kasvottomia. *Pirunmeri*-romaanin jatkoehdotusten takana oli esimerkiksi hämeenlinnalainen Matti. Facebook-profiilikuvassaan Matti oli kalassa ja näytti noin 50-vuotiaalta. Profiilista selvisi myös, että Matti on töissä sairaanhoitajana Hämeenlinnan kaupungilla, naimisissa ja minulla on hänen kanssaan on kolme yhteistä Facebook-kaveria. Hänen julkiseksi asettamastaan kuva-albumista pääsin selailemaan Matin Facebookissa julkaisemia kuvia arkisista askareista ja lomamatkoilta, ja hänen ”seinältään” saatoin lueskella hänen tekemiään Facebook-päivityksiä vuodelta 2007 saakka: mitä hän oli puuhailnut ja kenenkin kanssa, mitkä uutiset olivat aiheuttaneet ärtymystä ja mitkä ilmiöt olivat ilahduttaneet. Pian olin kuvitellut Matille kokonaisen elämäntyylin. Tämä kuvaa

sitä, miten osallistujan internetiin itsestään rakentamasta persoonasta tulee osa hänen muita internet-aktiviteettejaan ja -harrasteitaan, tässä tapauksessa *Pirunmeri*-romaanin yhteiskirjoittamista. Kollaboratiivisen median prosessit eivät aina kytkeydy tällä tavalla osaksi osallistujien internet-minää, jonka ilmaisuina voidaan pitää esimerkiksi Facebookia ja Twitteriä, koska esiinnyimme niissä ”omina itsenämme”<sup>34</sup>. Esimerkiksi Wikipedia-artikkeleita luovat ja muokkaavat tunnuksen luoneet käyttäjät, joiden tunnukset eivät kytkeydy käyttäjän internet-minään esimerkiksi juuri Facebookin kautta<sup>35</sup>. Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessin osallistujien profiloituminen on yksi esimerkki siitä, miten verkon anonyymistä luonteesta siirrytään kohti sellaisia käytötapoja, joissa internet-aktiviteettien takana ovat internet-minät arki-minuuksien kuvauksina – avioliitossa elävät hämeenlinnalaiset matit, jotka pitävät kalastuksesta, viettävät aikaa lastenlastensa kanssa, lomailevat Costa Adejessa ja innostuvat jakamaan Facebookissa purevia kolumneja poliittisiin väntöihin liittyen, antaen viitteitä omista yhteiskunnallisista näkemyksistään. Tähän suuntaan ollaan menossa myös esimerkiksi uutissivustojen kommentointipalstoilla, jossa keskustelua käyvät ihmiset esimerkiksi juuri Facebook-profiiliensa takaa. Yhteiskirjoittamisen kontekstissa kyse on siitä, että osallistujat saavat kasvot ”tekijöinä” ja ”kirjailijoina”. Kirjan kulttuurisia konventioita noudattaen, heidän kirjailijanimensä (kuten nimimerkit) painetaan osaksi painettua romaania. Osallistujille annetaan tunnustus tehdystä yhteistyöstä ”ihmisinä”, ei piiloon jäävinä verkko-osallistujina, kun he tulevat esiin Facebook-profiiliensa kautta. Tämä horjuttaa tahollaan yhden tekijän malliin kytkeytyviä käsityksiä esimerkiksi kulttuuriartefaktien tekijöistä, kuten kirjojen kirjailijoista. Näin liike suuntautuu myös pois päin auteur-tyyppisistä ajattelutavoista, kohti sellaisia näkemyksiä, joissa tuotteita muotoilevat avoimet osallistujien kollektiivit.

---

<sup>34</sup> Toki internet-minällä on muitakin ilmauksia kuin Facebook-profiilit. Aktiivisesti tiettyyn palveluun sitoutuneet käyttäjät tulevat tunnistetuiksi yhteisössä esimerkiksi käyttäjätunnustensa kautta. Erityisesti Facebook on kuitenkin vakiinnuttanut paikkansa palveluna, jossa ihmiset ovat yhteydessä erilaisiin vapaa- ja työajan verkostoihinsa nimenomaan omina itsenään.

<sup>35</sup> Tyypillinen wikiartikkeli on lukuisten pseudonyymien osallistujien lukemattomien korjausten tulos, ja alkuperäinen artikkelin luoja esiintyy anonyymina tai nimikirjaimillaan (Quiggin 2006, 485).

Luvussa 3.2 olen käsitellyt sitä, miten kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvan yhteiskirjoitusprosessin operaatiot ovat joustavia ja taipuvat siten osallistujien tarpeista ja intresseistä nouseviin käyttöönottoihin, kun osallistujat keskustele- vat prosessin kulusta, konsultoivat toisiaan ja neuvottelevat järjestäytyneestä tarinasta. Näissä kirjoittamisen notkeissa välineellisissä puitteissa yhteistyötä tekevät fasilitoidussa prosessissa moniin rooleihin asettuvat osallistujat, jotka kirjoittavat tarinaa kanssakirjoittajina toisilleen, kommentoivat toistensa kont- ribuutioita ja hyödyntävät kirjoitusalus- tojen operaatioiden skaalaa tuoden esiin mieltymyksensä ja mielipiteensä esimerkiksi ”tykäten”, jakaen ja äänestäen. Mukaan mahtuu myös prosessia värittävä- t rajojen rikkojat, jotka Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa toivat jännitystarinan maailmaan esimerkiksi Savon murteella kirjoitettuja värssyjä. Tässä rikkaassa osallistumisen kulttuurissa osallistujat eivät jää piiloon, vaan heistä saadaan tietoa, kun he tuovat itsensä näkyviin sosiaalisen median profiilinsa kautta. Millaisia sisältöjä kirjoitusalus- tojen ja kirjoittamisen operaatioiden sekä osallistujien toiminnan välisessä ta- kaisinsyöttösilmukassa syntyy? Millaista kirjakulttuuria prosessissa muotoil- laan? Etsin vastauksia kysymyksiin seuraavassa luvussa, kun huomio kiinnittyy *Pirunmeri*-romaanin saamaan muotoon.

### **3.3 Yhteiskirjoitusprosessissa syntyvät sisällöt**

Aiemmissa luvuissa olen tarkastellut kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvan yh- teiskirjoitusprosessin kirjoitusalus- toja, niiden operaatioita ja operoivien osallis- tujien toimintaa suhteessa kahteen ensimmäiseen. Millainen romaani näiden välisissä suhteissa syntyy? Kuten toin tutkielman alussa esiin, en tarkastele ai- neistoa tekstologisesti. Sen sijaan katson siihen, miten osallistujat ymmärtävät romaanin kulttuurisena muotona. Millaisia sisältöjä he tuottavat, kun tarkastel- laan sisältöjä muodolliselta kannalta? Ovatko ne sanallista tekstiä, kuvia tai vaikkapa videota? Teknologia saa ilmaisunsa muodollisten, materiaalien ja sosiaalisten käytäntöjen kautta (esim. Bolter & Grusin 1999, 67). Pirunmeren

yhteiskirjoitusprosessi osoittaa, että osallistujat ja heidän intressinsä asettuvat muodonannon keskiöön.

### **3.3.1 Yhteisesti ymmärretty yhteiskirjoitustehtävä ja kirjoittamisen sopuisuus**

Yhteiskirjoitusprosessin osallistujien tulee jakaa ymmärrys yhteistyötehtävästä, jotta kollaboratiivisessa mediassa voidaan saavuttaa prosessille asetettu tavoite – esimerkiksi saada aikaan romaani. Jaettu ymmärrys syntyy avainroolien, pääkirjailijan ja uusia avauksia tekevän osallistujan myötävaikutuksesta, luoden sopuisuutta kanssakirjoittajien välille.

Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa jaettua ymmärrystä ilmensi prosessissa vallinnut jaettu käsitys yhteiskirjoittamisen alla olleen romaanin suurista linjoista. Toki osallistujilla oli eriävät näkemykset siitä, miten tarinan tulisi edetä. Jaettua oli kuitenkin käsitys romaanin lajityypistä ja muotoseikoista kuten käytetäänkö minäkertojaa vai kaikkietävää kertojaa, murretta vai yleiskieltä ja niin edelleen. Poikkeuksiakin löytyi, mutta suurimmaksi osaksi osallistujat pysyivät muotoseikoissa yhteisellä linjalla. Tein havainnon aineistosta käydessäni läpi osallistujien jättämiä jatkoehdotuksia ja kommentteja. Saadakseni selville, mihin jaettu käsitys perustuu, analysoin aineistoa kiinnittämällä huomion *autonomian* käyttäjäpositioon. Autonomian käyttäjäpositiossa on kyse siitä, onko kirjoittaminen riippuvaista muista käyttäjistä. Millä sellaisilla tavoin kirjoittaminen oli riippuvaista muista osallistujista, että se johti jaettuun käsitykseen työn alla olevasta romaanista – eräänlaiseen konsensukseen osallistujien välillä?

Yhteiskirjoitusprosessin alussa kirjoitettava teksti on kriittinen vaihe, jossa määrittyvät kirjoitettavan tarinan premissit kuten keskeiset muotoseikat ja tarinan motiivit. Tarkasteltaessa Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessin alkua, ensimmäisen luvun tapahtumia ja osallistujien niissä suorittamia operaatioita, käy ilmi, että pääkirjailija oli kirjoittanut ensimmäiset 15 lokimerkintää ennen kuin osallistujat kutsuttiin mukaan kirjoittamaan, eli ennen kuin osallistujat suoritti-

vat mitään operaatioita. Yhteiskirjoitusprosessi avautui osallistujille vasta näiden 15 lokimerkinnän jälkeen, eli yhteiskirjoittaminen alkoi lokimerkinnästä 15. Ensimmäisen 15 lokimerkinnän aikana esitellään päähenkilöt ja tarinan asetelma: missä ollaan, miksi jne. Pääkirjailija oli siis lokimerkintöjen kirjoittamisessa ”omatoiminen” ja loi tällä tavalla prosessin premissit. Premisseihin kuuluvat yksityiskohdat sijoittavat Pirunmeren jännityskirjallisuuden / “salapoliisitarinan” genreen. Osallistujien jättämät jatkoehdotukset noudattivat lähes kauttaaltaan premissien viitoittamaa lajityyppiä. Lajityyppikysymys tuo esille, että osallistujat pitäytyivät suurissa linjoissa samoilla linjoilla, joka taas osoittaa yhteiskirjoittamisprosessissa vallinneen kirjoittamisen yhteisyyden. Yhteisyyden alle peittyivät kirjallisuuden eri genret, kun osallistujat eivät kirjoittaneet tarinaa niin, että esimerkiksi genret olisivat vaihdelleet tarinan jatkoehdotuksesta jatkoehdotukseen. Välillä rajoja rikkovat osallistujat tuottivat lähdetekstejä, jotka poikkesivat jaetusta genrestä. Näitä olivat esimerkiksi aiemmin esiin ottamani Savon murteella kirjoitetut värssyt, jotka eivät sijoittuneet tarinan maailmaan. Pääpiirteenä voidaan pitää sitä, että osallistujien tuottamissa tekstoneissa oli toki eroja, mutta kyse oli enemmän eroista kirjoittamisen nyansseissa ja tarinan juonen tasolla.

Yhteiskirjoitusprosessin osallistujat siis pääasiallisesti jakoivat näkemyksen siitä, millaista kirjallisuutta *Pirunmeri*-romaanin tulee olla. Rajojen rikkojat olivat yksittäisiä ja harvinaisia tapauksia, jotka käväisivät prosessin kirjoitusalueilla. Rajojen rikkojia esiintyi Pirunmeri-sivustolla, johon yhteiskirjoittaminen pääasiassa sijoittui, mutta myös Facebookissa. Yleensä he julkaisivat yksittäisen lähdetekstin, jonka jälkeen heitä ei nähty uudelleen. Kuten toin esiin luvussa 3.2.3, rajojen rikkojien tuottamat tekstonit olivat huumoriehdotuksia ja tekstoneita, jotka eivät asettuneet jo sinetöityneen tarinan asettamien tekstin reunaehtojen puitteisiin. Se, että rajojen rikkojia ei esiintynyt kuin yksittäisinä poikkeustapauksina voi johtua siitä, että heille ei ikään kuin ollut tilaa, kun suurin osa osallistujista työskenteli ”sopuisasti” jakaen ymmärryksen kirjoitustehtävästä. Selitystä voidaan etsiä myös pääkirjailijan fasilitoivasta roolista, kun hän valikoi ja muokkasi tekstiä. Jos yhteiskirjoitusprosessi olisi ollut luonteeltaan anarkisempi, se olisi todennäköisesti ollut myös moniäänisempi. Nyt fasilitoi-



van pääkirjailijan rooli kuitenkin hillitsi anarkisuutta. Erityisesti ”spammaavat” osallistujat pysyivät lähes kokonaan poissa. Luultavasti sen takia, että prosessin ylläpitäminen oli niin voimakkaasti esillä, ja ylläpitäjä ilmoitti poistavansa sopimattomiksi katsovansa tekstit. Sellaisia rajoja rikkovia tekstoneita, jotka eivät asettuneet jo sinetöityneen tarinan asettamiin puitteisiin, ei tietenkään poistettu. Mutta ne eivät myöskään valikoituneet osaksi painettuna romaanina julkaistua *Pirunmerta*. Eihän romaani olisi edistynyt jos jo lokimerkinnöiksi ja luvuiksi muokatut skriptonit olisi koko ajan kumottu. Siksi tällaiset rajojen rikkojat eivät ehkä ”edes vaivautuneet”, kun he tiesivät, että kontribuutioiden tulee sopia osaksi jo valmistuneita lukuja. Rajojen rikkojissa olikin ehkä enemmän kyse osallistujista, jotka eivät rikkoneet rajoja tahallaan vaan tietämättään, koska he eivät tunteneet prosessissa syntynyttä materiaalia.

Koska *Pirunmeri*-romaanin ei ole yhden osallistujan hengentuote vaan lähes 400 osallistujan yhteistyön tulos, osallistujat olivat riippuvaisia toisistaan. Yhteiskirjoitusprosessissa syntyi kirjoittamisen tapoja ja lainalaisuuksia. Tulkitessaan ja luodattaessaan yhteiskirjoitusprosessin materiaalia osallistuja sai käsityksen prosessille tyypillisistä kirjoittamisen tavoista ja prosessin lainalaisuuksista. Osallistujilla oli oma näkemyksensä siitä, miten tarinan tulisi edetä. He jatkoivat tarinaa kuitenkin vain pala palalta, ikään kuin jättäen ajatuksensa kesken: jännitteen roikkumaan ilmaan (Kuva 33.). He odottivat, että toinen osallistuja tarttuisi ”cliffhangeriin” ja kirjoittaisi tarinalle jatkoa. Tämä saattoi johtua siitä, että kirjoittamisen tyyli oli prosessissa tällainen tai siitä, että osallistujat aidosti halusivat kirjoittaa yhdessä. Todennäköisesti molemmista.

Tässä luvussa esittämäni väite osallistujien yhteiskirjoittamistehtävään liittyvästä jaetusta ymmärryksestä ja siitä syntyvästä yhteiskirjoittamisen sopuisuudesta ei aina toteudu verkon kollaboratiivisissa prosesseissa. **Roberto Simanowski** (2001) on kuvannut yhtenä yhteiskirjoittamisen esimerkkinä **Carole Heinen** vuonna 1996 alulle panemaa ketjutarinaa (*chain story*) *Beim Bäcker*. Heine aloitti tarinan esittelemällä lyhyesti tapahtumapaikan ja tarinan alkusysäyksen. Tarinan kirjoittamisen edetessä ongelmaksi muodostui se, että osallistujat eivät ottaneet huomioon edeltäneiden osallistujien kirjoittamia tapahtumia. Si-

manowskin mukaan lineaarisen yhteiskirjoitetun narratiivin merkittävin rajoitus on, että se perustuu toisiaan seuraavien kappaleiden erottamattomaan ja onnistuneeseen suhteeseen. Tarinan jatkuvuus ja kausaalisuus syntyy siitä, että osallistujat ottavat huomioon tarinan aiemmat tapahtumat tuottaessaan uutta tekstiä. Tämän periaatteen jäädessä toteutumatta, yhteiskirjoitetut narratiivit kärsivät usein epä johdonmukaisuudesta. Samankaltaisia havaintoja ovat tehneet myös *A Million Penguins* -yhteiskirjoitusprosessia tarkastelleet Mason ja Thomas (2008). Masonin ja Thomasin havainnon mukaan käyttäjät loivat sisältöä tekemättä aktiivisesti yhteistyötä keskenään. Sen sijaan projekti näyttäytyi karnevaalina, jossa oli monia kilpailevia ääniä ja esityksiä. Rettberg (Rettberg 2011, 201–202) puolestaan on todennut, että projektilla *A Million Penguins* oli sekavia tuloksia. Vaikka novellinpituinen teos saatiin aikaan, projektia sotkivat ”vandaalit, pornografit, spammaajat ja lukuisat ihmiset, joilla oli niin erilaiset ideat siitä, mikä tekee novellista hyvän”. Siksi koossapysyvyyttä oli vaikea saavuttaa.

Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessi ei kärsinyt edellä esitetyn kaltaisista yhteiskirjoittamisen ongelmista. Periaate, että osallistujat ottavat huomioon toistensa kontribuutiot, oli tavallaan sisäänrakennettu, koska kirjoittaminen eteni lukkoon lyötävien lokimerkintöjen varassa ja prosessia fasilitoiva pääkirjailija valikoi tekstoneita niin, että ne noudattivat aiemmin luotujen skriptoneiden asettamia puitteita. Tämä synnytti sopuisuutta myös osallistujien välille, kun he pääsivät perille prosessin käytännöstä, jossa kirjoittamiselle syntyneestä yhteisyydestä otetut irtiotot eivät valikoituneet osaksi *Pirunmeri*-romaani. Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessiin sopii ennemminkin Alexanderin (Alexander 2011, 65) wikien kautta tapahtuvasta yhteiskirjoittamisesta tekemät huomiot. Alexanderin mukaan haaste, joka syntyy käyttäjän yrittäessä lisätä visionsa toisen käyttäjän visioon, saa aikaan luovuutta. Se voi myös rakentaa suhteita, kun käyttäjät kehittävät haasteita ja taitoa olla muita askeleen edellä sekä synnyttävät luovaa kilpailua. Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa haasteet, taito olla muita askeleen edellä ja luova osallistujien välinen kilpailu syntyvät myös prosessin pelillisistä elementeistä kuten johtolangoista ja pisteytysjärjestelmästä.

Rettbergin mukaan onnistunut yhteistyö rakentuu aina rajoituksille niin, että kollektiivisen teoksen tekijät ovat eksplisiittisesti samaa mieltä rajoituksista tai sitten ne ovat yksinkertaisesti sisäänrakennettu teoksen luomisessa käytettävään systeemiin. Rajoituksissa on kyse yksinkertaisesti säännöistä, joita osallistujat seuraavat prosessissa. (Rettberg 2011, 194.) Olen tuonut aiemmin tutkielmassa esiin, että Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessin kohdalla kirjoitusalusat ja käytössä olleet operaatiot olivat joustavia niin, että yksittäinen operaatio taipui monenlaisiin käyttöönottoihin. Prosessilla ei ollut mitään kiveen hakattuja sääntöjä ja rajoituksia tai rajoituksia, jotka olisivat olleet rakennettuina käytettävään systeemiin. Sen sijaan tässä luvussa käsittelemäni osallistujien ”sopuisuus” osoittaa, että pääkirjailijan fasilitoiva rooli on keskeinen prosessin premissien luomisessa ja rakentuvan tarinan muokkaamisessa samalla, kun osallistujat luovat yhteistyömäisellä toiminnallaan prosessin toimintalogiikkaa. Rajoitusten ei siis tarvitse välttämättä olla rakennettuina kirjoitusalusoihin ja operaatioihin, kun ne syntyvät fasilitoivan pääkirjailijan ja osallistujien sekä osallistujien keskinäisissä suhteissa. Tätä selittää Jenkinsin (Jenkins 1992, 278) ajatus siitä, että osa faniksi tulemista on yhteisön käytäntöjen oppiminen. Käsittelemäni faniuteen liittyviä kysymyksiä vielä myöhemmin tutkielmassa, luvussa 4.2. Keskeistä niiden kannalta on tässä kohtaa se, miten kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvan yhteiskirjoitusprosessin osallistujat muodostavat tavallaan virtuaalisen yhteisön, kun katsotaan osallistujien rooleihin ja yhdessä kirjoittamisen henkeen. **Pierre Lévy** (Lévy 1998, 29) mukaan virtuaalisia yhteisöjä ohjaa intohimot ja projektit, samojen kiinnostuksen kohteiden ja samojen ongelmien yhdistäessä yhteisön jäseniä. Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa osallistujia yhdisti kiinnostus *Pirunmeri*-romaanin kirjoittamiseen. He jakoivat samoja intohimoja, kielen, mediakäytännöt ja halun osallistua. Prosessi ikään kuin loi omat erityispiirteensä, joiden asettamaan viitekehukseen osallistujat asettuivat osallistuessaan yhteiskirjoitusprosessiin. Seuraavassa luvussa tarkastelen sitä, millaisia sisältöjä tässä yhteiskirjoitustehtävään kohdistuneen jaetun ymmärryksen ja osallistujien sopuisuuden leimaamassa ympäristössä tuotettiin.

### 3.3.2 Monijuonisen ja audiovisuaalisen tarinankerronnan mahdollisuudet

Kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvan yhteiskirjoitusprosessin kirjoitusalueet ja kirjoittamisen operaatiot mahdollistavat epäkonventionaalisen, painetun muodon rajoitteet ylittävän, romaanin tuottamisen. Mahdollisuudet liittyvät monijuonisuuteen ja audiovisuaalisiin konstruktioihin.

Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessin mahdollisuudet tuottaa epäkonventionaalinen romaani tulevat esiin, kun prosessia tarkastellaan tutkielman analyysitaulukon [Taulukko 1.] *teleologian, lähde- ja kohdetekstin* funktioiden ja *osallistujien prosessissa tuottamien elementtien* kautta. Teleologian funktio tuo esiin erot eri kirjoitusalueiden – Pirunmeri-sivuston, Facebookin ja Twitterin – välillä. Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa tuotetut tekstonit eivät noudattaneet lineaarista järjestystä ennen kuin pääkirjailija muokkasi tekstoneista skriptoneita, eli ennen kuin jätetyt ehdotukset järjestettiin lokimerkinnöiksi ja lokimerkinnät edelleen valmiiksi luvuiksi. Tarinaa kirjoitettiin kirjoitusalueilla lisäämällä uusia tekstoneita aina edellisen lokimerkinnän jatkoksi tekstoneille varuissa tekstikentissä. Pirunmeri-sivustolla edellisen lokimerkinnän perään ei voinut lisätä tekstoneita enää sen jälkeen, kun uusi lokimerkintä oli julkaistu, vaan prosessissa jatkettiin aina uusinta lokimerkintää. Tämä liittyy luvussa 3.1.1 käsittelemääni *määräytyneisyyden* funktion merkitykseen Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa. Pirunmeri-tarinaa kirjoitettiin siis lineaarisesti niin, että kaikki peräkkäiset skriptonit olivat aina samassa järjestyksessä. Kerran julkaistut lokimerkinnät eivät enää muuttuneet järjestykseltään tai sisällöltään. Facebookissa ja Twitterissä yhteiskirjoittamiseen osallistuttiin palveluiden omilla lainalaisuuksilla. Näistä merkittävää tässä suhteessa on se, että tekstoneiden lisäämisen mahdollisuutta ei voinut sulkea lokimerkinnän valmistuttua. Tästä syystä tekstoneita pystyi tuottamaan jatkoksi mille tahansa lokimerkinnälle minä tahansa ajankohtana, niin kauan kunnes Pirunmeri tarinan lokimerkinnät tai prosessin Facebook- ja Twitter-sivustot mahdollisesti joskus poistetaan. Tällä tavalla Pirunmeri-tarinaa olisi ollut mahdollista kirjoittaa prosessissa monijuoniseen suuntaan lokimerkintärakennetta noudattamatta.

Toinen Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessin esittelemä mahdollisuus tuottaa painetun kirjan rajoitteet ylittävä epäkonventionaalinen romaani paljastuu tarkasteltaessa kirjoitusaloja ja niiden kirjoittamisen operaatioita. Myös tässä tullaan kirjoitusalojen välisiin eroihin, koska Pirunmeri-sivusto, Facebook ja Twitter tukivat eri tekstuaalisuuksia. Pirunmeri-sivustolla osallistuja pystyi tuottamaan ainoastaan sanallisia tekstoneita. Jos hän olisi halunnut käyttää ilmaisukeinoina esimerkiksi kuvia, videota tai ääntä, hänen olisi pitänyt tehdä se lisäämällä tekstikenttään linkki, jonka takaa tällaiset muut tekstuaalisuuden muodot olisivat olleet saatavilla. Tässä tapauksessa materiaalin olisi pitänyt olla tallennettuna jollekin muulle internet-sivustolle, esimerkiksi kuvapalveluun kuten *Flickrin* tai videopalveluun kuten *YouTubeen*. Sen sijaan Facebookissa ja Twitterissä oli mahdollisuus tuottaa tekstoneita paitsi sanallisessa, myös kuva-, video tai äänimateriaalin muodossa. Tällaisten tekstuaalisuuden muotojen lisääminen oli mahdollista normaalissa tekstikentässä, jossa pystyi tuottamaan sanallista tekstiä, mutta myös lisäämään kuvia ja videota. Videothan voivat olla myös äänitiedostoja. Monijuonisuuden ja audiovisuaalisten konstruktioiden tuottamisen mahdollisuuksia ei kuitenkaan hyödynnetty prosessissa. Siksi tarkastelin edellä mahdollisuuksia konditionaalisissa muodoissa. Pureudun seuraavassa luvussa kysymykseen siitä, miksi monijuonisuuden ja audiovisuaalisten konstruktioiden mahdollisuuksia ei hyödynnetty prosessissa etsimällä kysymykseen selityksiä. Ensin tulkitsen mahdollisuuksia suhteessa aiempien tutkijoiden esittämiin ajatuksiin, problematisointeihin ja visioihin.

Olen esittänyt, että kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvan yhteiskirjoitusprosessin kirjoitusaloja ja operaatiot mahdollistavat epäkonventionaalisen, painetun kirjan rajat ylittävän, romaanin kirjoittamisen. Edellä tarkastelin sitä, miten tällaiset mahdollisuudet näyttäytyvät Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessia tarkasteltaessa mahdollisuuksina vaihtoehtoisten tarinoiden tuottamiseen yhden lineaarisen tarinan sijaan ja siihen, miten kirjoitettava tarina voi kirjoitusalojen operaatioiden ansiosta rakentua sanallisen tekstin lisäksi erilaisista audiovisuaalisista elementeistä kuten kuva-, video- ja äänimateriaalista. Tässä kohtaa tutkielmaa ei ole mielekäästä katsoa vain siihen, millaiseksi *Pirunmeri*-romaanin

yhteiskirjoitusprosessissa lopulta muodostui vaan myös siihen, mitä se tutkielman valossa voi olla – mahdollisten muotojen summaan. Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessi heijastelee kirjoitusalojen kapasiteettia tavalla, joka viitoittaa tulevien kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvien yhteiskirjoitusprosessien mahdollisuuksia ja luovan kollaboratiivisen median tulevaisuutta. Genetten sanoin:

What is certain is that poetics in general and narratology in particular, must not limit itself to accounting for existing forms or themes. It must also explore the field of what is possible and even impossible without pausing too long at the frontier, the mapping out of which is not its job... what would theory be worth if it were not also good for inventing practice.” (Genette 1988, 157.)

Tulkitsen ensiksi Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessin ilmentämiä monijuonisen kerronnan mahdollisuuksia. Osallistujien tuottamat lähdetekstit heijastavat mahdollisuuksien geometriaa: niiden suuntien summaa, joihin Pirunmeritarinalla oli mahdollisuus kulkeutua. Lähdetekstit ovat verkostomainen ja moniääninen kudelma tallennettuna prosessin tekstivarastoon. Tällaiset rakenteet voivat tuottaa erilaisia, ristiriitaisiakin, lopputulemia. Mahdollisuuksien geometriassa tekstin rakenne tulisi nähdä yhden järjestyksen sijaan monien järjestysten mahdollisuuksina.

