

SATAKUNNAN AMMATTIKORKEAKOULU

Markus Leinonen

YHTEISÖLLISYYDEN TUKEMINEN POPULA.TV-
PALVELUSSA

Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma

2008

TIIVISTELMÄ

YHTEISÖLLISYYDEN TUKEMINEN POPULA.TV-PALVELUSSA

Leinonen, Markus

Satakunnan ammattikorkeakoulu

Liiketalous, matkailu, tietojenkäsittely ja viestintä Pori

Tietojenkäsittelyn koulutusohjelma

Helmikuu 2008

Grönholm, Jukka

UDK: 004.738.5, 316.772.5

Sivumäärä: 38

Avainsanat: Yhteisöllisyys, yhteisöt, verkkoyhteisöt, Internet

Opinnäytetyössä etsittiin Popula.tv-palveluun sopivat yhteisöpalvelut, joilla saadaan sekä katsojat että sisällöntuottajat ottamaan uusi mediakanava omakseen. Sopivien yhteisöpalvelujen löytämiseksi tutkittiin yhteisöllisyyttä itsessään sekä yhteisöllisyyttä Internetissä. Tutkimuksen pääpaino oli Internetissä tapahtuvassa yhteisöllisyydessä.

Yhteisöllisyydestä haettiin tietoa sosiaalipsykologian sekä filosofian julkaisuista. Julkaisuissa oli mukana mm. oppikirjoja. Verkkoyhteisöllisyyttä tutkittaessa käytettiin lisäksi verkkolähteitä ajantasaisuuden sekä aiheen takia. Ehdotukset Popula.tv-palveluun sopiviksi yhteisöllisyyspalveluiksi pohjautuvat tehtyyn tutkimukseen sekä tutkijan kokemukseen web-ohjelmoijana ja Internetin suurkuluttajana.

Yhteisöjen toiminta on siirtynyt ja siirtyy edelleen ainakin osittain Internetin kautta tapahtuvaksi. Internetin avustuksella syntyy myös yhteisöjä, joiden kanssakäyminen tapahtuu kokonaan Internetin välityksellä. Yhteisöjen toiminnan siirtyminen Internetin avulla toimivaksi avaa yhteisölle uusia mahdollisuuksia, mutta myös vaikeuttaa sen yhteisön toimimista.

Yksilön toimimisessa verkkoyhteisössä on nähtävissä muutosta. Aikaisempi tapa toimia nimimerkin suojissa on muuttumassa avoimemmaksi toimimiseksi omana itsenään. Verkkoyhteisöjen mahdollisuudet toimia ovat kasvaneet teknologian kehityksen mukana ja nykyään verkkoyhteisöjä voidaan käyttää esim. elokuvan tekemisessä.

ABSTRACT

SUPPORTING SENSE OF COMMUNITY ON POPULA.TV

Leinonen, Markus

Satakunta University of Applied Sciences

School of Business, Tourism, Business Information Systems, Media and Communication Pori

Degree Programme in Business Information Systems

February 2008

Grönholm, Jukka

UDK: 004.738.5, 316.772.5

Pages: 38

Key words: Sense of community, communities, web communities, Internet

Purpose of this thesis was to find suitable tools to increase sense of community on a website. Studies were made in order to activate content providers and viewers of the media channel Popula.tv. Main focus of studies was on sense of community in web environment while part of studies focused on sense of community itself.

Studies of sense of community based on social psychological and philosophical publications, e.g. third degree school books. Studies of sense of community in web environment also included web-based literature in order to get real time information. Proposals for suitable tools to increase sense of community on Popula.tv based on this study and my experience as web programmer and Internet heavy user.

Many communities have taken Internet as part of their communication. There are also communities that use only Internet to communicate. Internet provides new methods for communal activities but on the other hand it also creates limits for communal activities.

There can be seen changes on how individuals act in web communities. Hiding behind nicknames is changing to more open activity as a real person. Web communities have gained more ways to operate with technology development and web communities can be used to help e.g. film industry.

SISÄLLYS

1	JOHDANTO	5
2	VERKKOYHTEISÖJEN TAUSTAA	6
3	YHTEISÖLLISYYS	7
3.1	Yhteisön muodostuminen	9
3.2	Tiimityö	10
4	YHTEISÖLLISYYS INTERNETISSÄ	12
4.1	Internetin asettamat rajoitteet yhteisöille	13
4.1.1	Henkilön todellisuus	13
4.1.2	Kommunikointi	14
4.1.3	Hakeutuminen muiden seuraan	15
4.2	Internet yhteisöllisyyden edistäjänä	17
4.2.1	Osittaiset verkkoyhteisöt	18
4.2.2	Peliyhteisöt eli verkkoyhteisö siirtyy osaksi elävää elämää	19
4.2.3	Yhteisöllinen luominen	20
4.3	Yhteisöllisyyspalvelut	21
4.3.1	Blogit	22
4.3.2	Keskustelupalsta	23
4.3.3	Profiili	24
4.3.4	Sosiaalinen tietojenkäsittely	26
5	POPULA.TV JA YHTEISÖLLISYYS	27
5.1	Yhteisöllisyyden tarve Popula.tv:lle	27
5.2	Popula.tv yhteisöllisyyden edistäjänä	29
5.3	Popula.tv ja siihen sopivat yhteisöllisyyspalvelut	30
5.3.1	Profiili	30
5.3.2	Keskustelupalsta	31
5.3.3	Blogi	32
5.3.4	Osaajatietokanta	33
5.3.5	Kehitystyökalu	34
6	YHTEENVETO JA JOHTOPÄÄTÖKSET	36
	LÄHTEET	37

1 JOHDANTO

Erilaiset yhteisöpalvelut nauttivat opinnäytetyön tekohetkellä nopeasti kasvavasta suosiosta. Yhteisöllisyys löytyy usein Internet-sivuston pääpalvelun lisänä, esim. keskustelupalsta tai verkkoloki (blogi). Myös puhtaasti yhteisöllisyyteen perustuvat palvelut ovat erittäin suosittuja. Hyvänä esimerkkinä näistä on yhteisöpalvelu Facebook, joka ilmoittaa sivustollaan olevansa Amerikan kuudenneksi vilkkaiden liikennöity sivusto. Erilaisia yhteisöpalveluja löytyy Internetistä suuria määriä ja yhteisöllisyys Internetissä onkin nähtävissä tämän hetken trendinä.

Opinnäytetyössä tutkitaan verkkoyhteisöjä Internet-sivuston toimintaa edesauttava elementtinä. Tutkimusta tehdään ajatuksella parantaa Internetissä toimivan mediakanava Popula.tv:n toimintaa löytämällä sopivat yhteisöpalvelut mediakanavan ympärille. Tutkimus lähti liikkeelle toimiessani projektipäällikkö Olli-Pekka Sallin alaisuudessa Popula.tv:n luoneessa Estradi-hankkeessa.

Opinnäytetyön tekeminen jakautuu pääpiirteissään kolmeen toisiaan loogisesti seuraavaan osaan. Aluksi selvitän lähinnä itselleni, tietojenkäsittelijälle, sosiaalipsykologian teorioita ja filosofisia näkemyksiä yhteisöllisyydestä ja yhteisöjen muodostumisesta. Seuraavassa vaiheessa tutkin Internetin asettamia rajoitteita ja mahdollisuuksia yhteisöllisyydelle. Pääpaino tutkimuksessa on juurikin verkkoyhteisöllisyydellä. Lopuksi esittelen tutkimuksen perusteella valitsemiani ehdotuksia Popula.tv-verkkopalvelun yhteisöllisyyden muodostamiseen ja tukemiseen.