Monien järjestysten mahdollisuutta voidaan tulkita niin, että Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa oli mahdollisuus tuottaa monia vaihtoehtoisia *Pirunmeri*-romaaneja riippuen siitä, mihin osallistujien tuottamiin tekstoneihin tartuttiin ja mitä niistä lähdettiin jatkotyöstämään. Tällä tavalla tunnistetaan, että pääkirjailijan tekstoneista muokkaamat skriptonit muodostuivat teokseksi, joka ei pidä sisällään kaikkia niitä suuntia, joihin tarina olisi voinut osallistujien tekstoneiden perusteella kulkeutua. Mikään ei estänyt osallistujia jatkamasta tarinaa Facebookissa ja Twitterissä ilman pääkirjailijan työpanosta näiden alustojen teleologista rajattomuutta hyödyntäen. Se, että tekstoneista olisi syntynyt vaihtoehtoisia *Pirunmeri*-romaaneja ilman pääkirjailijan työpanosta, olisi toki edellyttänyt niiden sellaisiksi järjestämistä esimerkiksi samaan tapaan kuin pääkirjailija järjesti yhtä painettuna teoksena julkaistua *Pirunmeri*-romaanin. Toisaalta osallistujathan olisivat voineet tarttua tekstin järjestämisen mahdolli-

suuteen kirjoittamalla vaihtoehtoisia Pirunmeri-romaneja Facebookissa ja Twitterissä, jatkamalla telelogisesti rajattomia lokimerkintöjä toimimalla esimerkiksi ryhmäytyvän käyttäjäroolin mallin mukaisesti. Tällä tavalla tekstoneita olisi lisätty lokimerkinnän jatkoksi niin, että osallistuja olisi jatkanut aina edellisen osallistujan luomaa lähdetekstiä. Monijuonisuuden mahdollisuuden kannalta tarinaa olisi voinut kehitellä esimerkiksi eri henkilöiden näkökulmista tai vaikka eri genreissä: proosana, draamana, satiirina, runomitassa ja niin edelleen. Jo lähtökohtaisesti kuitenkin tiedettiin, että prosessin päämäärä oli yksi kohdeteksti (painettu kirja), joka ei lopulta täydenny enää minkään kerronta-aktin välityksellä, eikä tällaista mahdollisuutta hyödynnetty. Tekstin järjestäminen olisi myös ollut haasteellista ilman pääkirjailijan fasilitoivaa panosta niin kuin esitin luvussa 3.2.2. Genetten kertojan funktioiden läpi katsottuna *Pirunmeri*-romaanista poisjääneellä materiaalilla on kuitenkin erityisesti tekstin tuottamiseen ja emotiivisen funktion liittyvää arvoa. Se ilmentää tekstin tuottamisen näkökulmasta vaihtoehtoisia Pirunmeri-tarinoita ja emotiivisesta näkökulmasta katsottuna erilaisia osallistujista nousseita mieltymyksiä, arvoja ja arvostuksia.

Ajatus siitä, että Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa syntynyt kohdeteksti on vain yksi tulkinta kaikista lähdeteksteistä, pitää kaikkia osallistujien tuottamia tekstoneita samanarvoisina eikä aseta lineaariseksi tarinaksi järjestettyä, valmista *Pirunmeri*-romaanin lähdetekstikokonaisuuden yläpuolelle. Mikäli monijuonisen tarinan kirjoittamisen mahdollisuutta olisi hyödynnetty, Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessi edustaisi paitsi epäkonventionaalista kirjoittamisen tapaa, myös epälineaarista ja ei-hierarkkista romaanin, kun romaani on nyt lineaariseksi ja hierarkkiseksi järjestynyt. Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa luotujen tekstoneiden esittelemät tarinan vaihtoehtoiset kehityskulut vertautuvat monien digitaalisen tarinankerronnan tutkijoiden tarkastelemaan monimuotoiseen tarinaan (*multiform story*). Monimuotoinen tarina asettuu vastakkain monijuonisen tarinan (*multithreaded story*) kanssa. Monimuotoisessa tarinassa yksittäinen tilanne tai juonellinen kulku esitetään monina versioina, jotka ovat toisensa poissulkevia. Tällä tavalla päädytään ”yhteen oikeaan” versioon. Monijuoninen tarina sen sijaan tarjoaa monia versioita antamatta yhdellekään niistä viimeistä sanaa. (esim. Murray 1997, 30, 136.) Pirunmeren yhteis-

kirjoitusprosessin kirjoitusaloilla oli mahdollisuudet kirjoittaa eri kulkusuuntiin eteneviä tarinoita, jotka muodostaisivat vaihtoehtoisia teoksia painettuna teoksena julkaistulle Pirunmeri-tarinalle monijuonisuuden nimissä. Prosessissa päädyttiin kuitenkin monimuotoiseen tarinaan, kun prosessissa tehtiin avauksia eri kulkusuuntiin, mutta annettiin lopulta ”viimeinen sana” yhdelle versiolle.

Murrayn (1997) mukaan digitaalisissa ympäristöissä suunnistetaan kahdessa hyvin erilaisessa asetelmassa, joista kummallakin on oma narratiivinen luonteensa. Toinen on selvitettävissä oleva sokkelo, toinen sotkuinen rihmasto. Sokkelot ovat tyypillinen arkkitehtuuri esimerkiksi seikkailupeleissä, joissa käyttäjän tulee selviytyä erilaisista eteen tulevista haasteista sen sijaan, että hän toimisi passiivisen katselijan roolissa. Tarinan sokkeloisuus on sidottu navigoitavaan tilaan ja siksi se sopii digitaaliseen ympäristöön. Sokkelo-asetelmassa on kuitenkin haittapuoli – se siirtää käyttäjän kohti yhtä ratkaisua: tien löytämistä ulos. (Murray 1997, 129–132.) Sotkuisella rihmastolla sen sijaan ei ole päätepidettä eikä uloskäyntiä. Rihmaston estetiikka identifioituu Deleuzen ja Guattarin (1992) käsitykseen rihmastosta (*rhizome*), jossa mikä tahansa piste voidaan yhdistää mihin tahansa pisteeseen. Rihmaston käsitettä on käytetty kuvaamaan tekstisysteemejä, jotka eivät ole kirjan tavoin lineaarisia, vaan rajattomia ja loputtomia. Se siis vertautuu postmoderniin hypertekstinarratiiviin. Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessin lähdeteksti oli kasvava verkko, joka haarautui jatkuvasti ja jonka jokainen haara oli tutkittavissa. Eri haarat tuottivat tarinan eri kehityskulkuja. Tässä se kuvaa moniulotteista ja eri suuntiin versovaa, ei-hierarkkista tekstin rihmastoista järjestäytymisen tapaa, joka on vastakohta tekstin hierarkisille puumalleille. (Deleuze & Guattari 1992; Järvinen 1999.)

”Monien järjestysten” ja monijuonisten tarinoiden kirjoittaminen luo sähköiselle medialle erityisen mahdollisuuden kirjallisuuden historiassa (esim. Bolter 1991, 142–144). Se on totta. Mutta mahdollisuuden koko antia on vaikea hyödyntää jos pyritään yhteiskirjoittamaan tarina, jolla on alku- ja päätepisteensä. Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessin tavoite oli tuottaa lopputuote – kirja, joka on ostettavissa ”kirjoissa ja kansissa” kirjakaupan hyllyltä. Tavoite asetti vaati-



muksia juonelle. Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa kirjoitettiin yhtä lineaarista tarinaa, muuten sen painettuna teoksena julkaiseminen olisi ollut vähintäänkin haasteellista. Painetun kirjan formaatti ei helposti taivu monijuoniseen hypertekstifiktioon, jossa lukijan lukemakseen saama versio riippuu hänen valitsemastaan polusta. Esimerkiksi Ryan (Ryan 2001, 7–8) on ottanut esille, ettei tekstin rihmastoisessa järjestäytymisen tavassa tähdätä siihen, että teksti kasvaisi jotakin tavoitetta kohden. Kirjoittajan ei tarvitse uhrata sellaisia inspiraation ryöppyjä, joita ei voida integroida lineaariseen tekstiin. Myös Murray (1997) on esittänyt huomionarvoisen näkemyksen siitä, että sekä yksipolkuisen sokkelon yli-ennaltamääräytyneisyys että rihmaston ali-ennaltamääräytyneisyys toimivat käyttäjän navigoinnista saamaa mielihyvää vastaan. Ratkaisu löytyy monipolkuisesta sokkelosta. Monipolkuisen sokkelon potentiaali osallistavana narratiivina sijoittuu johonkin näiden kahden väliin: tarinoihin, jotka ovat riittävän päämääräorientoituneita ohjatakseen navigaatiota, mutta lopputulokseen riittävän avoimia salliakseen mahdollisuuksien tutkimuksen (*exploration*). (Murray 1997, 134–135.) Monipolkuinen sokkelo kuvaa mielestäni myös Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessia. Painetun *Pirunmeri*-romaanin päämäärä ohjasi prosessia, mutta lopputulosta kohden kuljettiin prosessin aikana niin, että se muodostui osallistujien kontribuutioista pala palalta, säilyen avoimena aina viimeisiin kontribuutioihin saakka. Keskeistä on siis se, millaista lopputuotetta kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvassa yhteiskirjoitusprosessissa tavoitellaan. Kirjoitusalus ja operaatiot eivät asetu vastustamaan monijuonisia ja rihmastoisia versovina romaaneja, jos sellaisia kohti halutaan prosessissa kurkotella. Ydinkysymys koskee kirjaan liitettäviä arvostuksia, ja tätä kysymystä tulen tarkastelemaan seuraavassa luvussa. Sitä ennen tulkitsen vielä Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessin heijastamia audiovisuaaliseen kerrontaan liittyviä eri tekstuaalisuuksien mahdollisuuksia.

Kuvasin luvun alussa sitä, miten Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessin osallistujilla oli mahdollisuus lisätä Facebookissa ja Twitterissä tekstoneita sanallisesta tekstistä kuva-, video ja äänimateriaaliin. Tällainen multimediaalisuus tukee aiempien tutkijoiden visioita kirjallisuuden tulevaisuuden mahdollisuuksista, kun he ovat kuvailleet ”todellisia” ja ”uusia” digitaalisen kirjoittamisen ja ta-

rinankerronnan tapoja. Esimerkiksi Bolter (1991) on esittänyt, että ”todellisen” sähköisen kirjoittamisen ei tule rajoittua sanalliseen tekstiin vaan kirjoitettavat elementit voivat olla sanoja, kuvia, ääniä tai esimerkiksi ohjelmoitavia toimintoja. Sen sijaan, että liikuttaisiin lauseesta lauseeseen ja kappaleesta kappaleeseen, voitaisiin katsoa esimerkiksi videoituja kohtauksia tai kuunnella äänimaismaa ja hahmojen repliikkejä äänikirjan tapaan. Bolterin visio ei ole kuvaus ensisijaisesti hypertekstistä vaan multimediaesityksestä, jossa teknologia tarttuu käyttäjän aisteihin ja asettaa lukijan tekstin kuvailemaan tilanteeseen. Kirjojen lukijat eivät lue Ranskan vallankumouksesta, he vierailevat vuoden 1789 Pariisissa ja kokevat sen kaikin aistein. (Bolter 1991, 26.)

Samantyyppisiä näkemyksiä on esittänyt myös esimerkiksi verkkoympäristöä kokeellisena kirjoittamisen alueena tarkastellut **Mark Amerika**. Amerikan (2007) mukaan uuden median kehittyvä kieli heijastaa kuvien, äänen, sanallisen ilmaisun ja koodaamisen konvergenssia prosessina, jossa osa-alueet ruokkivat ja täydentävät toisiaan. Tehdessään niin ne antavat interaktiivisille digitaalisille narratiiveille mahdollisuuden haastaa tavat, joilla rakennamme, esitämme ja jaamme taidetta verkkokulttuurissa. Omassa työskentelyssään Amerika pyrkii näyttämään, miten kirjoittamisesta on tulossa performatiivisempaa verkkovälitteisessä ympäristössä. Hänen mukaansa tällaista kirjoittamista vauhdittaa ”keksimisen logiikka” ja se vaatii proaktiivisempaa ja kekseliäämpää tekemisen tapaa, usein yhteistyössä ja tietokoneiden avulla. Internetin tarjoama intermediaalinen ympäristö mahdollistaa novellin monien muotojen kokeilemisen, jotka ylittävät kirjan rajat ja haastavat meidät määrittelemään uudelleen nykyiset narratiiviset käytännöt. Tässä on kyse siitä, että narratiivitaiteilijoille avautuu mahdollisuuksia kokeilla muodollisia tekijöitä, jotka ovat mahdottomia painetun kirjan formaatissa, olla uranuurtajia kulttuuristen tuotannon ja jakelun muotojen parissa, problematisoida yksilön ”kirjailija nerona”-mallia yhteistyömäisen kerronnan verkostoilla, jotka vahvistavat non-hierarkkisen ryhmätuotannon ja tiimityön<sup>36</sup>. Amerika näkee, että internetissä tapahtuva kirjoittaminen

---

<sup>36</sup> Myös Swiss ja Burgess (2013) ovat käsitelleet kysymystä tiimityöstä digitaalista ruoutta koskevassa tutkimuksessaan. He ovat tuoneet esiin sen, miten digitaalisen ru-

ei rajoitu hypertekstuaalisuuteen (vaikka hypertekstuaalisuus on toki läsnä), vaan sitä kuvaava termi on *designwriting*. ”Design-kirjoittaminen” kuvaa sitä, että alamme tunnistaa verkon kehittämät kirjoittamisen epävakaaumat muodot. Esimerkiksi graafiset suunnittelijat osallistuvat visuaalisesti stimuloivampien kirjoittamisen muotojen kehittämiseen, joita verkko mediana rakentaa. (Amerika 2007, 181, 413–416.)

Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa edellä esitetyt ajatukset asettuvat kiinnostavasti siten, että osallistujat pystyivät luomaan itse tekstimaisemia rakentavia audiovisuaalisia elementtejä osaksi tarinaa kollaboratiivisessa prosessissa – vuorovaikutuksessa toistensa kanssa. Tällä tavalla kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvassa yhteiskirjoitusprosessissa on mahdollisuus haastaa narratiivin rajoja ja määritellä käytäntöjä uudelleen rakentamalla, esittämällä ja jakamalla taidetta kollaboratiivisen median kulttuurissa. Tekniikka aiempien tutkimusten visioimille digitaalisen kirjoittamisen tavoille on olemassa. Se toteuttaa tietoteknisenä proseduurina Richard Lanhamin (1989) näkemystä, jonka mukaan sähköinen teknologia auttaa rikkomaan rajat kirjallisuuden ja muiden taide-  
muotojen välillä. Kyse on siitä, että tietokoneella on kyky ikään kuin tekstualisoida kaikki taiteet kuten äänet ja kuvat hypertekstiksi. Tällainen digitaalinen retoriikka on enemmän inklusiivista kuin eksklusiivista. Se ei tee eroa korkean ja matalan kulttuurin, kaupallisen ja muun käytön, visuaalisten ja kuuloaistillisten ärsykkeiden, ikonisen ja aakkosellisen välille. Se auttaa meitä näkemään suhteen tekstin ja tekstin viittaaman maailman välillä. (Lanham 1989, 275–276.) Pirunmeren kirjoitustilan ilmaisullinen kapasiteetti on massiivinen, oikeastaan rajaton. Tätä selittää intermediaalisuuden käsite.

---

nouden uudet muodot, erityisesti digitaalinen yhteisrunous, haastavat jo ennestään kiistellyt käsitteet kuten ”runous” ja ”kirjallisuus” ja monimutkaistavat kirjallisuuden genrejen välisiä raja-aitoja. Uuden median runous tuo yhteen kirjoittajat, taiteilijat, graafiset suunnittelijat, ääniteknikot, muusikot ja tietokoneohjelmoijat. Tällainen uusi yhteisö muodostaa taiteellisen alakulttuurin, kirjallisuuden liikkeen, joka haastaa ja jättää huomiotta perinteisen tai valtavirtarunouden institutionaalisen järjestelmän. (Swiss & Burgess 2013, 74.)

Intermediaalisuus kuvaa tässä sitä, miten kirjallisuus fuusioituu muihin taiteisiin ja teknologioihin. Intermediaalinen kirjallisuus (esim. Eskelinen 2012, 16) saa muotoja kuten kuvakirjallisuus, videokirjallisuus, äänikirjallisuus, konseptuaalinen kirjallisuus (kirjallisuuden ja filosofian fuusio), tapahtumakirjallisuus (kirjallisuuden ja happeningien fuusio) ja säilyy avoimena muille fuusioiden muodoille. Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessin kirjoitusalueet ja niiden operaatiot mahdollistivat verkottuneessa ja ilmaisullisessa kapasiteetissaan tällaisten kirjallisuuden muotojen toteutumisen. Dick Higgins (1982, 414–415) on esittänyt ajatuksen siitä, että sijaitsemalla medioiden välimaastossa, intermediaasta voi tulla uusi media. Tällainen Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessi medianana oli. Se käytti romaanin tuottamisympäristönä digitaalista ja kollaboratiivista mediaa, mutta painettu kirja prosessin lopputuotteena asetti prosessille esitysmuodollisia vaatimuksia. Tällä tavalla *Pirunmeri*-romaanin sijainti jossain uuden ja vanhan välillä. Esimerkiksi Amerikan esittämät näkemykset kuvaavat sitä, miten uuden median kirjoittamiseen tapoihin (design-kirjoittamiseen) liitettävät ajatukset asettuvat haastamaan modernin ideaalit, kuten ajatuksen kirjailijasta nerona. Tämä tutkielma tuo esiin sen, miten teknologian tarjoamat mahdollisuudet eivät kirjallisuuden kontekstissa riitä muuttamaan kirjan konventioita, vaan ratkaisevaa on se, miten osallistujat haluavat mahdollisuuksia hyödyntää. Pohdin tätä kysymystä norsunluutornin ja populaarin ulottuvuuden<sup>37</sup> välisestä problematiikasta luvussa 4.2. Seuraavassa luvussa tarkastelen sitä, miten yhteiskirjoitusprosessi ”alisooriutuu” painetun median konventioiden ylivoiman alla.

---

<sup>37</sup> Tarkoitan populaarilla ulottuvuudella osallistujista nousevaa toimintaa ja merkityksiä – niitä välineellisiä käyttöönottoja, rooleja ja osallistujien intressien mukaisia sisältöjä, joita muodostuu, kun osallistujat operoivat mediumin tarjoamin välinein. Populaarissa ulottuvuudessa osallistujat siis muotoilevat mediumia ja siihen kuuluu välineellinen, sosiaalinen ja sisällöllinen taso. Tasoista syntyy prosessikohtainen toimintakulttuuri, jossa osallistujien toiminta ja heidän luomansa merkitykset merkitsevät.

### 3.3.3 ”Alisuoriutuva” yhteiskirjoitusprosessi – painetun median konventioiden ylivoima

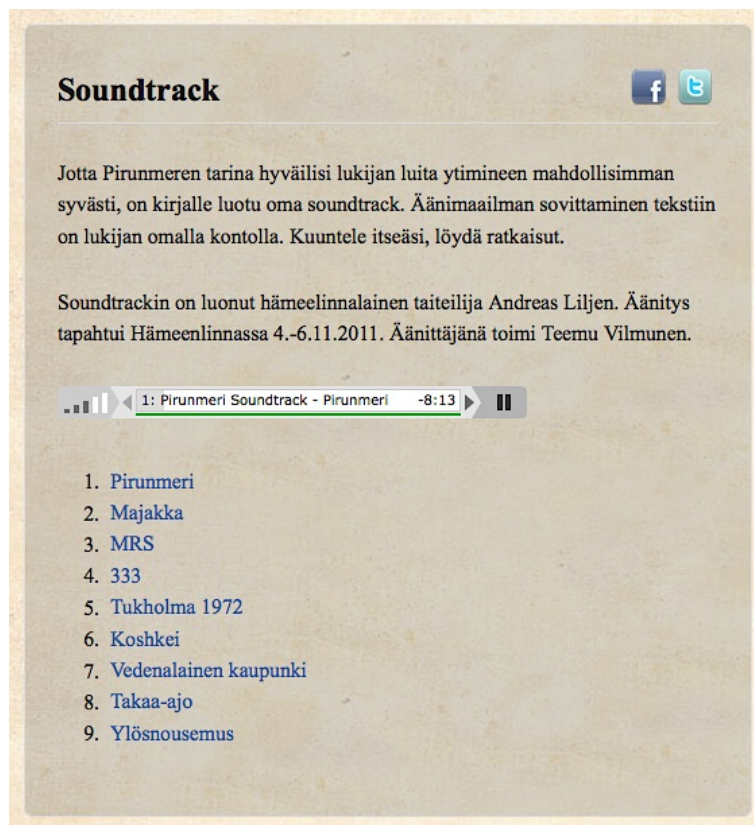
Vaikka kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvassa yhteiskirjoitusprosessissa on olemassa tekniikka monijuonisen ja monipuolisista audiovisuaalisista elementeistä rakentuvan romaanin kirjoittamiselle, se ei tarkoita, osallistujat ovat kiinnostuneita hyödyntämään näihin liittyviä kirjoitusalojen tarjoamia mahdollisuuksia. Painerun kirjan konventioita vastaan ei välttämättä edes pyritä hyökkäämään. Pirunmeren yhteiskirjoittamisen prosessi osoittaa, miten romaanin yhteiskirjoittaminen kollaboratiivisessa mediassa on kirjoittamisen tapana epäkonventionaalinen, mutta prosessissa tuotettava materiaali on konventionaalista.

Onko Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessin kohdalla kyse siitä, että prosessissa tavoiteltiin konventionaalista romaania? Pirunmeri Oy:stä on todettu: Tavoituksemme oli saada aikaiseksi romaani, jota luetaan tarinansa, ei tekotapansa tähden<sup>38</sup>. Toteuttajatahon missio ei siis ollut saada aikaiseksi ”spektaakkeli-kirjallisuutta” vaan hyvä tarina. Yhteiskirjoitusprosessia fasilitoinut pääkirjailija ei edes patistellut osallistujia multimediaaliseen ilmaisuun. Rajoitteet loistivat kuitenkin yhteiskirjoitusprosessissa poissaolollaan, kun osallistujilla oli mahdollisuus vastustaa painetun kirjan lineaaris-hierarkkista rakennetta ja olla kaivattamatta ilmaisuaan sanalliseen tekstiin Facebookin ja Twitterin kirjoitusalojen mahdollistaessa lisättävien elementtien skaalan kuvista videoon.

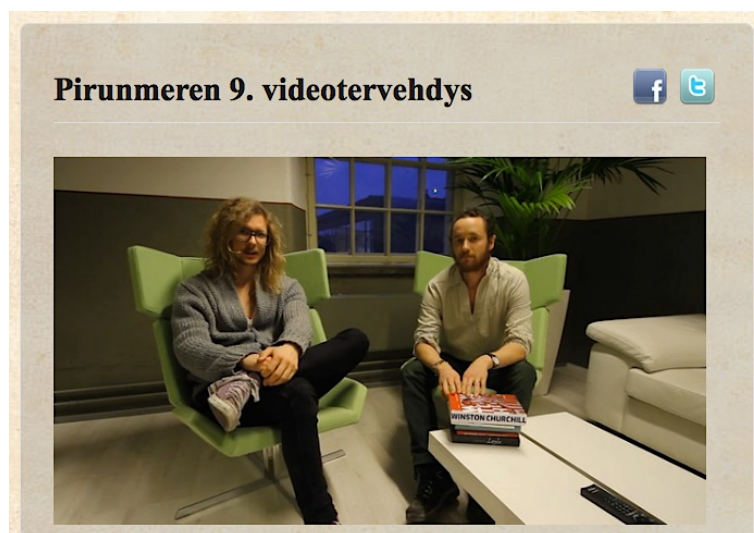
Jokaiselle *Pirunmeri*-romaanin yhdeksälle luvulle oma ääniraitansa, jotka Roisto Oy lisäsi Pirunmeri-sivustolle yhteiskirjoitusprosessin päättymisen jälkeen. Ääniraidat eivät siis ole osallistujien luomia ja lisäämiä. Toinen esimerkki prosessin hyödyntämisestä audiovisuaalisista elementeistä on Pirunmeri-sivuston blogin videotervehdykset, joihin kirjoitusprosessin ylläpitäjät tuottivat erilaista tarinan etenemiseen liittyvää materiaalia liikkuvan kuvan muodossa.

---

<sup>38</sup> <http://www.pirunmeri.fi/kilpailu/>



*Kuva 43. Näyttökuvaa Pirunmeri-romaanin lukujen ääniraidoista.*



*Kuva 44. Näyttökuvaa Pirunmeren videotervehdyksestä.*

Tällaiset audiovisuaaliset elementit osoittavat, että Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessi hyödynsi kirjoituslustojen ensyklopedista kapasiteettia melko laajalaisestikin. Elementit eivät vain toteutuneet siten, että myös osallistujat olisivat tuottaneet muuta kuin sanallista tekstiä. Kirjoittamiselle tarjoutuvia mahdoli-

suuksia ei siis hyödynnetty siinä laajuudessa kuin se oli mahdollista. Hyödyntämättä jääneet mahdollisuudet osoittavat, että dikotomia paperi- ja digitaaliperusteisen median välillä on keinotekoinen ja rikkoutuu tutkielman lähemmän tarkastelun seurauksena. Kyse on tuottamisen tapojen ja syntyvien sisältöjen välisistä suhteista. Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessi ilmentää murrosta kirjan sisällöntuottamisen tapojen tasolla. Prosessi kuitenkin osoittaa, että yhteiskirjoittaminen kollaboratiivisessa mediassa sisällöntuottamisen tapana ei vaikuta lopputuotteeseen, painettuun kirjaan median. Selitystä voidaan etsiä siitä, että painetun kirjan formaatti prosessin päämääränä asettaa rajoitteita. Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa osallistujilla kuitenkin oli tilaisuus hyödyntää prosessin kirjoitusalojen ja operaatioiden luomia mahdollisuuksia – kokeilla romaanin monia muotoja, jotka ylittävät kirjan rajat ja haastaa määrittelemään nykyiset narratiiviset käytännöt uudelleen. Vaikka painettu kirja oli prosessin tavoite, sitä ei olisi tarvinnut pitää prosessin ainoana kiintopisteenä, vaan prosessin kapasiteettia olisi voinut hyödyntää laajemmin.

Mediagenre on kokoelma käytäntöjä niiden ihmisten tuottamina, jotka luovat ja kuluttavat sitä, ja konteksti sille tulkinalle, jossa se on ymmärretty. Kun esitellään uuden median formaatteja tai häiritään olemassa olevia kirjoituksen ja välityksen teknologioita, häiritään myös niitä rituaaleja, jotka ovat syntyneet näiden artefaktien ympärille. (Murray 2012, 37.) *Pirunmeri*-romaanin konventionaalisuus osoittaa, miten osallistujat ymmärtävät kirjallisuuden. Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa kirjakulttuurista kiinnostuneille ihmisille esiteltiin tavanomaisesta poikkeava kirjoittamisen formaatti, joka ”häiritsi” perinteistä kirjallisuuden tuottamisen tapaa. Heille tarjoutui mahdollisuus kirjoittaa yhdessä romaani, jonka suuri kustannusosakeyhtiö julkaisi painetuna teoksena. Tässä asetelmassa ”häirittiin” kirjan ympärille syntyneitä rituaaleja, koska yhteiskirjoittaminen ei ollut osallistujien arkipäiväistä toimintaa, vaan he nousivat uuteen rooliin. Tästä roolista käsin heille tarjoutui muotoilla kirjakulttuuria yhteiskirjoitusprosessin kirjoitusalojen ja operaatioiden tarjoamalla joustavilla, osallistujien erilaisiin käyttöönottoihin taipuvilla välineillä. Tulkitsen osallistujien tuottamaa konventionaalista materiaalia niin, että kirja on kulttuurisena muotona resistentimpi kuin ehkä luulemmekaan eikä välttämättä kovin avoin

uusille ilmaisutavoille. Se, että kanssakirjailijoiden tuottamaan materiaaliin ei kuulunut kuin sanallista tekstiä, on kirjan konventionaalisuuden kannalta kiinnostavaa. Mielestäni on yllättävää, että kanssakirjailijoiden tuottama materiaali noudattaa tällä tavalla painetun kirjan konventioita. Siirtyvätkö myös käyttötottumukset mediasta toiseen, rakenteellisten ja toiminnallisten piirteiden lisäksi? Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessin tarkastelu osoittaa, että kirjallisuuden kontekstissa kollaboratiivisen median sisältöä tuottavat osallistujat nojaavat formaatteihin, jotka juontavat painetun kirjan teknologiasta sen sijaan, että he käyttäisivät hyödyksi kirjoituslustojen omaa ilmaisuvoimaa.

Tätä tukee Murrayn (1997) ajatus uusien genrejen ymmärtämisestä. Jotta voisimme ymmärtää uusia genrejä, jotka nousevat medioiden yhdistelmästä, meidän tulee katsoa niiden formaattien taakse, joita aiempi media tyrkyttää uudelle medialle ja identifioida ominaisuudet, jotka ovat natiiveja uudelle medialle itselleen (Murray 1997, 64). Tällä tavalla katsottuna voidaan nähdä, että muodollaan konventionaalinen kirja ”tyrkytti” formaattiaan Pirunmeri-tarinalle, jota kirjoitettiin yhteiskirjoitusprosessissa. Kyse ei kuitenkaan ole siitä, että painettu kirja olisi jokin itsenäisesti toimiva taho, joka tyrkyttää formaattiaan vaan siitä, että osallistujilla oli ehkäpä painetun kirjan formaatin mukainen käsitys siitä, millainen kirjan tulee olla. Näin mediumin kehitystä ei kuvaa jatkuvasti edistyvä, suoraviivainen prosessi (vrt. modernistinen ajattelutapa). Kysymys ei ole teknologian kyvyttömyydestä tuottaa uutta ilmaisua, vaan osallistujien kertojina kirjaan projisoimista emootioista ja ideologioista<sup>39</sup>. Tämä tukee Bolterin näkemystä siitä, että painetun kirjallisuuden myöhäisessä vaiheessa, kirjoittajat ja lukijat yhä hahmottavat kaikki tekstit painetun kirjan tilassa (Bolter 1991, 11). Ottamatta kantaa siihen, ollaanko tässä nyt sitten painetun kirjallisuuden ”myöhäisessä” vaiheessa, Pirunmeren kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvan yhteiskirjoitusprosessin perusteella näyttää siltä, että kirjallisuus hahmotetaan painetun kirjan tilassa. Kollaboratiiviselle medialle natiivit ominaisuudet näyt-

---

<sup>39</sup> Viitataan tässä ideologialla Genetten kertojan funktioihin, ja niiden ideologiseen funktioon. En tarkoita ideologialla sen merkitystä poliittisena aatejärjestelmänä vaan kulttuuristen arvojen kokoelmana, joka heijastelee ideologioille tyypilliseen tapaan yksilöiden tarpeita ja pyrkimyksiä.



täytyvät yhteiskirjoittamisen alustoina, operaatioina ja osallistujien toimintana, mutta eivät syntyvänä materiaalina.