Verkkoyhteisöllisyyspalveluita on olemassa monia erilaisia. Osa palveluista on selkeämmin yhteisöllisiä kuin toiset. Jotkin palvelut toimivat yhteisöllisyyttä synnyttävänä kun toiset vaativat yhteisön ympärilleen toimiakseen kunnolla. Tässä työssä olen nostanut esille ne verkkoyhteisöllisyyspalvelut, jotka olen kokenut tärkeiksi Popula.tv-palvelua ajatellen.

2 VERKKOYHTEISÖJEN TAUSTAA

Yhteisöllisyyttä on ollut Internetissä jo pitkän aikaa. Yhteisöllisyys oli aluksi pitkälti postituslistojen ja pikaviestintäpalveluiden muodossa. Myös verkossa pelaaminen on ensimmäisiä verkkoyhteisöllisyyden muotoja. Vuonna 1978 ilmestyi ensimmäinen MUD-peli. MUD-pelit ovat tekstipohjaisia monen pelaajan seikkailupelejä. Yksi vanhimmista Internetin pikaviestipalveluista on IRC (lyhenne sanoista Internet Relay Chat), jota käytettiin tarkoitusta varten tehdyllä asiakasohjelmalla. IRC on reaaliaikainen keskustelualusta, jossa käyttäjä näkee omat ja muiden kirjoitukset kirjoitusjärjestyksessä. IRC kehitettiin 1988 Oulussa. Käyttäjiä oli aluksi hyvin vähän, mutta esim. heinäkuussa 2006 IRCnet IRC-verkolla oli 95 000 käyttäjää. IRC toimi esimerkkinä myöhemmin web-sivustoille tulleille chat-palveluille, jotka eivät vaatineet erillistä asiakasohjelmaa, vaan toimivat Internet-selaimessa. Postituslistoja on käytetty laajalti avoimen lähdekoodin tuotteiden kehityksessä. Esim. Linux Kernel -postituslista on tarkoitettu Linux-käyttöjärjestelmäytimen kehittäjäyhteisön kommunikointiin. (Järvinen & Mäyrä 1999, 150; Hintikka 2007)

1980-luvun lopulla alkoi purkkien (BBS, Bulletin Board System) vajaan kymmenen vuotta kestänyt kulta-aika. Purkit olivat lankapuhelinverkkoon liitettyjä tietokoneita, joihin käyttäjät pystyivät soittamaan tietokoneillaan datapuheluita. Purkkeja käytettiin yleisesti keskustelu- ja tiedostonjakoalueina. Useat purkit olivat kokonaisuudessaan tietyn aiheen purkkeja, jolloin myös purkissa käydyt keskustelut liittyivät aiheeseen. Teknisesti keskustelut muistuttivat nykyisiä keskustelufoorumia. Yhdellä yhteyskerralla käyttäjä luki muiden viestit ja kirjoitti omansa. Seuraavalla yhteyskerralla käyttäjä luki saamansa vastaukset ja mahdollisesti vastasi itse. Myös reaaliaikaista keskustelua käytiin isoimmissa purkeissa. Reaaliaikainen keskustelu oli kuitenkin useimmissa purkeissa teknisesti mahdotonta, koska yleisin yhtäaikaisten käyttäjien määrä oli kaksi tai kolme. Purkeissa myös pelattiin usean pelaajan vuoropohjaisia strategiapelejä.

Purkeissa yhteisöön kuulumisen tarkoitti pitkälti tiedostojen ja tiedon jakoa yhteisön kesken. Yhteisön jäsenet, jotka eivät välttämättä olleet koskaan nähneet, auttoivat toisiaan useimmiten tietoteknisissä ongelmissa. MUD-peleissä pelaajat suorittivat tehtäviä yhdessä ja menestyneimmistä pelaajista tuli pelissä jumalia, jotka kykenivät muokkaamaan pelin ympäristöä. Yhteisöihin on ollut selkeä syy liittyä eli avun saaminen yhteisöltä. Tämä on edelleen yksi tärkeimmistä syistä liittyä verkkoyhteisöihin. Yhteisöissä näkymiseen ja menestymiseen on myös kannustettu. Esim. IRC-kanavan keskusteluissa aktiiviset keskustelijat saatettiin nimetä kanavan ylläpitäjiksi. Aktiivisuus IRC-kanavilla myös nosti keskustelijan kaikkien keskustelijoiden näkyviin ja näin kasvatti yhteisön jäsenten mielenkiintoa kyseiseen keskustelijaan.

Verkkoyhteisöllisyys lähti liikkeelle pienestä käyttäjämassasta, mutta on kasvanut miljoonien aktiivikäyttäjien yhteisöihin. Yhteisöllisyys on tullut suuren yleisön tietoon muutaman lähivuoden sisällä, kun uusi tekniikka on mahdollistanut suuren massan helpon keskinäisen vuorovaikutuksen (Hintikka 2007). Erityisesti valokuvien ja liikkuvan kuvan helppo jakaminen on saanut suuret käyttäjämassat liikkeelle, mutta myös omien mielipiteiden helppo ilmaiseminen on ollut tärkeä vaikuttaja.

3 YHTEISÖLLISYYS

Ihminen on sosiaalinen olento, sosiaalisen konstruktionismin mukaan pohjiaan myöten sosiaalinen olento. Asia on sinänsä itsestäänselvyys, mutta ihmisen sosiaalisuutta on tutkittu runsaasti mm. sosiaalipsykologiassa ja filosofiassa. Sosiaalipsykologian tutkijat ovat kehittäneet useita teorioita ihmisen sosiaalisuudesta ja sen muodostumisesta. Myös filosofiasta löytyy paljon näkemyksiä aiheeseen.

Ihmisen sosiaalisuus, kuten muidenkin nisäkkäiden sosiaalisuus, alkaa heti syntymän jälkeen emon imettäessä poikastaan (Helkama, Myllyniemi & Liebkind 1998, 48). Ihmisen sosiaalisuuteen vaikuttavat monet tekijät, joista yksilön moraalikehityksen tasoa voidaan pitää merkittävänä yhteisöissä toimimista ajatellen. Moraalikehitykseen vaikuttaa yksilön roolinoton eli toisen asemaan asettumisen kehitys. Roolinotto kehittyy ihmisen normaalissa kehityksessä ja siinä on nähtävissä selkeitä eri tasoja, jotka ovat sidoksissa yksilön ikään. Tasolla 0 (3 - 6-vuotiaat) lapsi ajattelee kaikilla olevan sama näkökulma kuin hänellä itsellään, kun taas korkeimmalla tasolla (alkaen 12-vuoden iästä) yksilö ymmärtää laajan kuvan; ”Minä tiesin, että hän tietää, että minä tiedän, mutta käyttäydyimme kumpikin ikään kuin emme tietäisi toistemme tietävän” (Helkama ym. 1998, 102). (Helkama ym. 1998, 95 – 102.)

Ihminen kuuluu heti synnyttyään yhteisöön, jonka muodostavat mm. hänestä huolta pitävät henkilöt. Läpi elämänsä ihminen kuuluu moniin yhteisöihin ja myös jää monien yhteisöjen ulkopuolelle. Useimmat yhteisöt on valmiiksi määritelty, koska ihminen syntyy tiettyyn kulttuuriin eli pitkälti valmiiseen maailmaan. Ihminen myös hakeutuu eri yhteisöihin, joihin hän ei automaattisesti kuulu. Näihin yhteisöihin hakeutumista tukee sosiaalisen vertailun teoria, jonka mukaan ihminen hakeutuu vuorovaikutukseen niiden henkilöiden kanssa, jotka tuntuvat ajattelevan samalla tavalla kuin itse. (Helkama ym. 1998, 68 – 69.)