Murray (Murray 1997, 67–68) on todennut, että median ollessa varhaisessa kehitysvaiheessa, se on yhä riippuvainen niistä formaateista, jotka polveutuvat aiemmista teknologioista sen sijaan, että se käyttäisi hyödykseen omaa ilmaisuvoimaansa. Prosessissa, jossa uusia tekniikoita otetaan käyttöön, siirrytään vanhemman median formaateista kohti uusia konventioita niiden toiveiden täyttämiseksi, jotka nousevat digitaalisista ympäristöistä. Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessin kohdalla tätä voidaan tulkita niin, että digitaalisen kollaboratiivisen median synnyttämistä mahdollisuuksista nousee toiveita, että kirjoittaa voitaisiin yhdessä. Kollaboratiiviseen mediaan sijoittuva yhteiskirjoittamisen muoto ei ole mitenkään vakiintunut sisällöntuottamisen tapa kirjallisuuden kentällä, vaan kuten toin esiin jo tutkielman alussa esitellessäni muutamia aiheeseen liittyviä kokeellisuuksia, tällaisesta kirjoittamisen tavasta ei ole olemassa esimerkkejä suuressa mittakaavassa. Tällä tavalla kollaboratiiviseen mediaan sijoittuva romaanin yhteiskirjoittaminen ei ole vielä luonut syntyvien sisältöjen tasolla uusia formaatteja, vaan on riippuvainen kirjallisuuteen liittyvistä, painetun kirjan konventioita tukevista käsityksistä.

Ryan (2004b) on esittänyt kysymyksen siitä, tuottaako uusi media uusia narratiiveja. Hänen mukaansa digitaalinen media vaikuttaa narratiiveihin kolmella tavalla: pragmaattisella tasolla, diskurssin tasolla ja semanttisella tasolla. Pragmaattisella tasolla digitaaliset mediat tarjoavat uusia osallistumisen muotoja ja uusia asioita, mitä narratiivilla voi tehdä: esimerkiksi muuttaa tarinoita reaaliajassa ja osallistua tarinoiden kollektiiviseen luomiseen. Semanttisella tasolla digitaalisuuden vaikutus ei ole kehittää uutta tuottamisen logiikkaa, vaan löytää median ja narratiivisen sisällön muodon ja substanssin välinen yhteensopiavuus. Tässä luvussa tarkastelemissani yhteiskirjoitusprosessin ominaisuuksissa on kyse nimenomaan pragmaattisen ja semanttisen tason välisestä suhteesta<sup>40</sup>,

---

<sup>40</sup> Diskurssin tasolla digitaaliset mediat tuottavat uusia tapoja esittää tarinoita vaatien lukijoilta uusia tulkitsevia strategioita. Esimerkiksi hypertekstien tekniikka johtaa pala-

kun kollaboratiivisen median yhteiskirjoitusprosessissa kehittyneet uudet osallistumisen logiikat eivät löydä mediumin ja narratiivisen sisällön muodon ja substanssin välistä ”yhteensopivuutta” niin, että *Pirunmeri* narratiivina vastaisi alustan kapasiteettia. Ryanin mukaan uuden median narratiivien kehittäjien tuleekin ratkaista, millaiset teemat ja juonet ottavat hyödyn mediumin sisäänrakennetuista ominaisuuksista. Tässä tutkielmassa olen esittänyt, että mahdollisuudet liittyvät monijuoniseen ja audiovisuaaliseen kerrontaan. Olen samaa mieltä Ryanin kanssa siitä, että uudet teknologiset innovaatiot vapauttavat uusia narratiivisia energioita ja synnyttävät uusia mahdollisuuksia. (Ryan 2004b, 355–366.) Haluaisin kuitenkin korostaa, että kyse on siitä, miten mahdollisuuksia halutaan hyödyntää ja millaisia merkityksiä romaanille narratiivin muotona yhteiskirjoittamisen populaarissa ulottuvuudessa annetaan. On selvää, että samaa tarinaa ei sellaisenaan voi kertoa verkossa ja painetussa mediassa, jos halutaan hyödyntää niiden molempien sisäänrakennettuja ominaisuuksia. Tässä onkin kyse siitä, miten eri mediamuodot elävät rinnakkain ja narratiiveilla voi olla erilaisia kybertekstuaalisia profileja, eli ne voivat olla hybridejä. Mediasisällöt virtaavat alustojen halki mediakonvergenssin periaatetta toteuttaen, ja tarinat ovat koettavissa eri lokaatioissa tarjoten kokonaisvaltaisemman viihde-elämyksen. Pohdin näitä kysymyksiä tarkemmin luvussa 4.3.

Yhteiskirjoittamisen mediumien kehittyessä muutokset vievät aikaa. Bolterin mukaan uuden muodon löytäminen voi kestää vuosikymmeniä, niin kuin se teki esimerkiksi Gutenberg-projektissa. Digitaalinen media itsessään ei kykene tuottamaan sosiaalista ja historiallista muutosta. (Bolter 1991, 3.) *Pirunmeren* yhteiskirjoitusprosessia voidaankin tulkita niiden näkemysten valossa, joita on esitetty teknologian vaikutuksesta kulttuuriin. Esimerkiksi **Alvin Kernan**, **Roger Chartier** ja **Elizabeth Eisenstein** ovat esittäneet, että muutokset vievät aikaa, vaihtelevissa olosuhteissa sama teknologia voi tuottaa vaihtelevia, jopa ristiriitaisia seurauksia ja muutoksilla on poliittinen kontekstinsa ja poliittiset

---

pelimäiseen lukemiseen. (Ryan 2004b.) En pidä diskurssin tasoa tässä kohden pohdintoja oleellisena, koska tarkoitukseni on pohtia nimenomaan yhteiskirjoittamisen mahdollisuuksien ja yhteiskirjoitusprosessissa syntyvien sisältöjen välistä suhdetta.

seuraamuksensa. (esim. Landow 1997, 29.) Pohdin kysymystä muutoksesta luvussa 4.3, kun avaan näkymän Pirunmeri-romaanin mediapositioniin.

Olen tässä luvussa kolme pyrkinyt vastaamaan kysymykseen siitä, miten romaania yhteiskirjoitetaan kollaboratiivisessa mediassa. Tulokset synnyttävät ymmärrystä yhteiskirjoittamisesta kulttuurisina käytäntöinä, kun olen tuonut esiin sen, miten kirjoitusalueet ja kirjoittamisen operaatiot rakentavat kirjoittamisen välineelliset puitteet, joissa osallistujat toimivat omista intresseistään ja tarpeistaan käsin tiiviissä vuorovaikutuksessa prosessin pääkirjailijan ja toistensa kanssa. Näissä välineellisen tason ja osallistujien välisissä takaisinyötösilmukoissa keskeiseksi kysymykseksi nousee myös yhteistyössä kirjoitettavan sisällöllinen taso, kun prosessissa asetutaan muotoilemaan kirjakulttuuria. Kirjallisuuden tradition ja kollaboratiivisen median välille syntyy jännite, joka tuo esiin osallistujien kulttuuriset arvostukset. Seuraavassa luvussa pohdin tutkielman tuloksia kokonaisuutena tekemällä niistä synteesejä ja päätelmiä.

## IV

### SYNTEESEJÄ & PÄÄTELMIÄ

Tässä luvussa teen edellisen luvun tuloksista synteesejä ja päätelmiä. Ensimmäiseksi tuon yhteen tuloksia kollaboratiivisesta mediasta romaanin yhteiskirjoittamisen välineenä, tavoitteenani antaa suunnitteluohjeita tulevaisuuden kollaboratiivisten prosessien suunnittelua ja toteutusta varten. Teen näin lukemalla tuloksia Murrayn (2007 & 2012) digitaalisen designin neljää ulottuvuutta vasten. Tällaisessa strategiassa toteutuu kollaboratiivisen median tutkijoiden (esim. Löwgren & Reimer 2013) ajatus siitä, että kollaboratiivista mediaa voidaan parhaiten tarkastella yhdistämällä analyysi ja arviointi design-orientoituneisiin interventioihin. Luvussa 4.2 tulkitseen kirjallisuuden norsuunluutornin ja kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvalle yhteiskirjoitusprosessille elimelliseksi osoittautuneen populaarin ulottuvuuden välistä kuilua. Siinä pyrkimykseni on tuoda esiin yhteiskirjoittaminen toimintana, jossa osallistujat määräävät fanikulttuureille tyypilliseen tapaan prosessien ja artefaktien muodot ja sisällöt. Lopuksi kiikaroin ja arvioin tulevaisuuden kirjallisuuden suuntaviivoja, jolloin ydinkysymyksiksi nousevat erilaiset mediapositiot, re- ja rewordoituminen, kollaboratiivinen kirjatalous ja eri medioiden rinnakkainolo.

#### **4.1 Yhteiskirjoittaminen digitaalisen designin ulottuvuuksissa – mediaymmärryksestä mediasuunnitteluun**

Olen tarkastellut tässä tutkielmassa sitä, miten romaania yhteiskirjoitetaan kollaboratiivisessa mediassa. Päästäkseni selville yhteiskirjoittamisen logiikasta olen kiinnittänyt huomion prosessin kirjoitusalueisiin, kirjoitusalueiden operaatioihin, operoivien osallistujien toimintaan ja näiden interaktioissa muodostuviin romaanin muodollisiin sisältöihin. Tässä tullaan luvussa 2.1 esiin nostamaan tutkimustapojen *about design* ja *for design* lomittumiseen, kun pyrin antamaan suunnitteluohjeita tulevaisuuden kollaboratiiviseen mediaan sijoittu-

via yhteiskirjoitusprosesseja varten Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessin digitaalista designia arvioimalla. Taustalla oleva ajatus tällaisessa lähestymistavassa on muiden muassa Murrayn esittämä ajatus siitä, että artefaktien suunnittelu uudessa mediassa on osa laajempaa kollektiivista toimintaa, jossa keksitään ja määritellään uudelleen digitaalisen median konventiot (Murray 2012, 1–2, 23, 36, 97). Se miten *Pirunmeri*-romaanin yhteiskirjoitettiin kollaboratiivisessa mediassa, osallistuu siis laajemmin kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvan yhteiskirjoittamisen konventioiden suunnitteluun ja määrittelyyn.

Mediatieteen rakenneosiin (ks. esim. Ylä-Kotola 1999, 64–65, 199) katsottaessa mediaymmärrys yhdistyy mediasuunnitteluun. Näin on myös tässä tutkielmassa, joka painottaa molempien kohdalla kummastakin tutkimustyyppistä erotettavaa kulttuurintutkimuksellista orientaatiota. Mediaymmärryksessä on kyse siitä, että pyritään ymmärtämään median tuottamisen ja vastaanottamisen prosesseja. Näin olen tehnyt analysoidessani yhteiskirjoitusprosessin välineellistä tasoa, osallistujien toiminnan tasoa ja syntyvien sisältöjen muotojen tasoa. Tasot tuottavat ymmärrystä yhteiskirjoittamisen prosessista kollaboratiivisessa mediassa. Mediasuunnittelussa taas pyritään luomaan toiminnallisia malleja mediantuottamiselle (ja vastaanottamiselle, jolloin kysymys kytkeytyy mediakasvatukseen). ”Tutkimusta suunnittelua varten” -ajatusta noudattaen pyrin luomaan tässä luvussa synteesejä luvussa kolme tarkastelemistani kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvan yhteiskirjoittamisen konteksteista ja käytännöistä. Suhtaudun varovasti mediasuunnittelun käsitteeseen, koska tyypillisesti mediatiede suunnittelutieteenä tutkii olemassa olevan sijaan jotain mitä ei vielä ole olemassa. Tutkimustulos on tieto siitä, voidaanko tietyyppinen mediakonstruktio saada aikaan ja jos voidaan niin miten. Tiede siis keskittyy mielekkäimpien tuotannollisten ja ilmaisullisten menetelmien löytämiseen suunnitellakseen, keksiäkseen ja arvioidakseen tulevaisuuden median mahdollisia ilmaisumuotoja. Mediasuunnittelussa esitetään periaatteet mediatuotteen valmistamiselle. (Ylä-Kotola 1999, 52–55, 77, 119; Ylä-Kotola & Arai 2000, 64, 114.) Tutkimuskohteeni, Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessi, on toteutunut mediakonstruktio – ei vielä jossain tulevaisuuden horisontissa siintävä tavoite. Tutkimustulokseni on siis enemmänkin tieto siitä, miten kollaboratiiviseen mediaan sijoit-

tuva yhteiskirjoitusprosessi on mahdollista toteuttaa, ja millaisena se käytetyssä toteutustavassaan näyttäytyy – millaisia mediakäytäntöjä ja ilmaisumuotoja siihen kytkeytyy. Puhuessani mediasuunnittelusta tämän tutkielman kontekstissa, tarkoitan pyrkimystä analysoida, selittää ja ymmärtää Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessia niin, että tulokset auttavat tulevien kollaboratiivisen median yhteiskirjoitusprosessien toteutuksessa. Pyrkimys toteuttaa siis mediasuunnittelun tarkoituksen esittää periaatteet mediatuotteen valmistamiselle. Suunnittelutieteen sijasta käytän kuitenkin mieluummin nimitystä *for design* – tietoa suunnittelua varten. Käytän työkaluna Murrayn (2012) digitaalisen designin jakoa tilalliseen, proseduraaliseen, osallistavaan ja ensyklopediseen ulottuvuuteen. Nämä neljä ulottuvuutta muodostavat designin tilan, kontekstin kaikille suunnittelussa tehtäville valinnoille. Tarkastelen seuraavaksi kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvaa romaanin yhteiskirjoitusprosessia digitaalisen designin ulottuvuus kerrallaan.

#### **4.1.1 Tilallinen ulottuvuus**

Tutkielma osoittaa, että digitaalisen designin tilallista ulottuvuutta määrittää se, miten romaanin kollaboratiiviseen mediaan sijoittuva yhteiskirjoitusprosessi laajenee rajattomasti internetiin. Tämä tapahtuu antamalla sosiaalisen median yhteisöpalveluille rooli kirjoitusalueina prosessia varten suunnitellun verkkosivun ohessa. Yhteiskirjoittaminen ei siis tapahdu yksittäisellä vaan useammalla alustalla. Se on mahdollista, koska alustat linkittyvät toisiinsa ja kullakin alustalla tapahtuva kirjoitustyö päivittyy muille alustoille. Samalla prosessi ei sulje pois mitään verkkosisältöjä, kun osallistujat voivat omista intresseistään käsin linkittää muita verkkomateriaaleja prosessin sisällöiksi kirjoitusalueiden hypertekstuaalisen perusluonteen ansiosta. Keskeiseksi nousee digitaalisen designin tilalliseen ulottuvuuteen liittyvä kysymys siitä, *missä osallistuja on suhteessa kokonaisuuteen* (Murray 2012). Kyse on siis siitä, miten osallistujat orientoivat itsensä romaanin kokonaistekstin tilaan ja hahmottavat sen muodon. Osallistujan sijainti riippuu siitä, missä yhteiskirjoitusprosessiin liittyvässä internetin kolkassa hän kulloinkin on. Prosessi voi kytkeytyä potentiaalisesti mihin ta-

hansa verkkosisältöihin luoden intertekstuaalisia suhteita, eli osallistuja voi verkkosisältöjä luodattaan loitontua kirjoituslustoilta. Tekstin stabiili keskusta hajoa liikkuvaksi, kun osallistujat määrittävät tekemillään valinnoilla ja toiminnoilla aina merkitysten keskustan uudelleen (Landow 1992, 6). Kirjoituslustat toimivat kuitenkin yhteiskirjoitusprosessin päämajana (Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa Pirunmeri-sivusto) ja haarakonttoreina (Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa prosessin Facebook- ja Twitter-sivut) ja asemoivat osallistujan takaisin kartalle. Päämajaan tai haarakonttoreihin siirtyessään osallistuja pääsee selville siitä, mitä yhteiskirjoitusprosessissa on kulloinkin meneillään.

Toimintakentän rajaton laajentuminen internetiin tarkoittaa, että osallistujat eivät voi tarkastella koko tekstialuetta yhdellä kertaa, vaan heidän on valittava eri linkkien välillä. Esimerkiksi Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessi oli kuin yksi suora tie, joka tuli aina risteykseen, kun osallistujat lähtivät tuottamaan materiaalia yksittäisen lokimerkinnän jatkoksi. Risteyksestä osallistujat lähtivät eri teille erilaisia linkkejä seuraten ja luoden. Näistä risteyksistä lähtevistä teistä pääkirjailija poimi materiaalia jatkaakseen suoraa tietä uudella lokimerkinnällä ja kun työ tuotti uuden lokimerkinnän, palasivat osallistujat risteäviltä teiltään takaisin päätielle. Kohta oltiin taas uudessa risteyksessä, ja taas palattiin päätielle. Tällä tavalla osallistujat asemoituivat aina uudelleen suhteessa kokonaisuuteen, sijoittuen siihen pisteeseen, josta tarinan jatkotyöstö taas alkoi. Osallistujat eivät siis puuhastelleet erillään toisistaan kukin omaa *Pirunmeri*-romaaniansa kirjoittaen niin, etteivät he olisi asemoituneet suhteessa yhteen jaettuun *Pirunmeri*-romaaniiin. Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa toiminta rajattomassa digitaalisen designin tilallisessa ulottuvuudessa tapahtui aina suhteessa kokonaisuuteen, ei moniin kilpaileviin kokonaisuuksiin, koska prosessi ei hyödyntänyt monijuonisuuden mahdollisuuksia niin kuin toin esiin luvussa 3.3.3.

Eri kirjoituslustat tuovat prosessiin omat toimintatapansa ja sääntönsä kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvaan yhteiskirjoitusprosessiin. Tällainen kirjoituslustojen tilallinen rihmastoisuus korostaa prosessin käyttöliittymäsuunnit-

telun merkitystä. Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessin tarkastelu osoittaa, että kullekin tilallisen ulottuvuuden kirjoitusalueelle (Pirunmeri-sivusto, Facebook, Twitter) annettiin oma erityisroolinsa. Pirunmeri-verkkosivusto oli suunniteltu nimenomaan yhteiskirjoitusprosessia varten, sen tarpeisiin. Sivustolle saatiin järjestettyä prosessin materiaali niin, että se avautui osallistujalle mahdollisimman vaivattomasti. Facebookilla ja Twitterillä on omat käyttöliittymänsä ja lainalaisuutensa, eivätkä niiden käyttöliittymät ole muokattavissa yksittäisten käyttäjien, tässä tapauksessa Pirunmeri-projektin, tarpeisiin. Sosiaalisen median yhteisöpalvelut tuovatkin tärkeimpänä yhteiskirjoitusprosessiin niiden käytölle ominaiset ohjaavat ja emotiiviset funktiot, joissa on kyse siitä, että osallistujat osallistuvat ”omina itsenään” kommentoiden prosessin materiaaleja ja ilmaisten niistä mielipiteensä. Koska sosiaalisen median yhteisöpalveluiden toimintalogiikat ovat sovellettavissa ja hyödynnettävissä yhteiskirjoitusprosessin tarpeisiin, linkittämisen avulla prosessi voi valjastaa niiden potentiaalin käyttöönsä ja tavoittaa siten enemmän ihmisiä. Sana työn alla olevasta romaanista leviää sosiaalisen median kautta. Osallistuminen on myös vaivattomampaa, kun kirjoittamiseen voi ottaa osaa alustalla, jota käyttää muutenkin arkitodellisuudessaan.



### Yhteiskirjoitusprosessin tilallisen ulottuvuuden avainkohdat

- 1) Kollaboratiivisessa mediassa yhteiskirjoitusprosessin ei tarvitse tapahtua yhdessä lokaatiossa, vaan se suunnitellaan hyödyntämään internetin tilallista arkkitehtuuria
- 2) Prosessille valitaan kirjoitusalueet: esimerkiksi prosessin oma verkkosivu, Facebook ja Twitter
- 3) Osallistajat linkittävät omista intresseistään käsin muita verkkosisältöjä prosessin materiaaleiksi. Kun osallistuja luotaa materiaaleja kirjoitusalueiden ulkopuolisissa kohteissa, kirjoitusalueet asemoivat hänet aina suhteessa kokonaisuuteen.
- 4) Kirjoitusalueilla on prosessissa oma erityisroolinsa: prosessin oma sivusto suunnitellaan palvelemaan prosessin tarpeita, kun sosiaalisen median alustoilla hyödynnetään erityisesti niiden ohjaavia ja emotiivisia funktioita sekä potentiaalia tavoittaa suurempi osallistujakunta
- 5) Päätökset siitä, miten osallistujien kontribuutiot asemoituvat suhteessa yhteiseen lopputuotteeseen eli miten divergoinnin ja konvergoinnin välinen suhde toteutuu (ks. osallistava ulottuvuus)

Kuva 45. Yhteiskirjoitusprosessin tilallisen ulottuvuuden avainkohdat.

#### 4.1.2 Proseduraalinen ulottuvuus

Digitaalisen designin proseduraalisessa ulottuvuudessa on kyse siitä, että tietokoneperustaiset artefaktit ovat olemassa helposti muunneltavina bitteinä, joita hallitaan ehdollisilla operaatioilla. Tietokoneen osallistavan luonteen vuoksi käyttäjät odottavat, että heillä on mahdollisuus manipuloida digitaalisia artefakteja ja tuottaa suorittamiaan toimintoja vastaavia tuloksia. Mitä enemmän mahdollisia toimintoja ohjelmaan sisällytetään, sitä ilmaisuvoimaisempi media saavutetaan. Sitä haasteellisempi ohjelma on kuitenkin myös suunnitella. Jos systeemien vastaanottokykyä ja ilmaisuvoimaa halutaan laajentaa, niistä täytyy tehdä työkaluja, jotka tukevat sekä spesifejä että joustavia funktioita. Sen sijaan, että systeemit nähtäisiin sovelluksina, joilla on rajatut funktiot, ne tulee nähdä

vastaanottavaisina työkaluina, jotka laajentavat luovien mahdollisuuksien skaalaa. Tällaiset ilmaisuvoimaiset systeemit ovat riittävän joustavia, jotta ne voidaan ottaa käyttöön kompleksisiin, varioitaviin prosesseihin. (Murray 2012.)

Kun tarkastellaan kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvaa romaanin yhteiskirjoitusprosessia sen proseduraalisen ulottuvuuden kannalta, tärkeä osa suunnitteluprosessia on päätös siitä, kuinka joustavia yhteiskirjoittamiseen käytettävien kirjoitusalojen tulee olla, eli kuinka monia mahdollisia toimintoja niiden pitäisi ennakoita ja mukauttaa. Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessin kirjoitusalojen operaatiot olivat yksinkertaisia, mutta kykenivät kuitenkin tuottamaan erilaisia muuttujia ja toisistaan poikkeavia lopputulemia. Kyse on siitä, että digitaalisilla objekteilla voi olla monipuolisia ilmentymiä – ne voivat olla toisilleen identtisiä kopioita tai esimerkkejä yhteisen kaavan muunnelmista. Kirjoittamalla tekstiä näppäimistöllään kirjoitusaloilla tarkoitukseen varattuihin kenttiin, Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessin osallistujat loivat saman proseduurin puitteissa monia mahdollisia variaatioita. Saman proseduurin välityksellä osallistujat he myös kommentoivat toisten osallistujien kirjoittamaa tekstiä. Tämä liittyy Murrayn ajatukseen siitä, että tietokoneperusteisten esitysrakenteiden ydin ei ole vain yksioikoisia komentoja. Koodatuista operaatioista on tullut interaktiivisempia, kun systeemit on käsikirjoitettu esittämään ja suorittamaan toimintoja, jotka ovat enemmän kuin osiensa summa. Käsikirjoitus voi siis olla joustava ja tarjota käyttäjälle valikoiman toimintoja, joiden puitteissa hän voi improvisoida. Erilaisten käyttötapojen mahdollisuus antaa käyttäjälle mahdollisuuden luoda tuloksia laajalla skaalalla, heijastaen individuaalisia taitoja ja esteettisiä valintoja. (Murray 2012, 51–54, 97, 337–338.) Juuri tästä on kyse kollaboratiivisen median yhteiskirjoitusprosessissa.

Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa monet kirjoitusalustat toivat prosessiin omat operaationsa, joista osallistujat käyttivät niitä, joita parhaaksi katsoivat. Tarinan etenemisen kannalta kaikkien alojen pääoperaatio oli tekstoneiden lisääminen tekstikenttiin, joissa tarinan lokimerkintöjä jatkettiin. Tekstikenttiin oli mahdollista kirjoittaa sanallista tekstiä, liittää linkkejä ja Facebookissa sekä Twitterissä myös lisätä kuva-/ videomateriaalia oman tietokoneen kovalevylle

tallennetuista tiedostoista. Myös sosiaalisen median käytöstä tutut operaatiot tulivat osaksi yhteiskirjoitusprosessia. Facebookia ja Twitteriä käytettiin etupäässä alustojen mahdollistamien muiden operaatioiden suorittamiseen, kun osallistujat toimivat sosiaaliselle medialle tyypillisesti ”tykäten”, kommentoiden, jakaen ja äänestäen. Se, miten sosiaalisen median operaatiot valjastuvat romaanin yhteiskirjoittamisen tarpeisiin osoittaa, että pyörää ei tarvitse keksiä uudelleen. Sen sijaan sosiaalisen median alustoille laajentuva yhteiskirjoitusprosessi voi hyödyntää sosiaalisen median operaatioita. Esimerkiksi Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa Facebookissa suoritettut äänestykset ovat hyvä esimerkki siitä, miten Facebookin operaatioita voidaan soveltaa prosessin tarpeisiin. Sosiaalinen media on siis osa yhteiskirjoittamista ja osallistujat yhteiskirjoittavat romaania operaatioilla ja toimintatavoilla, jotka ovat tuttuja arkipäiväisestä sosiaalisen median käytöstä. Tällä tavalla yhteiskirjoitusprosessin operaatiot eivät ole heille vieraita vaan osa median käytön konventioita.

#### Yhteiskirjoitusprosessin proseduraalisen ulottuvuuden avainkohdat

- 1) Yksinkertaiset ja joustavat operaatiot, joita voidaan käyttää kompleksisiin ja varioitaviin prosesseihin
- 2) Monet kirjoitusalueet tuovat prosessiin omat operaationsa, jotka tarjoavat osallistujille valinnanvaraa
- 3) Sosiaalisen median operaatioiden soveltaminen prosessin tarpeisiin: esimerkiksi Facebookin äänestämisen operaation käyttäminen materiaalin konvergointiin
- 4) Sosiaalisesta mediasta tutut operaatiot tuovat osallistumisen osaksi arkipäiväisiä median käytön konventioita

Kuva 46. Yhteiskirjoitusprosessin proseduraalisen ulottuvuuden avainkohdat.

### 4.1.3 Osallistava ulottuvuus

Digitaalisen designin osallistavassa ulottuvuudessa on kyse siitä, mitä käyttäjä voi tehdä proseduraalisen ulottuvuuden puitteissa. Toin proseduraalista ulottuvuutta käsitellessäni esiin sen, miten Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessin operaatiot olivat joustavia, eikä niiden tuottamia sisältöjä oltu koodattu, vaan ne olivat osallistujien aidosti itse tuottamia. Tämä toteuttaa Murrayn (2012) ajatusta siitä, että hyvät työkalut ruokkivat ilmaisuvoimaa. Ne antavat käyttäjälle mahdollisuuden valintoihin, vaihteluihin ja itsenäisiin mukautuksiin. Digitaaliset työkalut ovat ilmaisuvoimaisia, kun käyttäjän on mahdollista soveltaa niitä haluamiinsa tekniikoihin ja tehtäväkohtaisesti. Kun proseduraalinen ja osallistava ulottuvuus sopivat hyvin yhteen, syntyy tyydyttävä kokemus toimijuudesta. (Murray 2012, 100, 306.) Kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvassa yhteiskirjoitusprosessissa toimijuus syntyy, kun osallistujien toiminnalle luodaan ilmaisuvoimaiset operaatiot, joita he käyttävät omista intresseistään käsin. Ennen kaikkea kirjoitusaloitusten ja niillä käytettävien operaatioiden toiminnassa on siis kyse siitä, miten osallistajat päättävät toimia. Tästä yksi esimerkki on se, että vaikka Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa oli olemassa tekniikka monijuonisen ja monipuolisista audiovisuaalisista elementeistä rakentuvan romaanin kirjoittamiselle, osallistajat eivät kuitenkaan hyödyntäneet niihin liittyviä kirjoitusaloitusten tarjoamia mahdollisuuksia.

Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa operaatiot olivat joustavia siten, että sama operaatio voi tuottaa erilaisia tuloksia (proseduraalinen ulottuvuus) esimerkiksi juuri niin, että osallistajat kirjoittavat eri tekstejä vain mielikuvitus rajoittamatta. Operaatiot olivat kuitenkin joustavia myös siten, että ne sallivat erilaisia käyttöönottoja saaden merkityksensä vasta osallistujien toiminnassa. Tämä on osoitus siitä, että operaatiot jättävät tilaa osallistujien vapaalle toiminnalle, joka ilmeni Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa improvisaationa, osallistujien välisenä vapaana keskusteluna, konsultaationa ja neuvotteluna. Osallistajat eivät toimi keskenään samalla tavalla ennalta kirjoitetun suunnitelman mukaisesti. Sen sijaan he sijoittuvat yhteiskirjoitusprosessiin uniikein tavoin kompleksisina toimijoina, joiden toimintaa määrittää ympäröivä materiaallinen ja sosiaalinen

maailma. Käyttäjätavoitteet avaavat näkökulman sosiaalisessa verkostossa ope-roiin osallistujiin kulttuurisina olentoina, jotka aktiivisesti luovat ja neuvottelevat jaettujen toimintojen ja objektien merkityksestä. Operaatioiden joustavuuden aikaansaamat vapaan toiminnan muodot osoittavat, millä monilla tavoin osallistujat pääsevät vaikuttamaan yhteiskirjoitusprosessiin ja kytkeytyvät rooleihin, joita osallistujille syntyy yhteiskirjoitusprosessissa.

Useista eri käyttöliittymistä rakentuva rihmastoinen kirjoitusalue ja sen joustavat operaatiot synnyttävät tarpeen osallistujien toiminnan fasilitoinnille. Fasilitoinnin rooli korostuu aineistossani voimakkaasti. Tilallinen ja proseduraalinen ulottuvuus eivät itsessään synnytä juonellista romaania prosessissa, jossa osallistujat improvisoivat erilaisia kontribuutioita ja mukauttavat joustavat ja ilmaisuvoimaiset operaatiot vastaamaan omia tarpeitaan ja intressejään. Tämä on narratiiviseen paradoksiin (esim. Nortela 2008, 70–71; Ryan 2011, 37–59) liittyvä kysymys siitä, miten osallistujan vapaus voidaan sovittaa yhteen tarpeen kanssa tuottaa hyvin muotoiltuja ja esteettisesti tyydyttäviä tarinoita? Toisaalta kertoja (tässä tapauksessa fasilitaattori) pyrkii kontrolloimaan narratiivin järjestystä antaakseen sille tyydyttävän muodon. Toisaalta osallistujat odottavat vapautta toimia ja reagoida ilman eksplisiittisiä kertojan rajoitteita. Kun kollaboratiivisessa mediassa tavoitellaan juonellista tarinaa, sitä on järjestettävä jonkun tai joidenkin toimesta. Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa pääkirjailija muokkasi osallistujien tuottamasta materiaalista *Pirunmeri*-romaanin ja fasilitoi yhteiskirjoitustyötä myös johtolangoin ja päiväkäskyin. Pääkirjailija muokkasi osallistujien tuottamat tekstonit skriptoneiksi lokimerkintä lokimerkinnältä ja luku luvulta muokaten, yhdistäen ja täydentäen osallistujien materiaaleja yhteen yhtenäiseen romaaniin sopiviksi. Osallistujat kuitenkin vaikuttivat järjestyvään romaaniin välillisesti pääkirjailijan ja osallistujien välisessä vuorovaikutuksessa operaatioiden merkitystä vapaan toiminnan alueina korostaen. Toinen keino kirjoittamisen demokraattisuuden toteuttamiseen tässä suhteessa oli Facebookissa suoritettut äänestykset.

Sosiaalisen median yhteisöpalveluiden kytkeytyminen kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvan yhteiskirjoitusprosessin kirjoitusalueiksi tuo prosessiin myös

operaatioita, joita ei suoranaisesti ole suunniteltu kuuluvaksi siihen. Operaatiot kuitenkin ovat läsnä Facebookissa ja Twitterissä, jotka toimivat oman toimintalogiikkansa mukaan, eikä niitä voida modifioida juuri yhteiskirjoitusprosessin tarpeisiin. Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa tämä tuli esille, kun osallistujat esimerkiksi ottivat Facebookin operaatioiden kavalkadista käyttöön operaatioita, joita ei kehoitettu käyttämään prosessin ylläpitäjän toimesta. Tällä tavalla yhteiskirjoitusprosessin materiaali muodostuu osallistujien intresseistä käsin, heidän hyödyntäessä koko kirjoitusalojen kapasiteettia. Myös tällainen yllätyksellisyys ja ennakoimattomuus vaatii reagoitakykyä ja osoittaa, että yhteiskirjoitusprosessia ei voida fasilitoida koneellisesti.

Yhteiskirjoitusprosessissa osallistujille syntyy useita eri rooleja, jotka rakentuvat heidän keskinäisessä vuorovaikutuksessaan, kun he tuottavat materiaalia ja reagoivat toistensa tuottamaan materiaaliin. Roolit kuvaavat sitä, miten vastaanoton ja tuotannon prosessit limittyvät, ja kaikilla osallistujilla on mahdollisuus osallistua prosessiin valitsemistaan rooleista käsin. Roolit tuovat esiin yhteiskirjoitusprosessin monenlaiset aktiivisuuden muodot. Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa tuotettavan materiaalin laaja skaala osoittaa, että osallistujien kontribuutiot ovat vaihtelevia. Vaihtelevat kontribuutiot liittyvät osallistavalle kulttuurille (esim. Delwiche & Jacobs Henderson 2013, 3) keskeiseen piirteeseen, jossa taiteellisen ilmaisun ja osallistujien sitoutumisen kynnykset ovat suhteellisen matalat ja tuki luovuudelle ja sen jakamiselle on vahva.

### Yhteiskirjoitusprosessin osallistavan ulottuvuuden avainkohdat

- 1) Joustavat ja ilmaisuvoimaiset operaatiot antavat käyttäjälle mahdollisuuden valintoihin, vaihteluihin ja itsenäisiin mukautuksiin
- 2) Osallistujat käyttävät operaatioita omista tarpeistaan ja intresseistään käsin ja mukauttavat ne vastaamaan niihin
- 3) Prosessi vaatii fasilitaattorin järjestämään osallistujien tuottamaa materiaalia ja reagoimaan osallistujien ennakoimattomiin kontribuutioihin (materiaalin divergointi / konvergointi)
- 4) Osallistujien keskinäisessä vuorovaikutuksessa syntyy useita eri rooleja, jotka tuovat esiin monenlaiset aktiivisuuden muodot ja vaihtelevat kontribuutiot
- 5) Monenlaista aktiivisuutta ja vaihtelevia kontribuutioita tuetaan osallistumisen matalalla kynnyksellä

Kuva 47. Yhteiskirjoitusprosessin osallistava ulottuvuus.

#### 4.1.4 Ensyklopedinen ulottuvuus

Murray tarkoittaa digitaalisen designin ensyklopedisellä ulottuvuudella sekä teknistä että kulttuurista ilmiötä. Teknisyys viittaa alustan tekniseen tallennuspotentiaaliin ja kulttuurisuus alustan mahdollisuuksiin kerätä, tallentaa ja siirtää tietoa. Esimerkiksi Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessi oli jo lähtökohtaisesti ensyklopedinen, koska se ilmensi Murrayn ajatusta nousevista ensyklopedisista digitaalisista genreistä. Tällaisia ovat virtuaaliset maailmat, joissa lukemattomat käyttäjät jakavat yhteisen maiseman. Murray antaa esimerkiksi *Wikipedian*, jonka sisältöä monet käyttäjät luovat toimien itsenäisesti ja yhdessä yhteisessä rakenteessa. (Murray 2012, 66–68.) Tulkitsen Murrayn ”nousevien ensyklopedisten digitaalisten genrejen” olevan kollaboratiivisia medioita (esim. Löwgren & Reimer 2013), jotka ensyklopediseen ulottuvuuteen liittyen keräävät, tallentavat ja siirtävät tietoa käyttäjien välisessä yhteistyössä.

Tiedon kerääminen, tallentaminen ja siirtäminen ensyklopedisessa ulottuvuudessa asettaa kysymyksen digitaalisen ympäristön ilmaisullisesta kapasiteetista. Tutkielma on osoittanut, että kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvan yhteiskirjoitusprosessin kirjoitusalueet kattavat tilallisessa ulottuvuudessaan potentiaalisesti koko internetin. Käytettävissä olevan tallennustilan koko ja helppous, jolla tietoa voidaan muokata ja esittää, merkitsee myös elektronisina bitteinä tallennettavien ja välitettävien mediaformaattien laajenemista (Murray 2012, 66–68). Sanallinen teksti, kuvat, äänet ja videot ovat kaikki sisältöjä, joita osallistujat voivat tuottaa ja lisätä osaksi yhteiskirjoitettavan romaanin lähdetekstejä. Kirjoitusalueet tukevat eri sisältöjä, mutta yhdessä ne muodostavat ensyklopedisen ulottuvuuden, jossa osallistujien ilmaisu ei rajoiteta sisältöjen suhteen. Rajoittamattomat sisällöt tuovat esiin käytettävien kirjoitusalueiden ja operaatioiden mahdollisuudet tuottaa painetun muodon rajoitteet ylittävä romaani. Tähän liittyy myös kysymys saman prosessin potentiaalista tuottaa monia vaihtoehtoisia romaaneja monijuonisuuteen ja moni-genreisyyteen liittyen.

Ensyklopedinen ulottuvuus liittyy siihen, mitä syntyy, kun osallistujat voivat tuottaa joustavilla kirjoitusalueilla ja operaatioilla materiaalia omista tarpeistaan ja intresseistään käsin. Kirjoitusalueet ja käytössä olevat operaatiot ovat joustavia niin, että yksittäinen operaatio taipuu monenlaisiin käyttöönottoihin. Tämä johtaa siihen, että tuotettavan tekstimateriaalin skaala on laaja, kun osallistumiskynnyksen ollessa matala, yhteiskirjoitusprosessiin otetaan osaa erikoisin panoksien. Tuotettava tekstimateriaali on keskenään ristiriitaista siten, että sitä ei voi sisällyttää yksittäiseen juonenkulkuun. Keskeinen osa ensyklopedista ulottuvuutta kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvassa yhteiskirjoitusprosessissa onkin se, että osallistujilla on mahdollisuus tuottaa monia keskenään ristiriitaisia romaaneja yhden kohdetekstin sijaan. Osallistujien tuottamat lähdetekstit heijastavat mahdollisuuksien geometriaa: niiden suuntien summaa, joihin yhteiskirjoitettava tarina voi kulkeutua.

Esimerkiksi Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa mikään ei estänyt osallistujia kehittämästä vaihtoehtoisia Pirunmeri-romaneja Facebookin ja Twitterin teleologisesti rajattomilla kirjoitusalueilla ilman pääkirjailijan työpanosta.



Monijuonisuuden mahdollisuuden kannalta tarinaa olisi voinut kehitellä esimerkiksi eri henkilöiden näkökulmista tai vaikka eri genreissä: proosana, draamana, satiirina, runomitassa ja niin edelleen. Se, että jätetyistä ehdotuksista olisi syntynyt tällaisia vaihtoehtoisia Pirunmeri-romaneja, olisi edellyttänyt toki niiden sellaisiksi järjestämistä. Tekstin järjestäminen olisi ongelmallista ilman pääkirjailijan fasilitoivaa panosta, niin kuin esitin luvussa 3.2.2. Toisaalta tekstin järjestäminenhan olisi voinut tapahtua jonkin osajoukon toimesta esimerkiksi samaan tapaan kuin pääkirjailija järjesti yhtä painettuna teoksena julkaistua *Pirunmeri*-romania. Jos Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa olisi hyödynnetty kirjoitusalueiden kirjoittamiselle tarjoamat mahdollisuudet kaikessa monipuolisuudessaan, ylläpitäjän olisi pitänyt järjestää sanallisten tekstoneiden lisäksi myös audiovisuaalista materiaalia. Tämä kuvaa ensyklopedisesti verkottuneiden resurssien digitaaliselle suunnittelulle luomia haasteita. Osallistujalähtöisesti tuotettavat sisällöt eivät järjesty itsekseen, vaan niitä tulee järjestää jonkin tahon toimesta. Tällä tavalla voidaan muotoilla laajeneva ensyklopedinen kapasiteetti niin, että sisällöt on mahdollista esittää osallistujia hämmentämättä. Fasilitoinnin merkityksestä päästään kollaboratiivisessa mediassa tapahtuvan yhteiskirjoittamisen rajoitteisiin.

Ensyklopediseen ulottuvuuteen liittyvä keskeinen kysymys on, millaista mediaa verkkoalustalla halutaan luoda, muokata ja esittää ja mitkä ovat alustan rajoitteet. Median konvergoituminen haastaa suunnittelijat luomalla konvergenssin keskenään konfliktisten informaation järjestämisen konventioiden välille. Median ensyklopedinen kapasiteetti luo suunnittelijalle ja käyttäjälle odotuksia ja siksi on tärkeää tuoda esiin prosessin rajat – tehdä selkeitä päätöksiä siitä, mitkä esittämisen formaatit ovat prosessin päämäärän ulko- ja mitkä sisäpuolella. (Murray 2012, 66; Eskelinen 2012, 16) Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessilla ei ollut mitään kiveen hakattuja sääntöjä ja rajoituksia tai rajoituksia, jotka on rakennettu käytettävään systeemiin. Prosessi oli lähtökohtaisesti inklusiivinen, se ei sulkenut mitään esittämisen formaatteja ulkopuolelle. Toisaalta tällainen inklusiivisuus oli läsnä sosiaalisen median yhteisöpalveluiden kirjoitusalueilla, kun Pirunmeri-verkkosivun kirjoitusalueella osallistujat taas pystyivät kirjoittamaan vain sanallista tekstiä. Samoin kuin Pirunmeri-sivusto oli teleologisesti

rajattu, toisin kuin Facebook ja Twitter. Tällä tavalla osallistujia ei varsinaisesti patisteltu muuhun kuin sanallisen tekstin tuottamiseen. Osallistujat käyttivät yhteiskirjoittamiseen pääasiassa Pirunmeri-sivuston kirjoitusalueita. Halutesaan he olisivat kuitenkin voineet käyttää Facebookin ja Twitterin kirjoitusalueiden operaatioiden ja tuettujen formaattien inklusiivisuutta hyväkseen. Ensyklopedisyys siis muotoutuu kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvassa yhteiskirjoitusprosessissa osallistujalähtöisesti.

Jos yhteiskirjoitusprosessissa pyritään yhteen lineaariseen romaaniin, prosessille on luotava premissit, jotka rajaavat sitä. Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa premissihin kuului tarinan alkusysäys: mihin tarina sijoittuu ja miten se motivoidaan. Lisäksi esiteltiin tarinan kirjoitustyylin perusasiat, kuten mitä kertojaa käytetään ja onko kieli yleiskieltä vai murretta. Esitellyksi tuli myös tarinan genre, kun selväksi kävi, että kyse on salapoliisi-/ jännitystarinasta. Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessi myös osoittaa, että fasilitoitu prosessi synnyttää jaetun ymmärryksen kirjoitustehtävästä niin, että se johtaa kirjoittamisen yhteisyyteen. Pirunmeren kohdalla osallistujat jakoivat käsityksen yhteiskirjoitettavan romaanin suurista linjoista ja kirjoittamisen tavoista. Yhteisyyden alle peitettiin kirjallisuuden eri genret, kun osallistujat eivät kirjoittaneet tarinaa niin, että esimerkiksi genret olisivat vaihdelleet jatkoehdotuksesta jatkoehdotukseen. Vaihtelu on kuitenkin ensyklopedisen ulottuvuuden huomioiden mahdollista.

Tutkielman mukaan periaate, että osallistujat ottavat huomioon toistensa kontribuutiot, on tavallaan sisäänrakennettu prosessiin, koska tarina etenee lukkoon lyötävien lokimerkintöjen varassa ja prosessia fasilitoiva pääkirjailija valikoi tekstoneita niin, että ne noudattavat aiemmin luotujen skriptoneiden asettamia puitteita. Tämä synnyttää sopuisuutta myös osallistujien välille, kun he tulkitsaan ja luodatessaan yhteiskirjoitusprosessin materiaalia, saavat käsityksen prosessille tyypillisistä kirjoittamisen tavoista ja prosessin lainalaisuuksista, joita he myös pääasiallisesti noudattavat. Osallistujat luovat yhteistyömäisellä toiminnallaan prosessin toimintalogiikan. Rajoitukset eivät siis ole vain kirjoitusalueisiin ja operaatioihin rakennettuja, vaan syntyvät osallistujien toiminnasta ja keskinäisestä vuorovaikutuksesta.

Ensyklopediseen ulottuvuuteen liittyy myös se, miten kollaboratiiviseen mediaan sijoittuva yhteiskirjoitusprosessi kaikkine materiaaleineen ulottuu laajasti halki mediakentän. Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessi antoi tietoa osallistujistaan, kun osa heistä profiloitui tarkasteltaviksi kytkemissään Facebook-profiiliensa kautta, ja profiilit loivat osallistujista ”kirjailijagallerian”. Prosessissa syntyvällä materiaalilla oli myös useita eri mediapositioita. Mediapositioissa saavat paikkansa osallistujien prosessoima Pirunmeri-tarina, jolla on useita vaihtoehtoisia kehityskulkuja. Prosessin ylläpitäjän, Roisto Oy:n Pirunmeri-tarina, jota ylläpitäjää edustava pääkirjailija järjestää lineaariseksi tarinaksi. Kustantajan eli WSOY:n Pirunmeri-tarina, joka julkaistaan painettuna teoksena. Näiden lisäksi näen, että mediapositioihin paikantuvat myös tarkastelemani Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessin potentiaalit, jotka osallistujat jättävät valjastamatta käyttöönsä. Mediapositiot kytkeytyvät kysymyksiin paitsi eri positioista, myös kirjan arvoketjusta, re-medioitumisesta ja eri medioiden rinnakkainolosta ilmentäen ensyklopedisyyteen ulottuvuuteen liittyvää kysymystä tiedon keräämisestä, tallentamisesta ja siirtämisestä. Näitä kysymyksiä pohdin vielä tarkemmin luvussa 4.3.

### Yhteiskirjoitusprosessin ensyklopedisen ulottuvuuden avainkohdat

- 1) Sanallinen teksti, kuvat äänet ja videot ovat kaikki sisältöjä, joita osallistujat voivat tuottaa rajattomasti verkkoon ulottuvassa ja joustavia operaatioita hyödyntävässä prosessissa
- 2) Yhden lopputuotteen sijaan alustat ja operaatiot tarjoavat mahdollisuuden tuottaa monia vaihtoehtoisia lopputuotteita. Jos tällainen mahdollisuus hyödynnetään, jokaisen vaihtoehtoisen lopputuotteen materiaalia on fasilitoitava jonkin osajoukon toimesta.
- 3) Päätökset siitä, millaista mediaa prosessissa halutaan luoda, muokata ja esittää ja mitkä ovat alustan rajoitteet. Jos rajoituksista ei päätetä, tai niitä ei rakenneta sisään käytettävään systeemiin, ensyklopedisyys muotoutuu osallistujalähtöisesti.
- 4) Rajoituksiltaan väljässäkin prosessissa, prosessille luodaan premissit, jotka rajaavat sitä
- 5) Osallistujat luovat prosessin toiminnanlogiikkaa toimiessaan ensyklopedisessä rakenteessa yhteistyömäisesti. Rajoitukset siis syntyvät myös osallistujien toiminnasta ja keskinäisestä vuorovaikutuksesta.
- 6) Sijaitsemalla eri medioiden välimaastossa, yhteiskirjoitusprosessi ulottuu laajasti mediakentän halki: sosiaalisen median yhteisöpalveluista analogisiin medioihin ja tulevaisuuden medioita heijasteleviin potentiaaleihin

Kuva 48. Yhteiskirjoitusprosessin ensyklopedisen ulottuvuuden avainkohdat.

#### 4.1.5 Yhteiskirjoitusprosessin digitaalisen designin kehitysmahdollisuudet

Yksittäiset projektit sijoittuvat suunnittelutilassa eri pisteisiin, hyödyntäen yhtä ulottuvuutta enemmän kuin toista. Yksittäinen artefakti ei voi hyödyntää kaikkia mediumin ulottuvuuksia. Suunnittelu voi olla onnistunutta, jos keskitytään yhteen tai kahteen ulottuvuuteen. Tarkastelemalla potentiaalia, jossa yksittäinen projekti voisi täydemmin hyödyntää kaikkia neljää ulottuvuutta, voidaan löytää uusia suuntia, jotka ovat ehkä jääneet aiemmin huomiotta. Kun interaktiodesignia tarkastellaan kulttuurisina käytäntöinä, tavoite on aina tehdä objek-

ti, joka on itsessään tyydyttävä ja vie digitaalista mediumia eteenpäin. Tämä tapahtuu hiomalla ja luomalla konventioita, jotka parhaiten täyttävät neljä ulottuvuutta. On siis hyödyllistä asettaa tutkielmassa tarkastelemani Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessi vasten suunnittelutilaa, jotta voidaan identifioida kehitysmahdollisuuksia ja ennakoida mediainnovaatioiden suuntaa. Kaikella, mikä on tehty koodista, on potentiaali navigoitavien tilojen mallintamiseen, ehdollisten toimintojen esittämiseen, käyttäjien osallistumisen tukemiseen ja ensyklopediseen kapasiteettiin. (Murray 2012, 51, 87–91, 96.) Olen edellä antanut suunnitteluohjeita kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvien yhteiskirjoitusprosessien suunnittelun ja toteutuksen avuksi käsitellessäni digitaalisen designin ulottuvuuksia yhteiskirjoittamisen näkökulmasta. Ohjeiden on tarkoitus avata näkymiä yhteiskirjoitusprosessiin ja siinä huomioon otettaviin asioihin: suunnittelijan kontekstin puitteissa tekemiin päätöksiin. Tällä tavalla Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessin kriittinen tarkastelu voi hyödyttää paitsi kirjallisuuteen kytkeytyviä kollaboratiivisen median prosesseja, myös yleisesti kollaboratiivisen median prosesseja sekä ylipäätään sellaisia verkkoprosesseja, joissa osallistujan rooli on sisäänkirjoitettu pyrkimyksenä jonkinlaisen sisällön tuottaminen.

Edellä tekemiäni synteeseiden ja käymieni pohdintojen tarkoitus on auttaa identifioimaan ja selkiyttämään kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvien yhteiskirjoitusprosessin suunnittelussa ja toteutuksessa huomioon otettavia tekijöitä sekä jäsentämään polkuja, joita ei Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa kuljettu, mutta jotka voivat olla tulevaisuudessa kulkemisen arvoisia. Tällä tavalla haluan muistuttaa suunnittelun kontekstualisoimisesta suhteessa koko mediumin mahdollisuuksiin. Oleellista on kuitenkin myös se, että vaikka antamani suunnitteluohjeet voivat auttaa hahmottamaan ja ennakoimaan tulevaisuuden yhteiskirjoitusprosessien ominaisuuksia, suunnittelijoiden täytyy vastustaa kiusasta laajentaa funktionaalisuutta vain siksi, että se on mahdollista. Murraykin on todennut, että hyvää designia muotoilevat rajoitteet siinä missä ulottuvuudet. Rajoitteet liittyvät aikaan, resursseihin, näyttötilaan, fyysiseen muotoon ja erityisesti ihmisen havainnointikykyyn. (Murray 2012, 89–91, 96.) Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa rajoitteiksi osoittautuivat erityisesti monijuonisuuden ja audiovisuaalisten konstruktioiden hyödyntämättä jättäminen kerronnan väli-

neinä. Tässä ne tuovat esiin toisaalta mediumin mahdollisuuksia ja ehkä tulevaisuudenkin näkymiä, mutta toisaalta sen, miten prosessin ensyklopedinen ulottuvuus mahdollisuuksista huolimatta rajautuu – erityisesti sitä käyttävien osallistujien toimesta. Seuraavassa luvussa pohdin tarkemmin niitä merkityksiä, joita osallistajat romaanille Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa antoivat. Pohdinnat avaavat näkymiä osallistujiin merkityksiä tuottavina ja mediumia muotoilevina päätöksentekijöinä. Keskeiseksi nousee kysymys yhteiskirjoittamisen demokraattisuudesta, jonka ilmentymiä olen väläytellyt aiemmin tutkielmassa.

#### **4.2 Norsunluutornista populaariin ulottuvuuteen**

Olen pyrkinyt luomaan ymmärrystä kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvasta yhteiskirjoittamisesta kulttuurisena muotona. Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessia tarkastellessani on korostunut kirjoittamisen teknologisuus, mediaalisuus ja materiaalisuus. Olen kuitenkin tuonut vahvasti esiin myös osallistujien toiminnan muodot, koska teknologioita ei voi kulttuuritieteissä kohdella vain laitteistoina. Vaikuttimena tällaiseen lähestymistapaan on ollut monien filosofien ja tutkijoiden tapa mieltää teknologia ”koosteisena” – toiminnallisina ja sosiaalisina käytäntöinä. (Joensuu 2012, 8.) **Vivian Sobchackin** sanoin: teknologiaa ei koskaan pelkästään käytetä, se ei ole koskaan vain välineellinen. Se on aina myös ”rekisteröity” ja ”eletty” niiden ihmisten toimesta, jotka sitoutuvat siihen niiden merkitysten ja metaforien rakenteessa, joissa subjektin ja objektin suhteet ovat yhteistyömäisiä, yhteisperustavia, dynaamisia ja palautuvia. (Sobchack 2000, 138.) Osallistujien toiminta määritteli voimakkaasti Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessia, jossa kirjoitusalus ja niillä tuotetut romaanin materiaalit saivat merkityksensä osallistujien toiminnasta käsin. Tutkielma osoittaa, että romaanin yhteiskirjoittaminen kollaboratiivisessa mediassa yhdistelee vanhaa ja uutta mediaa niin, että ”korkeakulttuuri” ja ”populaarikulttuuri”<sup>41</sup> asettuvat

---

<sup>41</sup> Tarkoitan korkeakulttuurin käsitteellä tässä yhteydessä kirjaa korkeakulttuurisena muotona. Puin sen edellä lainausmerkkeihin tiedostaen sen, että korkea ja matala eivät ole koskaan esiintyneet puhtaina, toisistaan täysin irrallisina kategorioina (Lehto-

samaan kontekstiin ja tulevat osaksi samaa ilmiötä. Tutkielman kontekstissa tämä tarkoittaa sitä, että kirja korkeakulttuurisena muotona kohtaa kollaboraatiivisen median sisällöntuotannon tavat ja niissä kirjalle annettavat merkitykset populaarikulttuurina. Miten kirja merkityksellistyy prosessissa, jossa keskeiseen osaan nousevat fanikulttuureille tyypilliseen tapaan osallistujien toiminnan muodot, rajat ja intohimojen suunnat?

Toin luvussa 3.3.2 esiin sen, miten eri tutkijat (Bolter, Amerika, Joyce jne.) ovat kuvanneet ”todellista sähköistä kirjoittamista”. Todelliseen sähköiseen kirjoittamiseen liittyen muiden muassa Bolter (1991) on ennakoanut, että painetun kirjan kohtalo on siirtyä kirjallisen kulttuurin marginaaliin. Kysymys ei Bolterin mukaan ole siitä, että painettu teknologia häviäisi kokonaan: kirjoja painetaan tulevaisuudessakin tietyistä teksteistä ja luksuskulutusta varten. Sen sijaan idea ideaalista kirjasta muuttuu, ja painettu formaatti ei enää määrittele tiedon organisaatiota ja esittämistä, niin kuin se on tehnyt edelliset vuosisadat. Tämä muutos painetusta elektroniseen ei tarkoita kirjallisuuden loppua. Se, mikä katoaa ei ole kirjallisuus itsessään vaan painettu kirjallisuus, kun elektroniset teknologiat tarjoavat meille uudenlaisen kirjan, uudenlaisia tapoja lukea ja kirjoittaa. (Bolter 1991, 2.) Tulkitsemisen esitettyjen visioiden kytkeytyvän modernismille tyypillisiin jatkuvan kehityksen ja uutuuden vaatimukseen sekä Euroopan kirjallisuudessa jo 1900-luvun alussa heränneeseen haluun kyseenalaistaa ja kokeilla. Avantgardekirjailijat ovat etsineet viime vuosisadan vaihtoehtoja ”vanhalle” taiteelle, kritiikin pureutuessa kirjallisuuden ydinkysymyksiin esimerkiksi koros-

---

nen 2001, 35). Tarkoitukseni ei ole arvottaa kulttuuria ”korkeaksi” ja ”matalaksi”. Tekstit eivät piittaa näistä kategorioista (esim. populaarikulttuurista voi tulla korkeakulttuuria) ja teksti voi kuulua myös samanaikaisesti eri kategorioihin (Grossberg 1995, 35). Sen sijaan tarkoitukseni on osoittaa korkeakulttuurin käsitettä käyttäen kirjan paikka vanhana, usein mediapuristisena, kulttuurisena muotona. Populaarikulttuuri taas merkitsee sitä, millaisia merkityksiä kirjalle yhteiskirjoittamisen kohteena annetaan kollaboraatiivisen median sisällöntuotannon prosesseissa. Käsitän populaarikulttuurin näin sen tulkinnan valossa, jonka olen tehnyt Grossbergin (1995) kulttuurintutkimuksellisesta määritelmästä populaarikulttuurista kulttuurisina käytäntöinä ja muodostumina, joiden vaikutukset ovat ensisijaisesti affektiivisia. Grossberg kuvaa affektilla sitä, mitä kohteet ihmisille merkitsevät ja miten he panostavat niihin. (Grossberg 1995, 24–25, 39–41, 49, 155.)

taen erikoistumisen ja eriytymisen sijaan taiteiden synteesiä. (Katajamäki & Veivo 2007; Sederholm 1994, 45, 63.) Kirjallisuuden kokeellisuutta tutkinut **Vesa Haapala** (2006) on todennut painetun kirjallisuuden aseman suhteellistuneen kuvallistuneessa ja digitalisoituneessa kulttuurissa. Hänen mukaansa kontaktit uuteen mediaan, samoin kuin kuvataiteen nykymuotoihin ja populaarikulttuuriin, saattavat olla väylä, joka tarjoaa kirjailijoille mahdollisuuksia haastaa oman traditionsa lähtökohtia. Tilanne ei sinänsä ole uusi: kokeellinen kirjallisuus on saanut koko 1900-luvun ajan ideoita kirjallisuuden ulkopuolisista rakenteista ja viehättynyt tekniikasta. (Haapala 2006, 298.)

Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessi osoittaa, että digitaalisen tarinankerronnan teoreetikoiden visiot ”todellisesta sähköisestä kirjoittamisesta” ja painetun kirjan siirtymisestä marginaaliin jäävät toteutumatta, vaikka teknologia niille on olemassa. Osallistujien prosessissa tuottaman materiaalin perusteella voidaan päätellä, että kirjoittamiseen käytettävä media ei suoraan johda mediatuotteisiin, jotka vastaisivat median synnyttämiä mahdollisuuksia. Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa teknologiat kyllä tarjosivat uudenlaisia tapoja lukea ja kirjoittaa, mutta suunnittelijat, taloudelliset tukijat ja osallistujat asettuivat tukemaan painetun kirjan konventioita *Pirunmeri*-romaanin tuottaessaan. Kysymys ei ole teknologinen vaan emotiivinen ja ideologinen. Tällä tavalla prosessi toteuttaa **T.J. Clarkin** esittämiä ajatuksia modernin taiteen negatiivisista käytännöistä, jotka syntyvät, kun modernismi suuntautuu ilmaisuvälineisiinsä (mediemeihinsa), mutta merkitykset löytyvät ainoastaan käytännöistä (Sederholm 1994, 47). Prosessissa tarjoutuvista mahdollisuuksista huolimatta osallistujat eivät asettuneet edellä esittämiäni Haapalan näkemyksiä realisoiden haastamaan kirjan esitysmuodollisia traditioita, vaan antoivat toiminnallaan legitimitetin painetun kirjan konventioille. Tällä tavalla Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessi ilmentää taiteen ”norsunluutorinin” ja populaarin ulottuvuuden välistä kuilua. Digitaalisen tarinankerronnan teoreetikoiden visiot, niiden toteutumisen mahdollistava suunnittelijoiden suunnittelutyö ja ”populaari lauma” eivät kohtaa toisiaan. Realisoitumatta jääneet yhteiskirjoittamisen potentiaalisuudet, kuten monijuonisuuden tai audiovisuaalisten elementtien kautta tapahtuva kertonta, liittyvät Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessin populaarissa ulottuvuudes-



sa syntyneisiin merkityksiin, joita romaanille annettiin. Kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvassa yhteiskirjoitusprosessissa osallistujat ottavat haltuunsa kirjoitusalueita ja niiden sisällään pitämät kirjoittamisen operaatiot tuottaen omien intressiensä mukaisia sisältöjä. Tällä tavalla proseduraalisuus saa ”kansanomaisen ulottuvuutensa”. Kutsun tätä populaariksi ulottuvuudeksi. Populaari ulottuvuus on se, mikä tekee yhteiskirjoittamisesta demokraattista.

Tutkielman tuloksia voidaan lukea niin, että Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa syntynyt materiaali on osallistujien mielenilmaus siitä, että kuvallistuneessa ja digitalisoituneessa kulttuurissa kirjojen ei tarvitse olla multimediallisia teoksia, vaikka ne tuotetaankin digitaalisen ja verkottuneen median kirjoitusalueilla. Emme me aina halua samassa paketissa kuvia, videoita, ääniinstallaatioita, animaatioita, pelillistä monijuonisuutta... Kirja voidaan haluta ”vain kirjana” eikä monijuonisena multimediateoksena. Arkielämän kokemus pirstoutuu, mutta taiteen (kirjan ja kirjallisuuden) traditio ja osallistujat ylläpitävät kirjaa sellaisina kuin ne kirjahyllyissämme ovat: eheinä, orgaanisina ja yhtenäisinä. **Helena Sederholmin** mukaan kysymys on laajassa kuvassa taiteen ja elämismaailman välisistä suhteista. ”Jotta tekstin voi tunnistaa esimerkiksi runoksi, meidän täytyy turvautua tradition välittämään jo omaksumaamme tietoon siitä, mikä runo on. Traditio välittää meille tietoa taiteen muodoista, mutta etäisyys elämismaailman arkikokemuksiin kasvaa taiteellisen tradition kasaantuessa”. (Sederholm 1994, 81.) Kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvassa yhteiskirjoitusprosessissa traditio välittää tietoa kirjan muodosta ja elämismaailman arkikokemukset projisoituvat kirjaan taiteen muotona osallistujien prosessiin sisäänrakennetun roolin myötä. Tällä tavalla syntyvä kirjan muoto ei ole elämismaailmasta irrallaan, vaan nidottu siihen tiukasti.

Edellä esittämissäni tulkinnoissa korostuu kulttuurintutkimuksellinen näkökulma. Luonteeltaan avoimessa ja kontekstuaalisessa kulttuurintutkimuksessa (esim. Grossberg 1995) ollaan kiinnostuneita kulttuurisista käytännöistä. Keskeistä on se, mitä käytäntöjä on saatavilla ja miten niitä käytetään. Tällaisilla käytännöillä on todellisia vaikutuksia, joita ei ole lyöty lukkoon eikä rajattu ennalta niiden tekstuaalisten representaatioiden vaikutuksiin, eikä myöskään nii-

den merkityksiä tuottaviin ja representatiivisiin vaikutuksiin. (Grossberg 1995, 246–247.) Kulttuurisen muutoksen toimijuus sijoittuu muodollisten, materiaalistien ja taloudellisten logiikkojen vuorovaikutukseen, joka on yksilöiden ja sosiaalisten ryhmien otteessa (Bolter & Grusin 1999, 78). Kokonaisuudessaan Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessi tuo esiin, miten kulttuuriset artefaktit tulevat merkityksellisiksi sosiaalisten aktiviteettien – artefaktia käyttävien ihmisten toimintojen kautta. Osallistujat toimivat prosessin materiaalistien ehtojen asettamisissa puitteissa, mutta he ottavat prosessin haltuunsa kuljettamalla sitä haluamaansa suuntaan. Keskeistä on se, mitä he tekevät ja jättävät tekemättä. Tällä tavalla osallistujien ”päättövalta” – demokraattinen populaari – ilmentää faniutta. Fanit on nähty esimerkkinä aktiivisista, tuottavista median käyttäjistä, jotka ovat vastarinnassa suhteessa kulttuuriteollisuuksiin (mm. Jenkins 1992 & 2006; Bielby, Harrington & Bielby 1999; Nikunen 2008; Bourdaa & Hong-Mercier 2012). Tästä näkökulmasta katsottuna Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessiin osallistuneita henkilöitä voidaan kutsua faneiksi. He olivat aktiivisia ja tuottavia osapuolia ja vastarinnassa kulttuuriteollisuuteen, jossa kirjallisuus syntyy tyypillisesti suljetussa tuotantomallissa. Fanitutkimuksen<sup>42</sup> näkökulma fanien aktiiviseen ja tuottavaan toimintaan auttaa ymmärtämään Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa ilmennyttä toimintaa. Fanitutkimus on kiinnostunut fanikulttuurien toiminnan muodoista, rajoista ja intohimojen suunnista kulttuurissa, jossa mediateknologia, intohimo ja osallistuva kulttuuri tulevat yhteen (Nikunen 2008). Se käsittää fanit aktiivisiksi vastaanottajiksi, jotka käyttävät uusia teknologioita mukautuakseen uuteen sosiokulttuuriseen ympäristöön luodakseen ja määritelläkseen ympäristön käytännöt ja arvot (esim. Jenkins 1992 & 2006). Millaisia näkökulmia fanitutkimuksellinen lähestymistapa tarjo-

---

<sup>42</sup> Fanitutkimus on usein keskittynyt esimerkiksi siihen, miten fanit suhteutuvat tv-sarjoihin mediakonvergenssin ja globalisoituneen mediakulutuksen aikana, ja kuinka he luovat uusia katselukokemuksia ja uusia interaktioita. Esimerkiksi television katselu ei rajoitu lähetyksen vastaanoton hetkeen vaan ulottuu laajemmalle moniin aktiviteetteihin, joita fanit ilmaisevat ja harjoittavat yhteisöissä. Aktiviteetit voivat pitää sisällään fanifiktioiden ja kulttuuristen arvioiden kirjoittamista, fanitaiteen, videoiden, websivujen luomista ja muiden fanien etsimistä, joiden kanssa keskustella ja jakaa intohimoja. (esim. Jenkins 1992 & 2006; Bielby, Harrington & Bielby 1999; Bourdaa & Hong-Mercier 2012)

aa yhteiskirjoitusprosessin osallistujien toiminnan muotoihin, rajoihin ja intohimojen suuntiin?

Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessi kuvaa sitä, miten painettu kirja ikään kuin tuodaan verkkopohjaiseen tilaan, jossa sitä on mahdollista arvioida ja muotoilla uudelleen. Tällä tavalla vanha media ilmenee – re-medioituu uudessa mediassa. Nykyiset mediat toimivat re-mediaattoreina, ja re-mediaatio tarjoaa meille keinoja tulkita myös aiempaa mediaa. Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessi heijastelee kirjan arvolatautuneisuutta. Kulttuurissamme media ei voi ikinä toimia eristyksissä, koska ihmiset projisoivat siihen arvostuksiaan ja sen täytyy astua kilpailuun muiden medioiden kanssa. Korkeakulttuurin ja populaarin välille syntyy jännite, kun korkeakulttuurinen muoto sisällöntuottamisen kohteena ja populaari sisällöntuottamisen tapana kohtaavat romaanin yhteiskirjoitusprosessissa kollaboratiivisessa mediassa. Molemmat kantavat mukanaan omia konventioitaan. Korkeakulttuuria on perinteisesti luonnehtinut mediapurismi, kun multimodaalisuus ja mediarajojen sekoittuminen on ominaista ennen muuta populaarikulttuurille (esim. Lehtonen 2001, 90–91). Jenkins (2003) on ennustanut, että tavalliset yleisöt omaksuvat fanien osallistuvan kulttuurin käytäntöjä. Faniuden merkitystä esimerkiksi Pirunmeri-kirjaprojektissa voidaan etsiä nimenomaan fanien osallistuvan kulttuurin käytännöistä, jotka edustavat uudentyyppistä osallistavaa kulttuuria. Fanikulttuurit ovat mediamuutoksen ytimessä, ilmentäen esimerkiksi tarkastelemaani kirjallisuuden ja internetin kohtaamista. Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa osallistujat pääsevät itse toiminnallaan määrittämään, millaisena kulttuurisena muotona he kirjan näkevät. Määrittelytyö liittyy yhteiskirjoitusprosessin populaariin ulottuvuuteen, jossa osallistujat toiminnallaan paitsi tuottavat sisältöä, myös ottavat kantaa siihen, minkälainen mediaformaatin tulee olla.

Esimerkiksi se, että Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessin osallistujat jättivät käyttämättä monijuonisen romaanin kehittelyn ja audiovisuaalisten tekstoneiden lisäämisen mahdollisuuksia osoittaa, miten kirjan ja kirjoittamisen arvoladatut rakenteet leikkaavat ja ovat vuorovaikutuksessa yksilöiden arvojen kanssa Genetten kertojan ideologista funktiota ilmentäen. Pirunmeren yhteiskirjoitus-

prosessin osallistujien kirjallisuuteen liittämät arvostukset tulivat esitetyiksi *Pirunmeri*-romaanin saamassa muodossa. Muoto on sellainen, miksi se osallistujien välineellisten käyttöönottojen kautta muotoutui. Tällä tavalla kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvassa yhteiskirjoitusprosessissa toteutuu demokraattisuus. Kuten olen tuonut esiin, osallistujilla oli mahdollisuus hyödyntää kirjoituslustojen kapasiteettia monijuoniseen ja audiovisuaaliseen kerrontaan liittyen, eikä pitää painettua *Pirunmeri*-romania ainoana kiintopisteenä. Heillä olisi ollut mahdollisuus kirjoittaa esimerkiksi erilliset painetut ja verkkoversiot. Tätä tapaa on käytetty kokeellisen kirjallisuuden kentällä, niin kuin toin esiin luvussa 2.3. Osallistujien toimintaa voidaan avata Jenkinsin (1992) fanikulttuuriin liittyvien näkemysten avulla. Jenkinsille fanius on kokoelma kulttuurisia, sosiaalisia ja tulkitsevia käytäntöjä. Hänen mukaansa fanitekstit – jotka voivat olla esimerkiksi kirjoituksia, taidetta, musiikkia ja videota – muotoutuvat sosiaalisten normien, esteettisten konventioiden, tulkitsevien protokollien, teknologisten resurssien ja laajemman faniyhteisön teknisen kompetenssin kautta. Fanit venyttävät mediavälineiden ja -tekstien rajoja sisällyttämään näkemyksensä, muokaten niiden ominaisuuksia vastaamaan omia halujaan. Heistä tulee aktiivisia osallistujia tekstuaalisten merkitysten rakentamisessa ja kierrätyksessä, kun he muotoilevat kulttuurituotteiden merkityksiä palvelemaan heidän omia tarpeitaan. (Jenkins 1992, 23–27, 49, 156.) Näin on myös *Pirunmeren* yhteiskirjoitusprosessissa, joka kuvaa sitä, miten romaani muotoutuu osallistujien antamista merkityksistä ja välineellisistä käyttöönotoista käsin. Osallistujat loivat kirjallista kulttuuria hyödyntäen kollaboratiivisen median kapasiteettia niin kuin parhaaksi katsoivat. Kaiken ytimessä oli kirjaan ladatut arvostukset, jotka tulivat esitetyiksi siinä yhteiskirjoittamisen lopputuotteessa, jonka osallistujat muotoilivat vastaamaan omia tarpeitaan.

Jenkins on myös todennut, että fanikulttuuri on nomadista, alati laajentuvaa, näennäisesti kaikkialle suuntautuvaa, mutta kuitenkin samaan aikaan pysyvää ja kykeneväinen säilyttämään vahvoja traditioita. Fanien luomat tekstit ovat esteettisiä objekteja, jotka juontavat juurensa faniyhteisön taiteellisista traditioista yhtä hyvin kuin yksittäisten taiteilijoiden / kuluttajien henkilökohtaisesta luovuudesta ja näkemyksistä. (Jenkins 1992, 223.) Nämä näkemykset näyttäisi-

vät sopivan romaanin yhteiskirjoittamiseen kollaboratiivisessa mediassa. Kirjoitus-  
alustat laajenevat rajattomasti internetiin ja niiden ilmaisuvoimaisilla ope-  
raatioilla on kyky tuottaa romaani, joka ylittää painetun muodon rajat. Tutkiel-  
ma kuitenkin osoittaa, miten Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessi lopputuotteeseen  
katsottaessa säilyttää kirjan tradition eheänä, orgaanisena ja yhtenäisenä –  
korkeakulttuurille tyypilliseen tapaan mediapuristisena objektina. Kirjaa muo-  
toiltiin innovatiivisella kollaboratiivisen median alustalla, jossa käytettävissä oli  
koko verkon kapasiteetti ja joka oli vastaanottavainen digitaalisen ilmaisun  
muodoille grafiikasta videoon. Mahdollisuuksien spektrin toisessa ääripäässä oli  
painettu kirja sen traditionaalisessa muodossa ja toisessa päässä kirja, jolla on  
mahdollisuus hyödyntää koko digitaalisen median ja verkkoalustan innovaa-  
tiopoolia. Kollaboratiiviselle medialle tyypillisen multimodaalisuuden ja me-  
diarajojen ylittämisen mahdollisuudet kuitenkin häivytettiin lopputuotteesta.  
Polariteetit, kuten kehittäminen / säilyttäminen ja korkea / populaari, hämär-  
tyivät ja sijoittuivat prosessiin limittäin ja monipaikkaisesti. *Pirunmeri*-romaanin  
rakentui esteettisenä objektina painetun kirjan traditiosta ja osallistujien henki-  
lökohtaisesta luovuudesta ja näkemyksistä. Nämä eivät asettuneet toistensa vas-  
takohdiksi vaan sulautuivat sovussa painetun kirjan muotoon, sen esteettisiin  
periaatteisiin ja traditioihin. Tällä tavalla kollaboratiivinen media sosiokulttuu-  
risena ympäristönä paitsi heijastaa kulttuurisia käytäntöjä ja osallistujien arvo-  
ja, myös kulttuurin tuottamisen, kehittämisen ja säilyttämisen välisiä kytkentö-  
jä.

Grossberg (1995) on esittänyt, että kulttuurintutkimuksen projekti on aina po-  
liittinen. Kulttuurintutkimus on kiinnostunut valtasuhteista tietyllä voimaken-  
tällä vallitsevana liikkeen tai tasapainon tilana. Siihen kuuluu kontekstuaalisten  
teorioiden rakentaminen, joissa käsitellään konteksteja ihmisten harjoittaman  
ja ihmisiin kohdistuvan vallan ympäristöinä. (Grossberg 1995, 18–19.) Kulttuu-  
rintutkimukselle tyypillisen tapaan olen tässä tutkielmassa kuvannut niitä tapo-  
ja, joilla 'tekstit' ja 'diskurssit' tuotetaan ja asetetaan osaksi kulttuurisia muo-  
dostumia ja ihmisten arkea kollaboratiivisessa mediassa. Tulokset osoittavat,  
kuinka tuotettavat tekstit pitävät yllä, vastustavat ja muuttavat vallitsevia raken-  
teita (niitä vastaan kamppaillessaan). Pelkistetysti tiivistän nämä niin, että *Pi-*

*runmeri*-romaani pitää yllä kirjan traditionaalista muotoa, vastustaa kirjallisuuden tyypillisesti suljettua tuotantomallia, mutta myös ajatusta siitä, että kirjojen tulisi olla multimediaalisia ”spektaakkeliteoksia” vain siksi, että se on teknologian puolesta mahdollista. Osallistujat halusivat kirjansa ”kirjana”, sellaisena kuin ne kirjahyllyissämme painettuina ovat, ilman sen kummempia komervenkkeja. Samalla *Pirunmeri*-romaani kuitenkin syntytavassaan poikkeaa vallitsevista kirjallisuuden tuottamisen rakenteista, kun kirjoittaminen oli avointa, äärimmäisen sosiaalista ja yhteistyömäistä. Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa valtasuhteita jakoivat avoimen prosessin sadat osallistujat, Roisto Oy prosessin suunnittelijana ja toteuttajana sekä WSOY perinteisen kirjakustannustoiminnan edustajana ja lopputuotteeksi asetetun painetun *Pirunmeri*-romaanin kustantajana. Se, miten valtaa jakavat tahot ymmärtävät kirjoittamisen prosessina ja kirjan artefaktina, liittyy kulttuuriin kamppailun alueena ja sen välineenä. Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessi osoittaa, miten nämä yhdessä muovaavat uudelleen kirjoittamiseen ja kirjaan liittyvää voimatasapainoa. Käyn tarkemmin läpi eri tahojen intressien leikkauspisteitä seuraavassa luvussa, kun käsittelen yhteiskirjoitetun romaanin mediapositionia.

**Hans Magnus Enzensbergin** mukaan kenttä, jolla avantgarde etenee ja toimii on historia. Taiteet eivät ole historiallisesti muuttumattomia toimintoja ja ajattomia ”kulttuurisia hyödykkeitä” vaan jatkuvasti edistyvä prosessi, jonka osa jokainen yksittäinen tuote on. Modernistista ajattelua, ja avantgardea sen osana, on hallinnut lineaarinen historiankäsitys, joka on mahdollistanut avantgarden tunkeutumisen tulevaisuuden tuntemattomille ja vielä kartoittamattomille alueille. Kollaboratiivisen median myötä teknologian, muodon, sisällön, kirjallisen kommunikaation ja kirjallisuuden instituution suhteet saavat romaanin yhteiskirjoitusprosessissa uuden kriittisen ulottuvuuden. Tässä se kuvaa sitä, miten avantgarden ja kokeellisen kirjallisuuden ensisijainen merkitys on eron ja muutoksen mahdollisuuksien tutkimisessa. (Sederholm 1994, 145–146; Katajamäki & Veivo 2007, 16–17.) Näin tehtiin myös Pirunmeren kokeellisessa yhteiskirjoitusprosessissa, jossa olivat läsnä teknologiset mahdollisuudet tuottaa ”eroa” ja ”muutosta” suhteessa painetun kirjan esteettisiin periaatteisiin ja traditioihin. Edellisessä luvussa yhteen tuomani yhteiskirjoittamisen digitaalisen

designin ulottuvuudet osoittavat, miten tällaisessa prosessissa toteutetaan uutta kirjoittamisen tapaa. Tutkielma osoittaa kuitenkin myös sen, että kirja kulttuurisena artefaktina on resistentti, ei niin avoin uusille ilmaisutavoille, että se huokoisesti imisi itseensä esimerkiksi kollaboratiivisen median multimodaalisia vaikutteita. Tässä se tuo esiin sen, että digitaaliset esittämisen teknologiat ovat samanaikaisesti sekä materiaalisia artefakteja että sosiaalisia rakennelmia, eivät erilaisia syy-seuraus-kehityskulkuja (esim. Bolter & Grusin 1999, 78).

Lévy (1998) on korostanut, että kausaaliset ja määrittävät toiminnot täytyy erottaa niistä, jotka valmistelevat tien tai tekevät jonkin mahdolliseksi. Teknologiat eivät määrittele, ne asettavat pohjatyön. Ne esittelevät uusien mahdollisuuksien laajan kokoelman, joista sosiaaliset toimijat valitsevat ja ottavat käyttöön vain pienen osan. Jos teknologiat eivät itsessään olisi kollektiivisen älykkyyden kondensoituja muotoja, voimme sanoa, että teknologia ehdottaa ja ihminen sijoittaa (*propose, dispose*). (Lévy 1998, 122–128.) Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa nähdäkseen valmisteltiin tietä tulevaisuuden kollaboratiivisille prosesseille ja esiteltiin kollaboratiivisen median käytäntöjen luomia mahdollisuuksia. Osallistujat kuitenkin hyödynsivät vain osan tarjolla olleesta kirjoittamisen kapasiteetista. Tätä kuvaa se, että kulttuuri on koko ajan uudelleen luomisen prosessissa, kun ihmiset tulkitsevat sitä ja käyvät neuvotteluja sen merkityksistä. Kulttuuri on foorumi merkitysten neuvottelulle, ja tarinankerronta on yksi instituutioista ja tilanteista, jotka tehostavat tällaista foorumin kaltaisuutta. (Joyce 1995, 125.) Kyse on mediaympäristön demokratisoitumisesta, kun internet tarjoaa kirjoittamiselle yhteistyöfoorumia. Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessin yhteistyöfoorumilla kohtasivat sadat homogeeniset osallistujat erilaisine ambitioineen, muodostaen kollektiivisen populaarin ulottuvuuden. Tässä ulottuvuudessa kirjaa sisällöntuottamisen kohteena muotoillaan populaarilla sisällöntuottamisen tavalla. Populaari ulottuvuus on tila, joka mahdollistaa ilmaisut sitä, mitä vastaan ja minkä puolesta osallistujat ovat (vrt. Jenkins 2003, 283). Tätä kuvaa osuvasti Joycen lausahdus siitä, että me olemme muutoksen ilmaus: ”Not that the change is coming, but that it has come, and we are its expression” (Joyce 1995, 98).

Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessin merkitystä eron ja muutoksen mahdollisuuden tutkijana voidaan tulkita myös **Walter Benjaminin** näkemystä vasten. Benjamin on todennut, että avantgarde keksii aina jotakin, mihin vasta myöhemmin tulee ilmaisu. Taide siis luo tarvetta, joka voi tyydyttyä vasta jälkeensä. Tradition avulla pystymme kuitenkin tunnistamaan merkityksiä – ei välttämättä samuutta etsimällä vaan myös vertaamalla ilmiötä suhteessa traditioon ja tarkastelemalla, mitä se ei ole. (Sederholm 1994, 145–146.) Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa tunkeuduttiin tuntemattomille ja vielä kartoittamattomille alueille, kun katsotaan sen tapaan tuottaa kirjallisuutta kollaboratiivisessa mediassa. Tällä tavalla kyse on edistysuskoisesta toiminnasta. Edistysuskoinen sisällöntuottamisen tapa ei kuitenkaan tarkoita, että sisällöntuottamisen kohde olisi koko ajan kehittyvä, sen sijaan se voi olla hyvinkin traditionaalinen, niin kuin tutkielmassa olen osoittanut. Olen etsinyt ja tuonut esiin sen merkityksiä vertaamalla syntyneitä sisältöjä traditioon ja tarkastelemalla, mitä ne eivät ole, kun katsotaan kirjoitusalojen kapasiteettiä. Ehkä Pirunmeri yhteiskirjoitusprosessina on keksinyt kirjoittamisen tavan, mihin vasta myöhemmin tulee alustan kapasiteettia vastaava ilmaisu. Tähän voidaan etsiä selitystä Murrayn (1997) ajatuksista.

Murrayn mukaan mahdollisuuksien tutkiminen paljastaa median evoluution. Kun uusi media ilmestyy, me kopioimme siihen olemassa olevat käytännöt. Näin kävi Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa, jossa kollaboratiivista mediaa käytettiin yhteiskirjoittamisen alustana, mutta tuotettava materiaali noudatti painetun kirjan esteettisiä periaatteita ja traditioita sen sijaan, että tarinankerronnassa olisi käytetty hyväksi kollaboratiivisen median uniikkeja ulottuvuuksia ja tuotu esiin digitaalisen asutuksen uniikki luonne tarinan tasolla. Murray kuvaa tätä termillä *additive art*. Vasta seuraavaksi määritellään, kuinka käyttää mediaa sen omissa mahdollisuuksissa. Tämä jäi Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa vielä *Pirunmeri*-romaanin tasolla näkemättä. Jatkuvien digitaalisen tarinankerronan tutkimusta leimaavien kehitys- ja uudistuspyrkimysten ratkaisiin heitettiin kapuloita, kun osallistujien intressejä vastasivatkin tyypilliset korkeakulttuurin mediapuristiset ideaalit populaarikulttuurille ominaisten medioiden yhteensulautumisten sijaan. Oleellista on se, ettei korkeaa ja populaaria



voida ottaa annettuina, vaan ne realisoituvat prosessissa ennakoimattomin tavoin, kun kulttuurituotteille annetaan populaareissa ulottuvuuksissa niiden kulloinenkin muoto.

Muiden mediamuotojen vaikutuksen kasvu muuttaa vääjäämättä kirjan rooleja ja funktioita. Sosiokulttuurisina käytänteinä painettua sanaa leimaa jatkuva muutos. Niin painetun sanan teknologiat, sen paikka ihmisten välisessä vuorovaikutuksessa kuin sisältö muuttuvat kaiken aikaa. (Lehtonen 2001, 32–33, 79–80.) Tutkielma osoittaa, että muutokset ovat hitaita ja populaari ulottuvuus asettuu voimakkaasti määrittelemään niitä, niin kuin edellä olen tuonut esiin. Seuraavaksi käsittelen sitä, millaisena muutos näyttäytyy ja millaisiin teoreettisiin käsitteellistyksiin se liittyy.