Erityisesti ihmisistä koostuvasta yhteisöstä puhuttaessa tunnusomaisiksi piirteiksi nousee yhteinen päämäärä ja mielenkiinnon kohde. Yhteisö siis koostuu ihmisistä, joilla on samat tavoitteet, esim. työyhteisö. Yhteisön jäsenille muodostuu yhteiset pelisäännöt, ns. sosiaaliset normit, joita noudatetaan rangaistuksen pelossa. Normien rikkoja voi saada päälleen paheksuntaa, mutta voimakkaampana rangaistuksena voi yhteisö käyttää esim. yhteisöstä karkotusta. Paheksunta on yleinen rangaistus ja monet ihmiset pystyvätkin helposti havaitsemaan heihin kohdistuvan paheksunnan. Ihminen on kykenevä aistimaan toisen henkilön mielentilaa katseesta, ilmeistä, eleistä ja äänensävyistä. Tämä on tärkeää toisen toiminnan tarkoituksen ymmärtämisessä ja yhteistoiminta perustuukin toiminnan merkityksen sekä tarkoituksen vastavuoroiseen ymmärtämiseen. Rangaistustilanteessa normeja rik-

konut yksilö ymmärtää olevansa rangaistu nähdessään muiden häneen kohdistaman paheksunnan. Normit ovat yhteisön toiminnan kannalta tärkeitä, sillä ne pitävät yksilöiden toiminnan yhtenäisenä eli ne turvaavat yhteisön jatkuvuutta ja menestystä. Vaikka sosiaalisia normeja on tutkittu esim. simpanssiyhteisöissä ja yksinkertaisimmissa ihmisyyhteiskunnissa, on niiden vaikutus nykyaikaisissakin yhteisöissä selkeä ja paheksunta on edelleen yleisin rangaistus normien rikkojaa kohtaan. (Helkama ym. 1998, 59 – 61)

3.1 Yhteisön muodostuminen

Yksilöt muodostavat yhteisön. Yksilöillä on henkilökohtaiset syyt kuulua yhteisöön, mutta erityisesti toimivan yhteisön kohdalla näiden syiden tulee suoraan tai epäsuorasti tukea yhteisön yhteisiä päämääriä. Esim. työyhteisössä yksilön henkilökohtainen syy kuulua yhteisöön voi olla palkkion tai kunnian saaminen, mutta tämä tukee yhteisön tavoitetta saada työ tehtyä. Yhteisöllä on siis oltava tavoite tai tavoitteita, joihin yhteisön jäsenet pyrkivät.

Yksilöiden välinen vuorovaikutus synnyttää yhteisöjä ja ryhmiä. Ihmisten välisessä vuorovaikutuksessa kieli on olennaisessa osassa ja näin kieli on tärkeä myös ihmisyyhteisöjen muodostumisessa. Kielen avulla voidaan määritellä käsitteitä todellisuudesta ja hahmottaa asioita älyllisesti. Kieli mahdollistaa ajallisen ulottuvuuden ymmärtämisen ja helpottaa minätietoisuuden kehittymistä. Minätietoisuus mahdollistaa roolinoton kehityksen ja näin yhteisön hahmottamisen ja siinä toimimisen yhteisen tavoitteen mukaan. Ajallisen ulottuvuuden hahmottaminen antaa mahdollisuuden suunnittelulle ja yhteisön tavoitteiden asettamiselle. Kielen puute ei estä yhteisön muodostumista, esimerkkinä tästä eläinyhteisöt. Kieli kuitenkin muuttaa yhteisön toimintaa ja mahdollisuuksia. Kielen avulla yksilö kykenee hahmottamaan toisen yksilön mielen ja kielen avulla luodaan yhteisiä maailmoja. Kieleen liittyy myös mm. ilmeet, eleet ja äänensävyt, joita ihminen pystyy aistimaan toisesta henkilöstä. Nämä mahdollistavat toisen toiminnan ymmärtämistä ja yhteisössä toimimisen. (Helkama ym. 1998, 53 – 61.)