### **4.3 Yhteiskirjoitusprosessin mediapositionit – suuntaviivoja kirjan tulevaisuudelle**

Digitaalisen tarinankerronnan tutkimuksia on leimannut spekulatio siitä, miten sähköistyminen ja uusmediaalisuus vaikuttavat kirjaan. Murray (1997) muiden muassa on esittänyt kysymyksen siitä, mihin digitaalisen tarinankerronnan visioon meidän tulisi uskoa? Tuleeko kybertilan kirjallisuus olemaan jatkumo kirjallisuuden traditioille vai epäinhimillinen sensaatiokone niin kuin dystopiat ovat ennakoineet. (Murray 1997, 24.) Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa muotoutuva romaani asettuu kollaboratiivisen median ja painetun kirjallisuuden rajamaastoon. Mediatieteen keskeinen pyrkimys on ymmärtää median taustalla olevien tyylien, välineiden ja muotojen traditiot. Tässä tutkielmassa olen tuonut esiin sen, miten painettu kirjallisuus vaikuttaa kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvan yhteiskirjoitusprosessin ja siinä syntyvien sisältöjen taustalla. Digitaalinen, verkottunut ja yhteistyömäinen tekemisen tapa johtaa romaaniin, joka ei käytä hyödykseen alustan tarjoamaa kapasiteettia, vaan heijastaa tradition periaatteita ja estetiikka. Olen selittänyt tätä etenkin populaarilla ulottuvuudella, josta käsin kirjaa kollaboratiivisessa mediassa muotoillaan. Ydinnäkemyks on ollut, että traditionaalinen muoto vastaa osallistujien mieltymyksiä, intressejä ja tarpeita, koska heillä olisi ollut mahdollisuus tuottamis-

saan sisällöissä myös asettua vastustamaan sitä. Tässä luvussa tulkitseen kysymystä vielä etsimällä selitysmalleja re-medioitumisesta, medioiden rinnakkainolosta ja muutosprosessien aikaa vievyydestä.

Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessia tarkasteltaessa osoittautuu, että yhteiskirjoitettavalla Pirunmeri-tarinalla on useita eri mediapositioneja. Mediapositioneissa saavat paikkansa osallistujien prosessoima Pirunmeri-tarina, jolla on useita vaihtoehtoisia kehityskulkuja. Prosessin ylläpitäjän, Roisto Oy:n Pirunmeri-tarina, jota ylläpitäjää edustava pääkirjailija järjestää lineaariseksi tarinaksi. Sekä kustantajan eli WSOY:n Pirunmeri-tarina, joka julkaistaan painettuna teoksena. Näiden lisäksi näen, että mediapositioneihin paikantuvat myös edellisissä luvuissa käsittelemäni Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessin potentiaalit, jotka osallistujat jättävät valjastamatta käyttöönsä. Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessiin liittyvät mediapositioneet kytkeytyvät kysymyksiin paitsi eri positioneista, myös re-medioitumisesta, eri medioiden rinnakkainolosta ja kirjan arvoketjusta.

Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessiin liittyviä, toisistaan poikkeavia mediapositioneja kuvaa Eskelisen (2002, 55–56) esittämä ergodisen ajan typologia. Yhteiskirjoitusprosessin kohdalla kuvaavia typologian muuttujia ovat *olemassaolo*, *hybridiys* ja *vaiheistus*. Olemassaololla on kaksi muuttujaa: teksti on olemassa joko rajoitetun tai rajoittamattoman ajan. Edellisessä tapauksessa se on pysyvä, jälkimmäisessä väliaikainen. Pirunmeren kollaboratiiviseen mediaan sijoittunut yhteiskirjoitusprosessi oli olemassa rajoitetun ajan, se oli siis väliaikainen. Prosessi oli rajattu kahden kuukauden mittaiseksi, jonka aikana romaani yhteiskirjoitettiin. Painettu *Pirunmeri* on sen sijaan pysyvä. Hybridiyteen liittyen tekstillä on joko yksi tai useampi kybertekstuaalinen profiili. Jos tekstillä on useampia kybertekstuaalisia profiileja, se on hybridi. Eskelisen mukaan hybridejä on (vähintään) kolmea lajia: paikallisia, peräkkäisiä tai samanaikaisia. Paikallisen eli spatiaalisen hybridin eri osilla on toisistaan poikkeavia genreprofiileja. Peräkkäishybridi on sellainen, jossa tekstin ajallisesti toisiaan seuraavilla versioilla tai eri vaiheilla on toisistaan poikkeavia genreprofiileja. Simultaanihybridissä erilaiset genreasemat ovat samanaikaisesti olemassa ja tarjolla. Tutkielmassa hybridiyttä ilmentää se, miten *Pirunmeri*-romaanilla on useampia, peräkkäisiä ky-

bertekstuaalisia profiileja. Se on siis peräkkäishybridi. Kirjoitusprosessin taso edelsi lopputuotteen tasoa, ja tasot ovat kybertekstuaalisesti katsottuna täysin erilaisia (vrt. painetun kirjan mediapositio s. 22 ja luvussa kolme esiin tuomani prosessin kybertekstuaaliset muuttujat). Vaiheistuksen suhteen teksti voi olla yksi- tai monivaiheinen. Tämä perustuu siihen, että dynaamiset kybertekstit voivat jakaa tai jaksottaa itsensä ajallisesti. Painettu *Pirunmeri* on vaiheistukseltaan yksivaiheinen, mutta prosessin tasolla monivaiheinen, kun sitä kirjoitettiin pienin askelin.

Tulkinnallista viitekehystä mediapositioihin voidaan etsiä myös Aarsethin näkökulmasta hypertekstifiktioon. Aarseth on kysynyt, missä mielessä hyperteksti voi olla narratiivi ja onko hypertekstissä kyse kirjallisuuden genrestä vai kirjallisuuden tekniikasta (Aarseth 1997, 92). Eskelinen on ehdottanut tähän vastaukseksi, että tällaisia positioita määriteltäessä voidaan korostaa joko esitysmuodollisia tai toiminnallisia (*behavioral*) kriteereitä. Tällöin esimerkiksi Joycen *Afternoon* voi olla joko hypernovelli narratiivisen genren muotona tai hypertekstifiktio ergodisen diskurssin tyyppinä. (Eskelinen 2012, 92.) Tällä tavalla tarkasteltuna *Pirunmeri*-romaani on painettu kirja kirjallisuuden genrenä ja kybertekstifiktio kirjallisuuden tekniikkana. Pirunmeren web- ja printtiversioiden välinen suhde voidaan luokitella toiminnalliseksi transformaatioksi, koska mediapositiot ovat selvästi erilaiset. Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa tuotettavaa materiaalia ei siis tule ymmärtää vain lopputuloksena olevan teoksen kannalta, vaan kokonaisuutena. Tätä tukee Rettbergin (Rettberg 2011, 195–197) ajatus siitä, että kollektiiviset narratiivit tulee nähdä myös performansseina, ei vain teoksina. Hän on tarkastellut esimerkiksi varhaista yhteiskirjoittamisen projektia *Invisible Seattle* ja todennut, että projekti oli sekä novellin julkaistut versiot että kaikki muut versiot, jotka olisivat voineet juontua siitä materiaalien varastosta, jota kirjoitustyötä varten kerättiin. Projektin performanssiin kuuluivat myös kaikki ne tapahtumat ja interventiot, joiden kautta tekstit kerättiin. Tällä tavalla tulkittuna Pirunmertakaan ei tule nähdä sen mediapositioihin katsottaessa vain lopputuotteena, painettuna *Pirunmeri*-romaanina, vaan kaikkina viimeisteltyä versiota edeltäneinä lähdeteksteinä ja yhteiskirjoittamisena kirjoittamisen performanssina.

Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessin ergodisen ajan muuttujien saamia merkityksiä ja eri mediapositionien korostumista kuvaa Bolterin ja **Richard Grusin** (1999) esittämät ajatukset re-medioitumisesta. Re-medioituminen on uuden digitaalisen median määrittävä ominaispiirre, ja se tarkoittaa yhden median representoitumista toisessa mediassa. Sillä viitataan myös kulttuuriseen kilpailuun teknologioiden sisällä tai niiden välillä. Pohjimmiltaan re-medioitumisen käsitteessä on Bolterin ja Grusinin mukaan kyse siitä, että jokainen media esittää itsensä edeltäneiden medioiden muodistettuna ja parannettuna versiona. Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa tämä asettuu kiinnostavasti ja avaa näkökulman painettuun kirjaan yhteiskirjoitusprosessin mediapositiona. Sen sijaan, muotoutuva *Pirunmeri*-teos esittäisi itsensä painetun kirjan uudistettuna ja parannettuna versiona (mihin sillä olisi mahdollisuus), se nojaa painetun kirjan formaattiin. Tässä korostuvat aiemmin tarkasteleman Genetten kertojan funktiot, erityisesti emotiivinen ja ideologinen funktio, joiden merkitykset korostuvat yhteiskirjoittamisen populaarissa ulottuvuudessa. Tämä liittyy yhteiskirjoittamisen demokraattisuuteen. Syntyviä sisältöjä voidaan lukea osallistujien kollektiivisena mielenilmauksena kirjan estetiikasta ja muodosta. Genetten kertojan funktioiden näkökulmasta konventioiden korostuessa potentiaali jää hyödyntämättä. Tämä liittyy luvun alussa viittaamiini utopia-keskusteluihin siitä, millaista kybertilan kirjallisuus on: jatkumo kirjallisuuden traditiolle vai epäinhimillinen sensaatiokone. Tutkielman valossa se on ensimmäistä. Voidaan ajatella, että vanha ja uusi media käyvät teknologioina kilpailua, kun painetun kirjallisuuden traditio haastaa uuden median käytännöt ja mukauttaa jälkimmäisen kapasiteetin tuottamaan omalle traditiolleen konventionaalisia sisältöjä ja lopputuotteen. Painettu kirja vanhana mediumina ikään kuin pitää pintansa Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessin kokonaiskuvassa. Suuntaus vanhasta mediasta uuteen ei ole lineaarista, eikä se noudata loogisia syy-seuraus-suhteita. Sen sijaan vanhan median ja digitaalisen uuden median jälkeläisen välillä on erilaisia jatkumoa ja repeämiä. Ehkä Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessin kohdalla tulisikin puhua re-medioitumisesta. Tarkoitan tällä sitä, että media luo sisältönsä hyödyntäen uuden median mahdollisuuksia muodistamalla ”vanhoja” kirjoittamisen keinoja, mutta palaa esitysmuodossaan edeltävän mediaan.

Muutossuhde mediumien välillä on siis takaisinpäinkelautuva – re-  
medioituva. Tässäkin on kyse siitä, että mediat juontavat itsensä toisistaan, re-  
medioituvat. Muutos kuitenkin suuntautuu uudesta mediasta vanhaan mediaan.

Rew-medioitumista voidaan selittää Bolterin ja Grusin näkemyksellä siitä, että digitaalisen median nopea kehitys ja perinteisen median vastareaktiot korostavat re-medioutumista. Vanhemmat sähköiset ja painetut mediat etsivät keinoja vahvistaa kulttuurista statustansa, jonka digitaalinen media haastaa. Toisaalta, Bolter ja Grusin esittävät, että verkko- ja internetsovellukset uudistavat uudempia medioita kuten radiota, televisiota ja puhelinta aggressiivisemmin kuin ne uudistavat painettua mediaa. Kunnioittava suhtautuminen on yleisintä sellaisten medioiden kuten painettu kirja, grafiikat, maalaukset ja valokuvat remediaatiossa. Mediat saavat merkityksensä suhteessa muihin medioihin ”kunnioittavan remediaation” prosessissa tarjoamalla samalla kokemuksia, joihin muut muodot eivät pysty. Ajatus siitä, että digitaalinen media ”haastaa” aiemman median kuuluu teknologisen determinismin retoriikkaan vain jos teknologia nähdään eristyksissä muista teknologioista. (Bolter & Grusin 1999, 5, 67–68, 78, 200–203.) Rew-medioituminen kuvaa sitä, että uudet narratiiviset traditiot eivät nouse esiin tyhjästä, vaan ovat jatkuvia ja juontuvat toisistaan sekä sisällön että muodon kannalta (vrt. Murray 1997, 28). Se, että romaania yhteiskirjoitetaan verkossa osoittaa kuitenkin kirjan elävän symbioosissa muun median kanssa. Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessin ilmentämässä kirjallisuuden kehityksessä ei ole kyse vain kirjasta vaan laajemmasta kulttuurin ja viestintien kehityksestä – kollaboratiivisen median saamasta jalansijasta yleisökäsitysten ja sisällöntuotannon käytäntöjen muututtua.

**Anna Everett** (2010) on osuvasti viitannut **André Bazinin** ajatuksiin siitä, miten vanhan ja uuden median käytännöt risteävät ilman, että ne vain yksinkertaisesti yhdistyvät toisiinsa ja menettävät kummankin erityisominaisuudet. Everettin mukaan kyberneettiset työkalut<sup>43</sup> kierrättävät, tulkitsevat ja sijoittavat

---

<sup>43</sup> Everett viittaa kyberneettiin työkaluihin tekstinkäsittelyohjelmina, epälineaarina digitaalisina videon editointiohjelmina, tietokantamanagereina, web-palvelin sovelluk-

uudelleen klassisen median muotoja ja koodeja korostaakseen nykyisten mediakäyttäjien ja kuluttajien affektiivisia reaktioita uuden median funktioihin. Uuden median käytäntöjen asettaminen limittäin vanhan median kanssa jäsentää uuden median houkuttelevia viehätyskäytännöksiä. (Everett 2010, 29–30, 40–41) Tutkielmassa kollaboratiivisen median ja painetun mediumin rinnakkainolo osoittaa, mitä uuden median ”houkuttavia” viehätyskäytännöksiä kollaboratiivinen media esittelee kirjallisuuden tuottamisen kannalta. Kyberneettisin työkaluin kierrätetään, tulkitaan ja sijoitetaan painettua kirjallisuutta, ja populaari ulottuvuus kirjoittamisen demokraattisuutena ilmentää osallistujien reaktioita uuden median funktioihin, kun katsotaan, miten he niitä käyttävät. Ennen kaikkea tutkielman avaamat yhteiskirjoitetun romaanin mediapositionit osoittavat, että narratiivien kokemiselle ei ole yksittäisiä pisteitä. Kun tarinat jakautuvat ajassa ja tilassa, se voi vaatia monia alustoja niiden kokemiselle. Tämä liittyy mediakonvergenssin (esim. Jenkins 2006) ja transmediaalisen tarinankerronnan (esim. Jenkins 2003 & 2006) käsitteisiin.

Mediakonvergenssi on tullut mahdolliseksi re-medioitumisen kautta medioiden kopioidessa ja lainatessa toisiltaan funktioita ja strategioita<sup>44</sup>. Siinä on kyse siitä, että mediat eivät ole toisistaan erillisiä kanavia vaan ennemmin yleinen alusta. Mediakonvergenssissä sisältö virtaa monien media-alustojen halki mediateollisuuden yhteistyössä, yleisön vaeltaessa etsiessään haluamiaan viihdekokemuksia. Mediasisältöjen kiertokulku riippuu oleellisesti osallistujien aktiivisesta osallistumisesta<sup>45</sup>. (Jenkins 2006.) Tästä on kyse tutkielmassani, jossa

---

sina, interaktiivisina multimediaohjelmina ja virtuaalisten maailmojen rakennussarjoina. (Everett 2010, 29–30, 40–41.)

<sup>44</sup> Bolterin ja Grusinin mukaan saattaa olla, että tuomalla yhteen kaksi tai useampia teknologioita, re-mediaatio moninkertaistaa mahdollisuudet (Bolter & Grusin 1999, 225).

<sup>45</sup> Jenkins vastustaa ajatusta, että mediakonvergenssi tulisi ymmärtää ensisijaisesti teknologisen prosessin, joka tuo yhteen monet mediafunktiot samoihin laitteisiin. Sen sijaan konvergenssi edustaa kulttuurista muutosta, kun osallistujat etsivät uutta tietoa ja luovat yhteyksiä hajaantuneiden mediasisältöjen välille. Se ei siis toteudu mediasovellusten vaan itsenäisten kuluttajien ja heidän keskinäisten sosiaalisten interaktioiden myötä. Sitä voidaan tarkastella teknologisessa, teollisessa, kulttuurisessa ja sosiaalisessa viitekehysessä. (Jenkins 2006, 2–3.)

olen tuonut esiin, miten painettu ja kollaboratiivinen media ruokkivat toisiaan, ja kirjallisuuden ystävät vaeltavat kollaboratiivisilta alustoilta tuottamasta kirjallisuutta, painetun median alustoille lukemaan sitä. Konvergenssi mahdollistaa uusia osallistumisen ja yhteistyön tapoja, kun korporaatiomedia ja osallistava kulttuuri lähentyvät toisiaan. Tutkielmassa tässä on kyse yhteistekijyyden (*collaborative authorship*) luomista kirjoittamisen käytännöistä. Transmediaalinen tarinankerronta puolestaan viittaa uuteen estetiikkaan, joka on syntynyt vastauksena mediakonvergenssiin. Kokeakseen täydellisesti minkä tahansa fiktiivisen maailman, kuluttajien on omaksuttava rooli ”metsästäjinä” ja ”kerääjinä”, jotka jäljittävät tarinan palasia mediakanavien poikki. Transmediaalinen tarinankerronta on siis ”sisällön liikkumista mediassa” ja eri medioissa toimivan sisällön kehittämistä viihdeteollisuuden yhteistyössä. Transmediaalisen tarinankerronnan prosessissa fiktion elementit hajaantuvat systemaattisesti monien jakokanavien kautta luodakseen yhtenäisen ja koordinoitun viihdekemuksen<sup>46</sup>. (Bolter & Grusin 1999, 67–68; Jenkins 2006, 20–21.) Transmediaalisia tarinoita siis määrittää niiden kyky laajentua. Mediatutkijat ovat ylistäneet transmediaalista tarinankerrontaa kerronnan muotona, joka edistää yhteistekijyyttä ja osallistavaa katselijuutta. Transmediaalinen tarinankerronta siis toisaalta hajaantuu ja toisaalta yhdentyy. Se laajentuu ja rikastuu fiktiivisessä maailmassa, media-alustojen halki ja vahvistaa laajentuvaa fanikantaa edistämällä kollektiivista älykkyyttä (*collective intelligence*) kuluttamisen strategiana. (Scott 2013, 43.)

Mielestäni transmediaalisen tarinankerronnan käsite asettuu hyvin myös kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvan yhteiskirjoittamisen kontekstiin. Se kuvaa sitä, miten sisältöä siirrellään internet-sivujen ja sosiaalisen median yhteisöpalveluiden välillä ja miten se saa lopulta muotonsa painettuna kirjana. Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessin operaatioiden mahdollinen sisältöpotentiaali on transmediaalista, kun se voidaan paikantaa kuvia, ääntä ja videota hyödyntä-

---

<sup>46</sup> Viihdeteollisuus tuottaa uusia käyttötarkoituksia adaptoimalla mediasisältöjä toiseen mediaformaattiin: sarjakuvasta tuotetaan toimintaelokuva, tv-piirretty, videopeli ja sarja leluja. Päämäärä ei ole korvata aiempia muotoja vaan ennemmin levittää sisältö niin monille markkinoille kuin mahdollista. (Bolter & Grusin 1999, 67–68.)

vään audiovisuaaliseen kerrontaan, pelimaailmaan ja sosiaalisen median toimintakentälle. Yhteiskirjoitusprosessissa myös kehitellään transmediaalisuuden periaatetta toteuttaen eri medioissa toimivaa sisältöä, kun Pirunmeri-tarina saa alustakseen ensin verkon ja sitten painotuotteen. Kirjallisuuden tuotannon meneminen verkkoalustalle ja kollaboratisoituminen siellä liittyy myös kirjallisuuden tuotannon arvoketjuun ja sen muutokseen. Painetun *Pirunmeri*-romaanin mediapositio kuvaa perinteisen kustannustoiminnan roolia prosessissa. Pirunmeren kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvassa yhteiskirjoitusprosessissa WSOY:n ydintoiminta ei muutu – se julkaisee painetun teoksen. Se, että WSOY on lähtenyt mukaan Roisto Oy:n kumppaniksi Pirunmeri-projektiin antaa viitteitä **Kai Ekholmin** ja **Yrjö Revon** (2010) esittämän vuorovaikutteisen kirjatalouden skenaarion toteutumisesta. Skenaariorissa uudeksi kuluttajasukupolveksi nousee verkon lukemiskulttuuria ja sosiaalista mediaa hyödyntävä yhteisö. Lukemiskulttuuri kehittyy uusia alakulttuureita ja verkkolukemista suosivaksi. Tähän sukupolveen halutaan investoida voimakkaasti. Kirjatalous suhtautuu muutokseen vakavasti, ja vahvistaa jatkuvasti verkko-osaamistaan. Alonnistuu korvaamaan menetykset uudentyypisillä edelläkävijätuotteilla, jotka hyödyntävät e-lukulaitteita, mobiiliteknologiaa ja verkkovälitystä. Kustantamot alkavat julkaista tuotteita monissa toisiaan täydentävissä muodoissa. Kokeillaan rohkeasti uutta mallia, jossa lukijoiden toiveet ovat lähtökohtina kirjahankkeille. Kustantajat etsivät yhteisöiltä ideoita, joiden pohjalta tehdään kirjoja. (Ekholm & Repo 2010, 175–177.) Vuorovaikutteisen kirjatalouden sijaan voitaisiin tutkielman valossa puhua kollaboratiivisesta kirjataloudesta, jossa verkkoa ja sosiaalista mediaa hyödyntävät ihmiset nousevat kirjatalouden sisällöntuottajiksi – eivät vain kuluttajiksi. Kirjatalous vahvistaa verkko-osaamistaan liittoutumalla Roisto Oy:n kaltaisten verkko-osaajien kanssa. Edelläkävijätuotteet eivät hyödynnä uutta teknologiaa, vaan teknologia kuten sosiaalinen media on tuotteiden olemassa olon edellytys. Tuotteita todella julkaistaan toisiaan täydentävissä muodoissa, esimerkiksi peräkkäishybrideinä niin kuin olen edellä tuonut esiin. Kustantajat eivät vain etsi yhteisöltä ideoita, vaan yhteisöt tuottavat toiminnallaan kirjakulttuuria ideoidensa pohjalta yhteistyössä kustantajan kanssa.



Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessin perusteella voidaan myös mielestäni ainakin varovasti sanoa, että taiteellisesti innovatiivisen tai kokeellisen ja kaupallisen kirjallisuuden raja voi olla muuttumassa merkityksettömäksi ja ”avantgardella” ja ”viihteellä” on yhteisiä intressejä. Tällaisia ennustuksia on esittänyt esimerkiksi Joensuu (2012). Kokeilijat saattavat tuottaa uusia innovaatioita tai sovelluksia, jotka kiinnostavat myös valtavirtaa, ja avantgarde voi kaapata viihteen jakeluperiaatteita omaan käyttöönsä. (Joensuu 2012, 26.) Pirunmeren kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvassa yhteiskirjoitusprosessissa kokeellisuus ja kaupallisuus paikkasivat kättä. Prosessissa kokeiltiin sellaista kirjallisuuden tuottamisen tapaa, jonka edellytys verkkopohjaisuus ja kollaboratiivisuus on. Lopputuotteen jakeluperiaatteet olivat kaupallisen viihteen jakeluperiaatteista tuttuja. Tässä se kuvaa Jenkinsin (2006) näkemyksiä siitä, miten mediakonvergenssi edustaa paradigman muutosta – liikettä mediaspesifeistä sisällöistä kohti sisältöjä, jotka virtaavat monien mediakanavien läpi. Sisältöjen virtaaminen vie samalla kohti kommunikaatiosysteemien kasvavaa keskinäistä riippuvuutta ja kohti kompleksisempia suhteita ylhäältä–alaspäin suuntautuvan korporatiomedian ja alhaalta–ylöspäin suuntautuvan osallistavan kulttuurin välillä. Mediateollisuus tukee konvergenssia monista syistä. Yksi niistä on se, että konvergenssi luo monia tapoja myydä sisältöjä. (Jenkins 2006, 254.)

Jenkins (2003, 289–290) on todennut, että digitalisoitumisen kulttuurinen ja teknologinen murros näyttäytyy a) yhtiöille yleisön entistä tiiviimmän osallistumisen mahdollistavana mediakonvergenssina, jossa on tarpeen pyrkiä ohjaamaan ja hallitsemaan yleisön toimia eri alueilla, kun taas b) yleisön ”ruohonjuuritason” näkökulmasta sama murros merkitsee kaikille yhteistä mahdollisuutta osallistua keskeisten kulttuuristen myyttien tuottamiseen suhteellisen vapaasti, tuotannon asettamia rajoja haastaen. Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessin kontekstissa kohta ”a” merkitsee sitä, että yhteiskirjoitusprosessiin kytkeytyvä kulttuurinen ja teknologinen murros toi kirjaan ja kirjoittamiseen liittyvät instanssit yhteen kustannusosakeyhtiöstä tavallisiin kirjallisuuden ystäviin. Yhtiö (WSOY ja Roisto Oy) tulivat sinne, missä kuluttajat ovat: sosiaaliseen mediaan. Siellä ne pyrkivät ohjailemaan osallistujien toimintaa omista intresseistään käsin, jotka eivät olleet vähiten liiketoiminnallisia. Kohta ”b” taas tarkoittaa sitä, että pro-

sessiin osallistuvat käyttäjät voivat toiminnallaan tuottaa sellaista sisältöä yhteiskirjoitettavaan *Pirunmeri*-romaaniiin kuin parhaaksi katsoivat. Kirjoittamiselle oli toki asetettu puitteensa, mutta ne olivat väljät ja halutessaan käyttäjät voivat haastaa prosessille asetettuja rajoja. Tällä tavalla käyttäjät määrittävät, mikä kirja on. Onko se monijuoninen hypertekstifiktio? Kuvitusta, ääntä, valokuvia, videota sisältävä multimediateos, jossa käyttäjä saa eteensä erilaisia versioita tarinasta valinnoistaan riippuen? Lopputulos osoittaa, että *Pirunmeri*-romaanii noudattaa painetun kirjan konventioita. Se on kerronnaltaan lineaarinen, sanallisessa ilmaisussa pysyttelevä. Tämä ilmentää korkeakulttuurin ja populaarin välistä jännitettä. Toisaalta *Pirunmeren* yhteiskirjoitusprosessi osoittaa myös sen, että raja populaari- ja korkeakulttuurin välillä on jatkuvassa liikkeessä. Avaintekijä tuntuisi olevan se, että korkean ja populaarin välinen raja tai niiden väliset erot eivät ole selvät, vaan ne muuttuvat osallistujien toiminnasta ja heidän antamistaan arvostuksista käsin.

Monet mediapositiot, re-mediaatio ja rew-medioituminen, mediakonvergenssi, transmediaalinen tarinnankerronta ja kollaboratiivisen kirjatalouden skenaario demonstroivat tarvetta siirtyä toisistaan erillisten kategorioiden ja raja-aitojen ulkopuolelle yrityksessä vastata uusien teknologioiden mahdollistamiin koko ajan siirtyviin ja kehittyviin käytäntöihin ja suhteisiin. McLuhanilainen<sup>47</sup> visio, jossa uusi media syrjäyttää lopullisesti vanhan, ei toteudu. Vaikka painettu kirja syrjäytti pergamentit tai televisiosta tuli suosituampi kuin radio, kävi kirjan tietoverkkojen aikakaudella miten tahansa, elämme monen mediakerroksen rinnakkaiseloa (Ekholm & Repo 2010, 32). Tässä kohtaa voidaan palauttaa mieleen uusiin medioihin liitetyt utopiat. Kuten **Aki Järvinen** on todennut, digitaalisen kulttuurin vaalimat taiteet ovat vain olemassa olevien ilmaisumuotojen laajentumia, eivät niiden aikaisempia muotoja korvaavia (Järvinen 1999, 142). Tässä toteutuu myös Haylesin (2003 & 2008) kirjallisuuden tulevaisuudesta tekemät arviot siitä, että sähköinen ja painettu kirjallisuus läpäisevät toisensa. Vaikka sähköinen ja painettu kirjallisuus eroavat merkittävästi funktioiltaan, ne ovat

---

<sup>47</sup> Marshall McLuhanin (1987) deterministinen lausahdus ”The medium is the message” kantaa välinespesifin ajatuksen siitä, että kunkin mediumin tyypilliset ominaisuudet muovaavat ja jäsentävät mediasisällöt tiettyihin kaavoihin.

kompleksisen ja dynaamisen mediaekologian kaksi komponenttia. Kuten biologiset ekotomiat, ne kytkeytyvät monenlaisissa suhteissa, pitäen sisällään kilpailun, yhteistyön, jäljittelyn, symbioosin ja parasitismien. Näitä dynaamisia suhteita voidaan tarkastella kompleksisilta pinnoilta, jotka nousevat nykyisestä sähköisestä ja painetusta kirjallisuudesta. Hayles on myös kuvannut digitaalisen fiktion toista aaltoa, joka hänen mukaansa rikastuttaa sähköisen kirjallisuuden multimodaalista kapasiteettia. Sanat eivät ole enää huomattavassa osassa, kun grafiikka ja animaatio ovat tasavertaisia tarinasisällöiden kommunikoinnissa tai käytettävä osa interaktiivista käyttöliittymää. (Hayles 2003; 2008, 160) Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessi osoittaa, että vielä ei olla ainakaan digitaalisen fiktion toisen aallon harjalla, vaan vasta jossain matkalla sinne. Esimerkiksi grafiikka ja animaatio olivat osa kirjoitusaloja käyttöliittymänä, mutta se ei tarkoita, että ihmisillä olisi intressejä sisällyttää ne tarinoihin.

Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa kehittyi yhteiskirjoittamisen käytänteitä, jotka kuvaavat populaarin ulottuvuuden merkitystä, mutta myös viitoittavat kirjallisuuden tulevaisuuden suuntia. Erityisesti yhteiskirjoitusprosessin digitaalisen designin ulottuvuudet jäsentävät yhteiskirjoittamiseen käytettävän kollaboratiivisen median potentiaalia. Kollaboratiivisen kirjatalouden skenaarion toteutuessa ja vahvistaessa jalansijaansa, saatamme tulevaisuudessa lukea yhä enemmän kirjoja, joissa lukijat ovat asettuneet muotoilemaan mieleistensä kirjakulttuuria kollaboratiivisessa kirjataloudessa. Se, eriytyvätkö kirjat painetun kirjallisuuden konventioista, riippuu lukijoiden intresseistä – ei teknologiasta – niin kuin Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessi osoittaa. Ryan (2004b) on esittänyt, että uuden median tulevaisuus viihteen muotona riippuu sen kyvystä kehittää omia narratiivisuuden muotojaan. Tutkielma osoittaa, että uuden median rooli ei ole vain löytää uusia narratiivien esittämisen vaan myös tuottamisen tapoja. Tässä se tuo esiin sen, miten uusi median tulevaisuus ei kirjallisuuden kontekstissa ”ole vaakalaudalla” painetun kirjan tradition vankasta asemasta huolimatta. Sen sijaan se tulee vahvistamaan asemaansa kirjallisuuden tuottamisen ympäristöinä ja keinoina, tuoden kirjallisuuskentän toimijat yhteen kustannusalan toimijoista osallistujien rooliin nousseisiin lukijoihin.

# V

## LOPUKSI

Lopuksi kokoaan lyhyesti yhteen tutkielman tulokset ja tutkielman tarjoamat uudet näköalat romaanin yhteiskirjoittamiseen kollaboratiivisessa mediassa. Arvioin myös kybertekstiteoriaa tutkimusmetodinä ja annan ehdotuksia tulosten sovelluskentästä sekä jatkotutkimusmahdollisuuksista.

### **5.1 Kirjallisuuden tuottaminen kollaboratiivisen median prosessina**

Asetin tutkielman tavoitteeksi vastata kysymykseen siitä, miten kirjaa kirjoitetaan usean osallistujan toimesta kollaboratiivisessa mediassa. Vastatakseni kysymykseen päätin tarkastella yhteiskirjoittamisen alustaa, kirjoittamisen operaatioita, operoivien osallistujien toimintaa ja sisältöjä, joita osallistujat toiminnallaan tuottavat.

Tarkastelemani Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessi osoittaa, että lopputuotetta tavoitteleva kollaboratiivinen prosessi vaatii reunaehdot, jotka on suunniteltava ja päätettävä ennen osallistujien kutsumista mukaan prosessiin. Reunaehdot määrittelevät prosessin aikataulun, osallistujien merkityksen prosessille, tuotettavan materiaalin ja lopputuotteen välisen suhteen sekä näiden kahden välisen järjestäytymisen logiikan. Reunaehtojen rajoissa yhteiskirjoitusprosessi laajentuu rajattomasti internetiin, kun kirjoitustyö ulottuu prosessin oman sivuston ohella myös sosiaalisen median yhteisöpalveluihin ja prosessi on avoin muille verkkosisällöille. Tällä tavalla yhteiskirjoitusprosessin tilallisten rajojen ei tarvitse olla selvästi piirretyt, vaan osallistujat muovaavat niitä toiminnallaan, luodessaan internetin linkkirakenteissa. Näillä rajattomilla kirjoitusaloilla osallistuminen kirjoitustyöhön ei rajoitu sanalliseen ilmaisuun, vaan tarinan-kerronta on mahdollista audiovisuaalisin keinoin ja sosiaalisen median yhteisöpalveluiden välinein – ”tykäten”, jakaen ja kommentoiden. Kirjoittamisen käy-

tännöt eivät juonnu vain sosiaalisen median yhteisöpalveluista vaan myös peleistä. Ergodinen prosessi on siis avoin muille ergodisille muodoille, kun käytännöt siirtyvät muodosta toiseen.

Osallistujien toiminnan tarkastelu kirjoitusaloja ja operaatioita vasten tuo esiin sen, että osallistujat mukauttavat kirjoittamisen joustavat operaatiot vastaamaan omia tarpeitaan ja intressejään, eli operaatiot saavat merkityksensä vasta osallistujien toiminnassa. Verkkoalustan levittämää ja improvisaation luonnehtimaa osallistumista on fasilitoitava, jotta prosessissa saavutetaan painettavana teoksena julkaistava romaani. Fasilitaattorin roolin lisäksi prosessissa on useita eri rooleja, jotka rakentuvat osallistujien keskinäisessä vuorovaikutuksessa, kun he osallistuvat yhteiskirjoittamiseen kirjoitusalojen tarjoamia operaatioita käyttäen. Roolit kuvaavat yhteiskirjoittamisen monia aktiivisuuden muotoja. Roolista toiseen siirtyvät osallistujat eivät ole vain tunnistamattomia tekijöitä, vaan he profiloituvat sosiaalisen median yhteisöpalveluihin luomien profiilinsa kautta osoittaen, että tekijyys internetin kollaboratiivisissa prosesseissa ei ole vain anonyymia.

Yhteiskirjoitusprosessin osallistujien tulee jakaa ymmärrys yhteistyötehtävästä, jotta kollaboratiivisessa mediassa voidaan saavuttaa prosessille asetettu tavoite – esimerkiksi saada aikaan romaani. Jaettu ymmärrys syntyy avainroolien, pääkirjailijan ja uusia avauksia tekevän osallistujan myötävaikutuksesta ja johtaa konsensukseen romaanin suurista linjoista, kuten lajityypistä. Kirjoitusalustat ja kirjoittamisen operaatiot mahdollistavat painetun muodon rajoitteet ylittävän epäkonventionaalisen romaanin tuottamisen – romaanin, joka on monijuoninen ja käyttää hyväkseen audiovisuaalista tarinankerrontaa. Tarjolla oleva teknologia ei kuitenkaan automaattisesti johda teknologista kapasiteettia hyödynnäviin sisältöihin, vaan sisällöt riippuvat osallistujien mieltymyksistä, tarpeista ja intresseistä. Ne syntyvät populaarissa ulottuvudessa – yhteiskirjoittamisen demokratiassa – jossa painetun kirjan konventioita vastaan ei edes pyritä hyökkäämään.

Mediatieteen keskeinen pyrkimys on yhtäältä ymmärtää medioiden taustalla olevien tyylien, välineiden ja muotojen traditiota sekä toisaalta ymmärtää, selittää ja arvioida mediateknologioiden roolia nyky-yhteiskunnassa (Ylä-Kotola 1999, 16). Mediatieteelliselle tutkimukselle tyypilliseen tapaan, olen jäsentänyt muutosta, jonka kollaboratiivinen media mahdollistaa. Tutkimusongelmaan saadut vastaukset tuottavat ymmärrystä romaanin yhteiskirjoittamisesta kollaboratiivisessa mediassa. Kollaboratiivinen media on nouseva digitaalisen median kulttuurinen muoto, jolla on omat erityisominaisuutensa. Löwgren ja Reimer (2013) ovat identifioineet kollaboratiivisen median avainominaisuudet (luku 2.5). Tässä tutkielmassa olen tuottanut lisää ymmärrystä kollaboratiivisesta mediasta tarkastelun kiinnittyessä kollaboratiiviseen mediaan kirjallisuuden tuottamisen käytäntöinä ja mahdollisuuksina. Tutkielma tutkimuskentälle tuoma uusi tieto liittyy siihen, mitä paljastuu, kun tuloksia luetaan digitaalisen designin ideaalien, populaarin demokratian ja painetun kirjan aseman näkökulmista.

Identifioin ja selkiytin kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvien yhteiskirjoitusprosessin suunnittelussa ja toteutuksessa huomioon otettavia tekijöitä digitaalisen designin näkökulmasta. Digitaalisen designin ulottuvuudet jäsentävät yhteiskirjoittamisen käytänteitä ja kollaboratiivisen median potentiaalia. Samalla jäsensin polkuja, joita ei Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa kuljettu, mutta jotka voivat olla tulevaisuudessa kulkemisen arvoisia. Tällä tavalla halusin muistuttaa suunnittelun kontekstualisoimisesta suhteessa koko mediumin mahdollisuuksiin. Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessi paljasti monijuonisuuden ja audiovisuaalisten konstruktoiden mahdollisuudet kerronnan välineinä hyödyntämättä niitä kuitenkaan itse. Tässä tutkielma toi esiin toisaalta mediumin mahdollisuuksia ja ehkä tulevaisuudenkin näkymiä, mutta toisaalta sen, miten mediumi muotoillaan kollaboratiivisessa prosessissa osallistujien toimesta.

Osallistujat asettuvat toiminnassaan prosessin päätöksentekijöiksi prosessia fasilitoivan pääkirjailijan rinnalle ja tuovat esiin populaarin ulottuvuuden yhteiskirjoittamisen demokratiana. Näin tutkielma osoittaa, että kirjoittamiseen käytettävä teknologia ei suoraan johda mediatuotteisiin, jotka vastaisivat medi-

an synnyttämiä mahdollisuuksia. Se tuo esiin, että kollaboratiivisessa mediassa osallistujilla on mahdollisuus haastaa esitysmuodollisia traditioita, mutta haastaminen voikin kääntyä tradition ja konventioiden legitimoimiseksi. Tällä tavalla Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessi ilmentää taiteen ”norsunluutornin” ja populaarin ulottuvuuden välistä kuilua. Hermeneuttinen tiedonintressi korostaa traditiota ja sen välittymistä. Osoitin tutkielmassa, että kollaboratiivista prosessia ei voida mieltää vain uutuutta ja muutosta korostaen, vaan uutuushakuisuuden sisässä tulee nähdä tradition välittyminen audiovisuaalisessa systeemissä.

Tutkielma osoittaa, että kybertilan kirjallisuus on jatkumo kirjallisuuden traditiolle. Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa muotoutuva romaani asettuu kollaboratiivisen median ja painetun kirjallisuuden rajamaastoon. Digitaalinen, verkottunut ja yhteistyömäinen tekemisen tapa johtaa romaaniin, joka ei käytä hyödykseen alustan tarjoamaa kapasiteettia vaan heijastaa tradition periaatteita ja estetiikkaa. Selitin tätä populaarilla ulottuvuudella, re- ja re-remedioitumisella, medioiden rinnakkainololla ja muutosprosessien aikaa vievyydellä. Tutkielman tulokset antavat viitteitä vuorovaikutteisen kirjatalouden skenaarion (Ekholm & Repo 2010) tai pikemminkin kollaboratiivisen kirjatalouden toteutumisesta. Ylhäältä–alaspäin suuntautuvan korporaatiomedian ja alhaalta–ylöspäin suuntautuvan osallistavan kulttuurin välille syntyy kompleksisia yhteistekijyyteen kytkeytyviä suhteita. Se, eriytyvätkö kirjat painetun kirjallisuuden konventioista, riippuu lukijoiden intresseistä – ei teknologiasta – niin kuin Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessi osoittaa. Uuden median tulevaisuus ei kirjallisuuden kontekstissä ”ole vaakalaudalla” painetun kirjan tradition vankasta asemasta huolimatta. Sen sijaan se tulee vahvistamaan asemaansa kirjallisuuden tuottamisen ympäristöinä ja keinoina, tuoden kirjallisuuskentän toimijat yhteen kustannusalan toimijoista osallistujien rooliin nousseisiin lukijoihin. Tässä kollaboratiivisen kirjallisuuden asetelmassa mediasuunnittelijat ovat korvaamattomassa roolissa, kun he etsivät uusia tapoja hyödyntää digitaalisen designin ulottuvuuksia mediaymmärryksestään ammentaen.

## 5.2 Tutkimusmenetelmän arviointi

Käsittelin tutkielmassa kollaboratiivista mediaa romaanin yhteiskirjoittamisen alustana melko perusteellisesti. Tämä oli tietoinen valinta. Olisin voinut katsoa vain yhteen tasoon kuten kirjoituslustoisiin tai kirjoittamisen operaatioihin. Tutkielma tuo esiin sen, miten kollaboratiivisen median kommunikatiiviset käytännöt on vaikea sovittaa käyttöliittymäsuunnittelun perusarvojen kanssa. Välineelliset näkökulmat eivät ole riittäviä, kun katsotaan siihen, mitä yksittäiset toiminnot tarkoittavat laajemmassa kommunikatiivisessa kontekstissa, jossa toimintojen lisäksi merkitsevää on osallistujien toiminta ja syntyvät sisällöt. (vrt. Löwgren & Reimer 2013b, 88.) Toisaalta osallistujien toimintaa ja toiminnassa syntyviä sisältöjä ei voida ymmärtää ilman ymmärrystä välineellisestä tasosta.

Espen Aarsethin kybertekstitypologian (1997) ja Markku Eskelisen siihen tekemien täydennysten (2012) pohjalta rakentamani tutkielman analyysitaulukko on konstellaatio, jonka funktiot voivat yhdessä muodostaa satoja mediapositioita. Aarseth ja Eskelinen ovat korostaneet teoreettisten rakennelmiensa avoimuutta. Tällaiset avoimet mallit avaavat näkökulmia uusiin narratiivien rajoihin, kun erilaisia tekstiprosesseja luetaan mallien yhdisteltävien funktioiden läpi. Mielestäni tällainen menetelmällinen lähestymistapa onnistui pureutumaan yhteiskirjoitusprosessiin, jossa todella ollaan narratiivien rajoilla. Prosessissa osansa saavat digitaalisen ja verkottuneen median kapasiteettia hyödyntävät kirjoituslустat. Alustan joustavat kirjoittamisen operaatiot, joille osallistujat antavat toiminnallaan uusia käyttötapoja. Ja alustojen ja operaatioiden potentiaali haastaa painetun kirjan rajat, joka asettuu vastakkain osallistujien tukemien analogisen kirjan konventioiden kanssa. ”Uusi” ja ”vanha” media käyvät prosessissa jatkuvaa keskustelua keskenään. Aarsethin ja Eskelisen mallit sallivat toimintojen limittymiset medioiden välillä. Tällä tavalla ne vapauttavat oletuksesta, että digitaalisen ja analogisen median välillä on oltava absoluuttisia eroja ja, että medioiden koko toimintapotentiaali olisi tiedossa (niin kuin ne olisivat jo kuluttaneet loppuun tai näyttäneet kaikki mahdollisuutensa).



Kybertekstiteoriasta ja siihen tehdyistä täydennyksistä rakentamani tutkimusmenetelmä onnistui vastaamaan kulttuuriseen kysymykseen siitä, miten kirjaa yhteiskirjoitetaan kollaboratiivisen verkkomedian prosessissa. Se tarjosi nimenomaan analyttiset ja erottelukykyiset välineet kirjoitusalueen, kirjoittamisen operaatioiden ja osallistujien toiminnan analysointiin sekä kykeni tuomaan esiin ne sisällöt, jota osallistujat toiminnallaan tuottavat. Mikään suoraviivaisen mekaanisesti hyödynnettävä menetelmä valitsemani lähestymistapa ei kuitenkaan ole. Analyysitaulukkoon nostamani funktiot toimivat ”muistilistana” asioista, joita aineistosta tutkimuskysymykseen vastaamiseksi tarkastellaan. Se, millaisia ominaisuuksia ja piirteitä funktioiden tarkastelu nostaa esiin, on kybertekstiteoreettisen viitekehyksen, avoimen lähestymisen ja muista digitaalisen tarinankerronnan tutkimuksista ammennettävien selitysmallien yhteistulos. Tapa, jolla kybertekstiteoreettiset funktiot tulevat analyysissäni yhteen, toisten korostuessa aina enemmän kuin toisten, on teoriaohjaavan ja aineistolähtöisen analyysitavan summa. Kybertekstiteoria ei siis anna analyysiin valmista kaavaa, jonka vietäväksi tutkija voi heittäytyä, vaan tutkijan on sovellettava teoriaa ja pysyttävä herkkänä aineistolle.

Sekä Aarseth että Eskelinen korostavat mediumia ennen mediumin merkityksen tutkimista. Tein tutkielmassa samoin, mutta en kuitenkaan halunnut rajata syntyviä sisältöjä kokonaan tutkielman ulkopuolelle. Lähestyin syntyviä sisältöjä aineistolähtöisesti – ilman, että teoria tarjosi siihen mitään eroteltavia funktioita. Mielestäni se, että olisin tarkastellut vain kirjoitusalueita, kirjoittamisen operaatioita ja osallistujien toimintaa, kiinnittämättä lainkaan huomiota siihen, mitä nämä yhdessä tuottavat, olisi jättänyt pimentoon sen, mitä kollaboratiivisissa prosesseissa tuotetaan – mikä on niiden merkitys isossa kuvassa. Tutkielmassa sisältöjen tarkastelussa korostuu voimakkaasti osallistujien toiminnasta syntyvä populaari ulottuvuus, jossa kirjakulttuuria asetetaan määrittelemään. Eskelisen (2012) kybertekstiteoriaan tekemät täydennykset paikkaavat Aarsethin (1997) mallin vajavaisuutta käyttäjän roolin tarkastelun kannalta. Tehdyt täydennykset eivät kuitenkaan vielä täysin selitä osallistujien toiminnan saamia kompleksisia merkityksiä, kun katsotaan nimenomaan toiminnan ja syntyvien sisältöjen välisiin suhteisiin. Nähdäkseni teorian erityisesti osallistujien toimin-

taan pureutuvat funktiot – perspektiivi, käyttötapa ja käyttäjätavoitteet – katsovat enemmän tekstin mekaniikkaan kuin osallistujiin kompleksisina kulttuurisina toimijoina. Kybertekstiteoria ei siis tarjoa kovin erottelukykyisiä välineitä osallistujista nousevan toiminnan katalysoimien *kulttuuristen merkitysten* purkamiseen. Voisin pyrkiä täydentämään kybertekstiteoriaa yrityksellä revisioida sen typologioita tutkielman tulosten valossa. Sen sijaan korostan sitä, miten teorian rinnalle voidaan ottaa erilaisia perspektiivejä ja kehystyksiä, kuten olen tässä tutkielmassa tehnyt. Selittääkseni osallistujia kompleksisina kulttuurisina toimijoina hyödynsin tulosten luennassa erityisesti fanitutkimuksen tarjoamaa näkökulmaa osallistujiin aktiivisina merkitysten tuottajina. Kybertekstiteoriassa korostuu sen välineellinen ote, kun se pyrkii typologioillaan tuomaan esiin sen, miten mediumi toimii. Jos kybertekstiteoria on korostuneesti välineellinen, fanitutkimus on korostuneesti ihmisyyteen katsova. Kybertekstiteoria kysyy, miten mediumi toimii, kun fanitutkimus kysyy, miten mediumia käyttävä ihminen toimii ja käyttää mediatekstejä omista intresseistään ja intohimoistaan käsin. Voidaan varmaankin olla yhtä mieltä siitä, että tällaiset perspektiivit täydentävät toisiaan ja tekevät tutkimustraditioista pätevän tutkimusparin.

Kybertekstiteorian tavoin fanitutkimus ei katso mediaprosesseihin valmiiden typologioiden kautta. Nikunen (2005 & 2008) on todennut, että tiukkojen määritelmien sijaan fanitutkimuksessa on mielekäästä tarkastella ilmiöitä avoimesti ja monipaikkaisesti. Fanitutkimusta tehdään eri aloilla ja se on luonteeltaan poikkitieteistä. Monitieteisyys on mahdollistanut eri näkökulmien ja teoriaperinteiden kohtaamisen. Tutkimukset hahmottavat muutoksia käytäntöjen, rakenteiden ja kulttuurisen ajattelun tasoilla. Liikkeessä ovat medioituminen ja mediateknologia, osallistuminen ja yhteisöt. Fanitutkimus asettuu osaksi yhteiskunnallisia prosesseja ja rakenteita – erityisesti mediaa koskevaa teknologista murrosta. “Kuluttajan esiinmarssin” myötä mediateknologioiden käyttäjät hyödyntävät arkipäiväistyneitä välineitä uudenaikaisissa tarkoituksissa. Web 2.0 pitää sisällään toiminnallisia internet-palveluita, joiden keskeisimpiä kannattimia on korostunut sosiaalisuus. Median digitalisoituminen on tuonut faniuteen uusia ulottuvuuksia, kun otetaan huomioon esimerkiksi materiaalin tuottamisen ja sen julkaisemisen sekä levittämisen käytännön ja mahdollisuudet. (Niku-

nen 2008; Turtiainen 2008, 62.) Tutkielman kaltaiseen kulttuuriseen kysymykseen vastaamiseksi kybertekstiteoriaa ei voida pitää ainoana viitekehyksenä. Kybertekstiteorian avulla voidaan purkaa tutkimuskohde ”atomeiksi”. Jos halutaan kuitenkin kulttuurintutkimukselliseen tapaan heuristisesti ja tarkoituserioituneesti selittää, millainen kulttuurinen muoto on kyseessä, on kybertekstiteorian rinnalle etsittävä selitysmalleja muista kohteen maailmaan kuuluvista teorioista ja näkemyksistä. Esimerkiksi fanitutkimuksesta. Fanitutkimus tarjoaa perspektiivin siihen, miten osallistujat toimivat omista intresseistään käsin muotoillen mediatekstejä mieleisikseen. Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa fanitutkimus selittää sitä, miten osallistujat käyttivät tarjolla olevia operaatioita niin kuin parhaaksi katsoivat ennakoimattomilla ja yllättävilläkin tavoilla. Tämä kuvaa sitä, miten teknologia saa ilmaisunsa muodollisten ja materiaalisten, mutta myös sosiaalisten käytäntöjen kautta, kun osallistujat ja heidän intressinsä asettuvat muodonannon keskiöön. Osallistujien roolit liittyvät fanitutkimuksen näkemykseen osallistujista mediateksteihin aktiivisesti ja tuottavasti suhtautuvista henkilöistä, jotka tuottavat, julkaisevat ja levittävät sisältöjä tiiviissä vuorovaikutuksessa toistensa kanssa. Fanitutkimus kykenee vastaamaan myös siihen, miksi syntyneet sisällöt olivat sellaisia kuin olivat, eivätkä sellaisia kuin prosessin puitteet olisivat sallineet niiden olevan. Tällä tavalla osallistujat ilmaisivat aktiivisesti mielipiteensä kehitettävästä mediumista – kirjasta ja sen muodosta sekä estetiikasta.

### **5.3 Tutkielman tulosten sovellusmahdollisuuksia**

Tutkielman tuloksilla on mediaymmärryksen ja mediasuunnitteluun liittyvää antia. Tulokset esittelevät yhteiskirjoittamisen ominaisuuksia, jotka synnyttävät tietyn yhteiskehittämisen logiikan kollaboratiivisessa mediassa. Tarkastelin luvussa 4.1 digitaalisen designin nelikenttää. Murrayn mukaan määrittelemällä ja luomalla konventioita, jotka parhaiten täyttävät neljä suhdetta paitsi kasvatetaan yksittäisen artefaktin ilmaisuvoimaa, myös edistetään mahdollisuuksia luoda muita ilmaisuvoimaisia artefakteja. Tietokone on vain sähköinen laite, mutta kun sen suhteet hyödynnetään, uudet genret tulevat mahdollisiksi. (Mur-

ray 2012, 21, 51, 87.) Murrayn näkemyksestä on tunnistettavissa avantgardeilmiöille (esim. Sederholm 1994) tyypillinen pyrkimys jonkinasteiseen muodon, materiaalien tai mediumin kehittämiseen ja uudistamiseen. Murrayn perusajatus on, että kaikki sähköisistä biteistä ja tietokonekoodista tehty kuuluu samaan digitaaliseen mediumiin, joka jakaa saman potentiaalisten suhteiden maiseman. Mediumit eivät vain sisällä informaatiota, ne myös määrittelevät sen, miten voidaan kommunikoida. Suunniteltiinpa digitaalisessa mediassa mitä tahansa artefaktia, se on osa laajempaa kollektiivista toimintaa, jossa keksitään ja hiotaan jaettuja konventioita. Konventiot tuottavat ymmärrystä mediaobjekteista ja kehittävät kokonaisvaltaisemmin kentän käytäntöjä. (Murray 2012, 19, 24.) Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessi ja sen tutkimus on siis osa digitaalisen designin laajempaa kulttuurista projektia, jossa mediumia kehitetään kokonaisuutena. Digitaalisen designin ulottuvuudet tuovat esiin sen, miten romaania yhteiskirjoitetaan kollaboratiivisessa mediassa: millaisia ovat sen piirteet, ominaisuudet ja logiikka. Ulottuuksia tulkitsemalla paljastuu populaarin ulottuvuuden – yhteiskirjoittamisen demokratian – merkitys syntyvien sisältöjen ja lopputuotteen muodossa. Se tuo esiin sen, että kysymys mediumin uudistamisesta ei ole teknologinen vaan emotiivinen ja ideologinen. Kehitys ei ole vääjäämättömästi eteenpäinsuuntautuvaa vaan asteittaista. Yhteiskirjoittaminen kollaboratiivisessa mediassa luo mahdollisuudet mediumin uudistamiselle ja populaarissa ulottuvuudessa mahdollisuudet otetaan käyttöön niin kuin parhaaksi katsotaan: myös traditiota vaalien ja säilyttäen. Myöhemmissä projekteissa teknologista kapasiteettia voidaan hyödyntää täysin ulottuvuuksien mahdollistamintavoin – jos osallistujat ottavat esimerkiksi monijuonisuuden ja multimodaalisuuden omakseen. Miten Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessin digitaalista designia voidaan soveltaa muiden kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvien yhteiskehittämistehtävien suunnitteluun ja toteutukseen?

Digitaalisten teknologioiden ja internetin kasvu tarjoaa potentiaalia ”häiritä” perinteisiä tuotanto–kulutus -mediarakenteita (esim. Löwgren & Reimer 2013, 4). Esimerkiksi instituutiot kuten televisio, radio ja sanomalehdet ovat saaneet rinnalleen sosiaalisen median yhteisöpalvelut, joissa ihmiset tuottavat ja jakavat sisältöjä. Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessi on tästä yksi esimerkki. Liki 400

osallistujaa kirjoitti yhdessä *Pirunmeri*-romaanin kollaboratiivisessa mediassa toteutuneessa prosessissa. Asetelma poikkeaa radikaalisti perinteisestä tuotantomallista, jossa yksittäinen kirjailija kirjoittaa romaanin tekstinkäsittelyohjelmallaan. Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessi on kurkistusaukko kollaboratiivisen mediaan, jossa aiempia tuotanto–kulutusrakenteita häiritään. Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessin kaltainen kollaboratiivisen toiminnan logiikka mahdollistaa laajat projektit, jotka viedään läpi pienillä kontribuutioilla. Se osoittaa, miten kollaboratiivinen media tuo mukanaan digitaalisia käytäntöjä, joita määrittää yhteistoiminnallinen kommunikoiva toiminta konvergoituneissa mediarakenteissa. Tässä tutkielma kytkeytyy Löwgrenin ja Reimerin (2013) näkemukseen siitä, että tietokoneet ovat muuttumassa työkaluista arkipäiväiseksi kollaboratiiviseksi mediaksi (Löwgren & Reimer 2013b, 86). Tutkielman paljastama kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvan yhteiskirjoitusprosessin logiikka ei nähdäkseni rajoitu kirjan kontekstissa tapahtuvaan yhteiskirjoittamiseen, vaan ilmentää kollaboratiivisen median ubiikkeja piirteitä. Se tuottaa ymmärrystä sosiaalisesta tuotannosta, joka tulee olemaan tulevaisuudessa suuremmassa roolissa kuin se on koskaan ollut modernissa demokratiassa (esim. Benkler 2006, 3). Avaan sosiaalista tuotantoa Lévy'n (1998) ajatuksella kollektiivisesta älykkyudesta, josta sosiaalisessa tuotannossa on tulkintani mukaan pohjimmiltaan kyse. Lévy'n mukaan kukaan ei tiedä kaikkea, jokainen tietää jotain ja tieto asuu ihmisyydessä, eli ihmisten tulisi yhdistää resurssit ja taidot.

Kollektiivinen älykkyys nousee yhteistyöstä, kollektiivisista pyrkimyksistä ja yksilöiden välisestä kilpailusta. Kollektiivinen älykkyys kuvaa tietoa, joka on kaikkien yhteisön jäsenten saatavilla. Se laajentaa yhteisön tuotannollista kapasiteettia, koska se vapauttaa yksilöt henkilökohtaisen tietonsa rajoitteista ja mahdollistaa ryhmän toiminnan sekä osaamisen laajemmalla skaalalla. Lévy tarkoittaa älykkyydellä kognitiivisia kykyjä: kykyä havaita, muistaa, oppia, kuvitella ja järkeillä. Kollektiivinen älykkyys on jakaantunutta älykkyyttä, joka tehostuu ja synergisoituu reaaliajassa. Älykkäät teknologiat, sisältäen kommunikoinnin, kirjoittamisen, nauhoittamisen ja informaation prosessoinnin systemit, vaikuttavat kollektiiviseen älykkyYTEEN. Lévy'n mukaan tietokonevälitteisen kommunikaation ja globaalien digitaalisten verkostojen kehitys luo kollektiivi-

sen älykkyyden uusia muotoja, jotka ovat joustavampia ja demokraattisempia sekä perustuvat vastavuoroisuudelle ja erikoislaatuusien kunnioitukselle. Kyberavaruuden monelta–monelle -kommunikaatio edistää suuren skaalan kehitystä ja on ratkaiseva askel kohti uusia ja kehittyneempiä kollektiivisen älykkyyden muotoja. Kollektiivisen älykkyyden prosesseissa voidaan luoda asteittain teknologioita, merkkisysteemejä, sosiaalisen organisoitumisen muotoja ja sääntelyitä, jotka saavat ihmiset ajattelemaan ryhmänä ja neuvottelemaan ratkaisuista kompleksisiin ongelmiin, joita me kohtaamme. (Lévy 1998, xxvi–ii, 122–128, 140–141)

Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessi kuvaa siis sitä, miten avoimelle yhteistyölle luodaan uusia muotoja kollektiivisen älykkyyden hengessä. Perusajatus on, että sosiaalisen tuotannon innovatiivisuuden maksimoimiseksi tulisi korostaa luovuutta ja yhteistyötä (esim. Quiggin 2006). Näin Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa tehtiin – luotiin innovatiivisia yhteiskirjoittamisen tapoja luovuutta ja yhteistyötä korostamalla. Esimerkiksi Bruns (2013) on esittänyt, että sosiaalisella medially ja sen tuotantoprosesseilla on jo merkittävä vaikutus, etenkin mediassa ja luovassa taloudessa. Nämä uudet prosessit ovat innovaatioiden lähde. Nykyiset Web 2.0 -teknologiat mahdollistavat suurien yhteisöjen muodostamisen ja niissä toimimisen. Yhteisöissä ihmiset voivat kehittää ja kuratoida kollektiivista älykkyyttään tietoisessa yhteistyössä tai yksinkertaisesti itsenäisten kontribuutioidensa kautta jaetussa tilassa. Tuotannon avaintekijät ja prosessit ovat ratkaiseva perusta. Avoimen lähdekoodin sovellukset ovat esimerkki menestyksestä, samoin kuin Wikipedia. (Bruns 2013, 245–246.) Laajemmassa viitekehyksessä Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessi ei sijoitu vain kirjallisuuden, digitaalisen tarinankerronnan ja kollaboratiivisen median kentille. Tutkimani yhteiskirjoittamisen toimintalogiikka kuvaa kulttuurisia käytäntöjä, joita voidaan hyödyntää laajemmin kollektiivista älykkyyttä ilmentävissä prosesseissa, joissa yhteiskehittämistä (*co-creation*) ja yhteissuunnittelua (*co-design*) käytetään toimintatapoina. Co-creation ja co-design kasvattavat suosiotaan esimerkiksi muotoilun menetelminä. Kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvat prosessit eivät kuitenkaan ole vakiintuneita käytäntöjä ja niistä ei ole olemassa laajassa mittakaavassa esimerkkejä. Muotoilussa annetaan muoto tietyille artefaktille tai

prosessille valitsemalla vaihtoehtoisista strategioista tavoitteena saavuttaa selkeät tavoitteet (esim. Murray 2012, 25). Se, miten prosessille ja artefaktille annetaan muoto verkottuneen kirjoitusalueen, joustavien operaatioiden ja satojen osallistujien välisissä interaktioissa Pirunmeren kohdalla, avaa koko kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvan yhteiskirjoittamisen / -kehittämisen / -suunnittelun kontekstia.

Muotoiluprosessi (Murray 2012, 39–40) alkaa kysymyksestä: kuka tarvitsee tätä objektia ja mihin? Kysymys täytyy kysyä funktion, kontekstin ja ytimen tasoilla. Funktio liittyy siihen, miten yksittäinen loppukäyttäjä käyttää tuotetta tiettyihin tehtäviin ja aktiviteetteihin. Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa funktionaaliset ratkaisut loivat perustan sellaisen *Pirumeri*-romaanin kirjoittamiselle, jonka kirjoittamiseen kuka tahansa pystyi osallistumaan verkossa eri kokoisin panoksin. Kontekstin kohdalla kysytään, mitä sosiaalisia ja kulttuurisia tapoja, suhteita, instituutioita ja arvorakenteita tuote heijastaa tai heikentää. Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessi heijastaa Web 2.0 -teknologioiden mahdollistamia kollaboratiivisia prosesseja, joissa suunnitellaan ja tuotetaan artefakteja yhdessä. Syntyvä artefakti, *Pirumeri*-romaanin, toisaalta heijastaa kirjan tällaisessa tuotantotavassa saamia merkityksiä ja toisaalta heikentää kirjan tuottamisen perinteistä arvoketjua. Ydin liittyy siihen, mitä syvempiä, geneerisiä aktiviteetteja ja arvoja objekti palvelee? Muotoilu on hyvää tai huonoa, kun katsotaan miten hyvin se palvelee ihmisen ydintarpeita, joiden arvo on laajempi kuin välitön suunnittelutehtävä. Ytimellinen kysymys on Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessissa se, miten prosessin toimintalogiikka palvelee ylipäänsä kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvia yhteiskehittämisen aktiviteetteja. Prosessi lisää ymmärrystä kompleksisestä ilmiöstä ja edesauttaa tulevia prosesseja.

Tuloksia tarkasteltaessa ei pidä kuitenkaan unohtaa niiden kontekstuaalisuutta. Grossberg on todennut, että kulttuurisia käytäntöjä ja kontekstia ei voida erottaa toisistaan, koska ne artikuloivat kontekstin yhtenäisyyttä ja erityisyyttä eletynä ympäristönä (Grossberg 1995, 17). Käytäntö on muoto tai tapa, jolla vaikutuksia tuotetaan ja todellisuutta muutetaan. Kontekstuaalisuuden huomioiminen on tapa kohdella teknologioita kulttuurisina muotoina, pitämättä niitä vält-

tämättöminä tai luonnollisina. Tutkielman tulosten perusteella ei voida näin tehdä yksinkertaisia päätelmiä yhteiskirjoittamisen ominaisuuksien ”vaikutuksista”. Ei siis voida olettaa, että hyödyntämällä tutkielman tuloksia muissa yhteiskehittämisprosesseissa sellaisinaan, prosessi toistuisi samanlaisena ja lopputulokset noudattaisivat samaa logiikka. Prosessi ei varmastikaan toistuisi samanlaisena, vaikka päätettäisiin kirjoittaa uusi *Pirunmeri*-romaani täsmälleen samanlaisin kirjoitusaloittein ja kirjoittamisen operaatioin. Uskallan väittää, että yhdenkään prosessin osallistajat eivät toimi ennalta määrätyn kaavan mukaisesti. Jo tästäkään syystä ei voida olettaa, että prosessi toimisi tismalleen samalla tavalla toistettuna tai toiseen kontekstiin siirrettynä. Vähintään suunta- viivoja sen perusteella voidaan kuitenkin hahmottaa. Tutkielma tuo esiin, miten keskeinen rooli osallistujilla on prosessin muotoutumisessa. Digitaalisen designin osallistava suhde valottaakin kollaboratiivista mediaa hyödyntäviä yhteiskehittämistehtäviä teknis-kulttuurisina ilmiöinä.

Tutkielman tuloksia tarkasteltaessa on myös huomioitava, että verkko ja sen myötä kollaboratiivinen media muuttuu ja kehittyy jatkuvasti. Verkon palvelut, kuten Facebook ja Twitter, eivät ole enää täysin identtisiä verrattuna siihen, mitä ne olivat Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessin aikaan vuonna 2011. Samalla osallistujien tavat hyödyntää verkkoalustoja elävät ajan mukana ennustamattomilla tavoilla. (Laaksonen, Matikainen & Tikka 2013, 21.) Pirunmeren yhteiskirjoitusprosessi yhteiskirjoittamisen käytäntöinä ja mahdollisuuksina kollaboratiivisessa mediassa on tietyllä tapaa pysäytyskuva verkosta sellaisena, kuin se tutkielman analyysivaiheessa näyttäytyi. Tutkielmaa ja sen esittelemiä kulttuurisia käytänteitä tarkasteltaessa ja arvioitaessa on huomioitava toisaalta tutkielman tekohetken ja toisaalta tutkielman tarkasteluhetken ajalliset ja kulttuuriset kontekstit sekä niiden väliin jäävä kollaboratiivisen median alustojen kehitys.

#### **5.4 Jatkotutkimusta**

Tutkielma on tuonut esiin digitaalisen designin ulottuvuudet yhteiskirjoittamisen kontekstissa, niissä syntyvän yhteiskirjoittamisen populaarin ulottuvuuden



demokratian lähteenä ja populaarin ulottuvuuden kyvyn toisaalta kehittää mediamia kirjoittamisen välineenä (kollaboratiivinen media) sekä toisaalta vaalia mediumin traditiota syntyvien sisältöjen esitysmuotona (painettu romaani). Miten näiden osa-alueiden kolmikanta määrittyy muissa kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvissa yhteiskirjoittamisen prosesseissa tai ylipäättään yhteiskehittämis- / suunnitteluprosesseissa? Siinä olisi aihetta jatkotutkimukselle, kun kollaboratiivinen media saa uusia prosesseja, joissa suunnitellaan yhdessä jotain lopputuotetta. Onko kollaboratiiviselle medialle tyypillistä säilyttää traditiota? Jos ei, miten digitaalisen designin ulottuvuudet asettuvat prosessissa, jossa alustojen kapasiteetti näkyy myös syntyvässä lopputuotteessa?

Esittelemieni digitaalisen designin ulottuvuuksien perusteella olisi myös kiinnostavaa toteuttaa yhteiskirjoitusprosesseja, joissa tuotetaan rinnakkain useita erillisiä lopputuotteita: esimerkiksi Pirunmeri I, Pirunmeri II ja Pirunmeri III... -romaaneeja. Osan tavoitteeksi voidaan asettaa verkkoversion yhteiskirjoittaminen, jolloin nähdään, miten painetun muodon tavoitteesta irtautuminen vaikuttaa osallistujien välineellisiin käyttöönottoihin ja syntyviin sisältöihin. Millaisia romaaneeja syntyy, kun eri romaanit pitäisivät lähtökohtinaan erilaisia kirjoittamisen premissejä? Millaisia niiden genret ovat? Millaiset ihmiset sitoutuvat minkin romaanin kirjoittamiseen, kun katsotaan heidän näkyviksi tekemiin kirjailijaprofiileihin?

Yksi mahdollinen jatkotutkimusaihe on myös esittämieni kollaboratiiviseen mediaan sijoittuvan yhteiskirjoitusprosessin avainkohtien testaaminen muuhun kuin kirjallisuuden kontekstiin: esimerkiksi yhteissuunnittelutehtäviin, joissa osallistujat suunnittelevat yhdessä vaikkapa kaupunkiympäristöjä tai palveluita. Miten avainkohdat asettuvat kollaboratiivisen median kentälle, kun yhdessä ei tuoteta romaania vaan jotain erilaiseen traditioon ja konventioihin kytkeytyvää tuotetta?

# Lähteet

## Painetut lähteet

Aarseth, Espen (1997): *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore & London: The Johns Hopkins University Press.

Aarseth, Espen (1999): "Aporia and Epiphany in *Doom* and *The Speaking Clock*. The Temporality of Ergodic Art". Teoksessa Marie-Laure Ryan (toim.) *Cyberspace Textuality. Computer Technology and Literary Theory*. Bloomington: Indiana University Press, 31–44.

Alexander, Bryan (2011): *The New Digital Storytelling. Creating Narratives with New Media*. Santa Barbara: Praeger.

Amerika, Mark (2007): *Meta / Data. A Digital Poetics*. London: The MIT Press.

Barthes, Roland (1990): *S/Z*. Käänt. Richard Miller & Richard Howard. Oxford: Blackwell.

Barthes, Roland (1993): *Tekijän kuolema, tekstin syntymä*. Suom. Lea Rojola & Pirjo Thorel. Tampere: Vastapaino.

Bénabou, Marcel (2007): "Rule and Constraint". Teoksessa Warren Motte (toim.) *Oulipo. A Primer of Potential Literature*. Champaign & London: Dalkey Archive Press, 40–47.

Bielby, Denise D., C. Lee Harrington & William T. Bielby (1999): "Whose Stories are They? Fan Engagement with Soap Opera Narratives in Three Sites of Fan Activity". *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 43 (1), 33–51.

Bolter, Jay David (1991): *Writing Space. The Computer, Hypertext, and the History of Writing*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum.

Bolter, Jay David & Richard Grusin (1999). *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge & London: The MIT Press.

Bourdaa Mélanie & Hong-Mercier Seok-Kyeong (2012): "Creating, Sharing, Interacting: Fandom in the Age of Digital Convergence and Globalized Television". Teoksessa Helena Bilandzic, Geoffroy Patriarche & Paul J. Traudt (toim.) *The Social Use of Media: Cultural and Social Scientific Perspectives on Audience Research*. Bristol & Chicago: Intellect, 241–255.

Bruns, Axel (2008): *Blogs, Wikipedia, Second Life, and Beyond*. New York: Peter Lang.

Bruns, Axel (2013): "Exploring the Pro-Am Interface". Teoksessa Francis L. F. Lee, Louis Leung, Jack Linchuan Qiu & Donna S. C. Chu (toim.) *Frontiers in New Media Research*. New York & London: Routledge, 241–258.

Coover, Robert (2003): "The End of Books". Teoksessa N. Wardrip-Fruin & N. Montfort (toim.) *New Media Reader*. Cambridge MA: MIT Press, 705–709.

de Certeau, Michel (1984): *The Practice of Everyday Life*. Käänt. Steven Rendall. Berkeley: University of California Press.

Deleuze, Gilles & Felix Guattari (1992): "Rihmasto. Johdanto." Suom. Jussi Vähämäki. Teoksessa Jussi Kotkavirta, Keijo Rahkonen ja Jussi Vähämäki (toim.) *Autiomaan Kirjoituksia vuosilta 1967–1986*. Gaudeamus, Helsinki: 22–52.

Delwiche, Aaron & Jennifer Jacobs Henderson (2013): *The Participatory Cultures Handbook*. New York: Routledge.

Ekholm, Kai & Yrjö Repo (2010): *Kirja tienhaarassa vuonna 2020*. Helsinki: Gaudeamus Helsinki University Press.

Eskelinen, Markku (1997): *Interface, eli 800 surmanluotia*. Helsinki: Provosoft.

Eskelinen, Markku (2002): *Kybertekstien narratologia. Digitaalisen kerronnan alkeet*. Saarijärvi: Gummerus Kirjapaino Oy.

Eskelinen, Markku (2009): *Travels in Cybertextuality. The Challenge of Cyber-text Theory and Ludology to Literary Theory*. Jyväskylä: University of Jyväskylä. Väitöskirja. Ilmestynyt maaliskuussa 2012 muokattuna nimellä *Cybertext Poetics. The Critical Landscape of New Media Literary Theory*. London & New York: Continuum.

Eskelinen, Markku (2012): *Cybertext Poetics. The Critical Landscape of New Media Literary theory*. London & New York: Continuum.

Everett, Anna (2010): ”Digitextuality and Click Theory. Theses on Convergence Media in the Digital Age”. Teoksessa Pramod K. Nayar (toim.) *The New Media and Cybercultures Anthology*. Singapore: Wiley-Blackwell, 28–45.

Fiske, John (1989): *Understanding Popular Culture*. 2. painos. London & New York: Routledge.

Genette, Gérard (1980): *Narrative Discourse. An Essay in Method*. Käänt. Jane E. Lewin. Ithaca: Cornell University Press.

Genette, Gérard (1988): *Narrative Discourse Revisited*. Käänt. Jane E. Lewin. Ithaca: Cornell University Press.

Grossberg, Lawrence (1995): *Mielihyvän kytkennät. Risteilyjä populaarikulttuurissa*. Tampere: Tammer-Paino.

Haapala, Vesa (2007): ”Kokeellinen kirjallisuus ja kirjallinen vastarinta Suomessa – kiintopisteenä 1960-luku”. Teoksessa Katajamäki, Sakari & Harri Veivo (toim.) *Kirjallisuuden avantgarde ja kokeellisuus*. Tampere: DG Gaudeamus, 277–304.

Hayles, N. Katharine (1999): *How We Became Posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*. Chicago & London: The University of Chicago Press.

Hirsjärvi, Sirkka, Pirkko Remes & Paula Sajavaara (1997): *Tutki ja kirjoita*. 15. painos. Hämeenlinna: Kustannusosakeyhtiö Tammi.

Jenkins, Henry (1992): *Textual Poachers. Television Fans & Participatory Culture*. New York: Routledge.

Jenkins, Henry (2003): ”Quentin Tarantino’s Star Wars? Digital Cinema, Media Convergence, and Participatory Culture.” Teoksessa David Thornburn & Henry Jenkins (toim.) *Rethinking Media Change. The Aesthetics of Transition*. Cambridge Massachusetts & London: MIT Press, 281–312.

Jenkins, Henry (2006): *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.

Joensuu, Juri (2012): *Menetelmät, kokeet ja koneet. Proseduraalisuus poetikassa, kirjallisuushistoriassa ja suomalaisessa kokeellisessa kirjallisuudessa*. Vantaa: Poesia.

Joyce, Michael (1995): *Of Two Minds. Hypertext Pedagogy and Poetics*. Ann Arbor: The University of Michigan Press.

Joyce, Michael (2003): ”Siren Shapes: Exploratory and Constructive Hypertexts”. Teoksessa N. Wardrip-Fruin & N. Montfort (toim.) *New Media Reader*. Cambridge MA: MIT Press. 613–624.

Järvinen, Aki (1999): *Hyperteoria: lähtökohtia digitaalisen kulttuurin tutkimukselle*. Saarijärvi: Gummerus Kirjapaino Oy.

Kaplan, Andreas & Michael Haenlein (2010): "User of the World, unite! The Challenges and Opportunities of Social Media". *Business Horizons* 53(1), 59–68.

Katajamäki, Sakari & Harri Veivo (toim.) (2007): *Kirjallisuuden avantgarde ja kokeellisuus*. Tampere: DG Gaudeamus.

Kellner, Douglas (1995): *Media Culture: Cultural Studies, Identity and Politics Between the Modern and Postmodern*. London: Routledge.

Koskimaa, Raine (2000): *Digital Literature. From Text to Hypertext and Beyond*. Jyväskylä: University of Jyväskylä.

Laaksonen, Salla-Maaria, Janne Matikainen & Minttu Tikka (2013): "Tutkimusotteita verkosta." Teoksessa Salla-Maaria Laaksonen, Janne Matikainen & Minttu Tikka (toim.) *Otteita verkosta. Verkon ja sosiaalisen median tutkimusmenetelmät*. Jyväskylä: Vastapaino.

Landow, George (1992): *Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

Landow, George (1997): *Hypertext 2.0. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore & London: The Johns Hopkins University Press.

Laurel, Brenda (1993): *Computers as Theatre*. Reading (MA): Addison-Wesley Publishing Company.

Lehtonen, Mikko (2001): *Post Scriptum. Kirja medioitumisen aikakaudella*. Jyväskylä: Gummerus Kirjapaino Oy.

Lévy, Pierre (1998): *Becoming Virtual. Reality in the Digital Age*. New York: Plenum Trade.

Löwgren, Jonas & Bo Reimer (2013a): *Collaborative Media. Production, Consumption and Design Interventions*. London: The MIT Press.

Mattila, Pekka (1984): *Kirjallisuudentutkimuksen avainsanoja*. Helsinki: Kirjayhtymä.

McLuhan, Marshall (1987) [1964]: *Understanding Media: the Extensions of Man*. London: Ark Paperbacks.

Murray, Janet H. (1997): *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: The Free Press.

Murray, Janet H. (2012): *Inventing the Medium. Principles of Interaction Design as a Cultural Practice*. Cambridge & London: The MIT Press.

Nikunen, Kaarina (2005): *Faniuden aika. Kolme tapausta tv-ohjelmien faniudesta vuosituuhannen taitteen Suomessa*. Tampere: Tampere University Press.

Nikunen, Kaarina (toim.) (2008): *Fanikirja. Tutkimuksia nykykulttuurin fani-ilmiöistä*. Vaajakoski: Gummerus Kirjapaino Oy.

Nortela, Mikko (2008): *Bittien poetiikka. Digitaalisen fiktion toiminta ja tulkinta ergodisen semiotiikan näkökulmasta*. Joensuu: Joensuun yliopistopaino.

Page, Ruth & Thomas Bronwen (toim.) (2011): *New Narratives. Stories and Storytelling in the Digital Age*. Lincoln & London: University of Nebraska Press.

Pietilä, Veikko ja Seija Ridell (2010): ”Verkkomedia toimijuuden alustana. Yleisö, yhteisö, julkiso ja *YouTube*.” Teoksessa Veikko Pietilä ja julkisuuspiiri (toim.) *Julkisot, yleisöt ja media. Suomennoksia ja kirjoituksia julkisista vuorovaikutus- ja toimintamuodoista*. Tampere: Tampereen yliopistopaino, 477–501.

Posner, Ilona & Ronald Baecker (1993): ”How People Write Together”. Teoksessa Ronald Baecker (toim.) *Readings in Groupware and Computer-Supported Cooperative Work Assisting Human–Human Collaboration*. San Francisco: Morgan Kaufmann Publishers, 239–250.

Prince, Gerald (1987): *A Dictionary of Narratology*. Lincoln : University of Nebraska Press.

Rettberg, Scott (2011): ”All Together Now. Hypertext, Collective Narratives, and Online Collective Knowledge Communities”. Teoksessa Ruth Page & Bronwen Thomas (toim.) *New Narratives. Stories and Storytelling in the Digital Age*. Lincoln & London: University of Nebraska Press, 187–204. Pidempi versio artikkelista saatavilla <http://retts.net/documents/cnarrativeDAC.pdf>.

Ridell, Seija (2012): ”Mode of Action Perspective to Engagement with Social Media: Articulating Activities on the Public Platforms of Wikipedia and YouTube”. Teoksessa Helena Bilandzic, Geoffroy Patriarche & Paul J. Traudt (toim.) *The Social Use of Media: Cultural and Social Scientific Perspectives on Audience Research*. Bristol & Chicago: Intellect, 19–35.

Ryan, Marie-Laure (1999): ”Introduction”. Teoksessa Marie-Laure Ryan (toim.) *Cyberspace Textuality. Computer Technology and Literary Theory*. Bloomington: Indiana University Press, 2–10.



Ryan, Marie-Laure (2001): *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore & London: The Johns Hopkins University Press.

Ryan, Marie-Laure (2004a): "Introduction" teoksessa Marie-Laure Ryan (toim.) *Narrative across Media. The Languages of Storytelling*. Lincoln & London: University of Nebraska Press, 1–40.

Ryan, Marie-Laure (2004b): "Will New Media Produce New Narratives?" teoksessa Marie-Laure Ryan (toim.) *Narrative across Media. The Languages of Storytelling*. Lincoln & London: University of Nebraska Press, 337–359.

Ryan, Marie-Laure (2011): "The Interactive Onion. Layers of User Participation in Digital Narrative Texts". Teoksessa Ruth Page & Bronwen Thomas (toim.) *New Narratives. Stories and Storytelling in the Digital Age*. Lincoln & London: University of Nebraska Press. 35–62.

Scott, Suzanne (2013): "Who's Steering the Mothership. The Role of the Fanboy Auteur in Transmedia Storytelling". Teoksessa Aaron Delwiche & Jennifer Jacobs Henderson (toim.) *The Participatory Cultures Handbook*. New York: Routledge, 43–52.

Sederholm, Helena (1994): *Vallankumouksia norsunluutornissa. Modernismin synnystä avantgarden kuolemaan*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopiston ylioppilaskunta.

Sobchack, Vivian (2000): "The Scene of the Screen: Envisioning Cinematic and Electronic "Presence"". Teoksessa John Tornton Caldwell (toim.) *Electronic Media and Technoculture*. New Brunswick & New Jersey: Rutgers University Press, 137–155.

Swiss, Thomas & Burgess, Helen (2013): "Collaborative New Media Poetry. Mixed and Remixed". Teoksessa Aaron Delwiche & Jennifer Jacobs Henderson (toim.) *The Participatory Cultures Handbook*. New York: Routledge, 73–81.

Timonen, Eija & Mauri Ylä-Kotola (2006): "Mediatiede taideteollisena yliopistoalana". Teoksessa Sam Inkinen, Sanna Karkulehto, Marjo Mäenpää & Eija Timonen (toim.) *Minne matka luova talous?*. Jyväskylä: Gummeruksen Kirjapaino Oy, 195–209.

Tuomi, Jouni & Anneli Sarajärvi (2009): *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. 6. painos. Latvia: Kustannusosakeyhtiö Tammi.

Turtiainen, Riikka (2008): "Aktiivisen urheilun kantapäillä. Fanaattisia mediaurheilun kuluttajia kategorisoimassa." Teoksessa Kaarina Nikunen (toim.) *Fanikirja. Tutkimuksia nykykulttuurin fani-ilmiöistä*. Vaajakoski: Gummerus Kirjapaino Oy, 43–71.

Williams, Raymond (1974): *Television: Technology and Cultural Form*. Hanover (N.H.) : Wesleyan University Press.

Ylä-Kotola, Mauri (1999): *Mitä on mediatiede? Mediatieteen kysymyksiä 1*. Lapin yliopisto. Taiteiden tiedekunta. Mediatieteen julkaisuja C2. Hämeenlinna: Karisto.

Ylä-Kotola, Mauri & Mehdi Arai (2000). *Uusmediatieteen perusteet*. Helsinki: Edita.

## **Verkkolähteet**

Beller, Thomas et al. (2002–): *Mr Beller's Neighborhood*.  
<http://www.mrbellersneighborhood.com> (viitattu 9.2.2014).

Botero, Andrea (2013): *Expanding Design Space(s). Design in Communal Endeavours*. Aalto University publication series. Doctoral dissertations 85/2013. Aalto University. School of Arts, Design and Architecture. Department of Media. Helsinki: Aalto Arts Books. E-kirja.

<https://www.taik.fi/kirjakauppa/images/0533fe2640e0eea76bb02f26195678fc.pdf> (viitattu 2.4.2014).

Bruns, Axel (2007): "The Future is User-Lead: The Path Towards Widespread Producers". *Proceedings PerthDAC: Digital Arts & Culture* [online]. <http://produsage.org/node/15> (viitattu 11.3.2014).

Campbell, Barbara et al. (2005–2008): *1001 Night Calls*. <http://1001.net.au> (viitattu 9.2.2014).

Coover, Robert, et al. (1996): *Hypertext Hotel*. <http://www.hyperdis.de/hyphotel/> (viitattu 9.2.2014).

Eskelinen, Markku (1997): *Interface*. <http://www.kolumbus.fi/mareske/page15.html> (viitattu 9.2.2014).

Ettinghausen, Jeremy (2007): *A Million Thanks*. Saatavilla <http://amillionpenguins.com> (viitattu 9.2.2014).

Friedrich, Pirjo (2013): *Web-based co-design. Social media tools to enhance user-centred design and innovation processes*. Espoo: VTT Science 34. <https://aaltodoc.aalto.fi/bitstream/handle/123456789/10255/isbn9789513880040.pdf?sequence=1> (viitattu 2.4.2014).

Hayles, N. Katherine (2008): *Electronic Literature : New Horizons for the Literary*. Notre Dame: University of Notre Dame Press. E-kirja. <http://site.ebrary.com.login.ezproxy.ulapland.fi/lib/ulapland/docDetail.action?docID=10423353&ppg=1> (viitattu 13.4.2014).

Lanham, Richard (1989): "The Electronic World: Literary Study and the Digital Revolution". *New Literary History*, 20, 256–290.

<http://www.jstor.org/stable/469101> (viitattu 6.3.2014).

Löwgren, Jonas & Bo Reimer (2013b): "The Computer is a Medium. Not a Tool: Collaborative Media Challenging Interaction Design." *Challenges*. 4(1), 86–102.

<http://www.mdpi.com/2078-1547/4/1/86> (viitattu 6.3.2014).

Mason, Bruce & Sue Thomas (2008): *A Million Penguins Research Report*.

<http://www.ioct.dmu.ac.uk/documents/amillionpenguinsreport.pdf> (viitattu 15.2.2014).

O'Reilly, Tim (2004): *The Architecture of Participation*.

[http://www.oreillyn.net/pub/a/oreilly/tim/articles/architecture\\_of\\_participation.html](http://www.oreillyn.net/pub/a/oreilly/tim/articles/architecture_of_participation.html) (viitattu 9.2.2014).

O'Reilly, Tim (2005): "What is Web 2.0? Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software." *Communications & Strategies* 65(1), 17–37. <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html> (viitattu 16.5.2014).

Quiggin, John (2006): "Blogs, Wikis and Creative Innovation." *International Journal of Cultural Studies* 9(4), 481–496. Saatavilla

<http://ics.sagepub.com/content/9/4/481> (viitattu 5.4.2014).

Simanowski, Roberto (2001). *The Reader as Author as Figure as Text*.

[http://www.poesis.net/poetics/symposion2001/full\\_simanowski.html](http://www.poesis.net/poetics/symposion2001/full_simanowski.html) (viitattu 9.2.2014).

Wardrip-Fruin, Noah (2009): *Expressive Processing: Digital Fictions, Computer Games, and Software Studies*. Cumberland: MIT Press. E-kirja.

<http://site.ebrary.com/login.ezproxy.ulapland.fi/lib/ulapland/docDetail.action?docID=10519786&ppg=1> (viitattu 23.3.2014).