Ryhmän muodostumisessa on nähtävissä vaiheita, jotka liittyvät ryhmän toimimiseen. Aluksi ryhmä on joukko yksilöitä, mutta tästä kehittyy ehkä kiinteäkin ryhmä. Ryhmän jäsenten roolien muodostuminen on osa ryhmän kehitystä. Henkilöön kohdistetut odotukset muodostavat henkilön roolin. Odotukset muodostuvat esim. aseman perusteella; johtavassa asemassa olevan odotetaan toimivan johtajana. Roolit voivat olla virallisia tai epävirallisia ja yksilöllä voi olla monta roolia. Roolikonfliktit heikentävät ryhmän yhteistoimintaa. Roolikonflikti voi olla roolin sisäinen, roolien välinen tai roolin ja persoonallisuuden välinen. (Helkama ym. 1998, 265 – 268.)

3.2 Tiimityö

Yhteisöiden sisälle muodostuu ryhmiä ja ryhmässä tehdään yhteistyötä tavoitteiden saavuttamiseksi. Yhteistyön tehokkuutta on mitattu erillisten yksilösuorituksien tehokkuuteen verrattuna. Esim. Ringelmannin efektin mukainen ryhmän suhteellisen tehokkuuden huononeminen jäsenmäärän kasvaessa on säännönmukaista fyysisiä ponnistuksia vaativissa suorituksissa. Myöskään päätöksiä tehtävissä tilanteissa yhteistoiminnan edut eivät ole selkeitä yksin toimintaan nähden. Johtajan valinta, säännöt, normit ja rangaistukset helpottavat asettamaan yhteisön etu oman edun edelle, mutta houkutus normien rikkomiseen säilyy. Puolestaan ongelman ratkaisusta ryhmässä on esitetty yleistyksiä, joiden mukaan ryhmän tehokkuuteen yksilötyöhön verrattuna vaikuttaa ongelman laatu; jos ongelma voidaan osittaa, on ryhmätyöskentely tehokkaampaa, olettaen ryhmässä olevan osaongelmien ratkaisuun kykeneviä jäseniä. (Helkama ym. 1998, 253 – 263.)

Työryhmän tehokkuuteen vaikuttavia asioita on monia ja näitä arvioidaan monella tavalla. Ryhmän rakennetekijät, tehtävään liittyvät tekijät ja ympäristötekijät vaikuttavat ryhmässä syntyviin ilmiöihin ja tätä kautta tulokseen. Eivät kuitenkaan aina, eivätkä selkeästi tai yksisuuntaisesti. (Helkama ym. 1998, 258 – 259.) Tulostietoinen johtaja -sarjan teoksessa Toimiva Tiimi esitetään kolme perusedellytystä

tehokkaalle työryhmälle: Ryhmään sitoutuminen, yksilöiden osaaminen ja yhteinen tavoite.

Työryhmään sitoutumisella tarkoitetaan yksilön omistautumista ryhmän yhteisen tavoitteen saavuttamiseksi. Ryhmään sitoutumisen lähtökohtaa voidaan parantaa vaatimalla ponnisteluja jo ryhmän jäseneksi pääsemiselle (Helkama ym. 1998, 265). Sitoutumiseen vaikuttaa myös ryhmän koko, yli kahdenkymmenen hengen työryhmät ovat harvoin tehokkaita. Puolestaan kymmenen hengen tai sitä pienemmät ryhmät ovat väkimäärältään ideaalisia. Työryhmän jäsenten työskentely samalla maantieteellisellä alueella edesauttaa sitoutuneisuutta. Tietoteknisillä apuvälineillä voidaan parantaa eri alueilla työskentelevien sitoutumista, mutta näin ei päästä yhtä hyviin tuloksiin kuin persoonallisessa kanssakäymisessä. (Tulostietoinen johtaja -sarja 2005, 30 – 33.)

Työryhmässä saattaa ilmetä henkilökohtaisia ristiriitoja ja väittelyjä. Ristiriitojen ja väittelyiden aiheutuessa ideoiden asettelusta vastakkain, eivät erimielisyydet ole huono asia. Ideat kehittyvät ja niistä muodostuu tai valikoituu paras idea. Yksilöiden osaamisen synergiasta muodostuukin ryhmän osaaminen. Työryhmään tulisi etsiä kolmen tyyppistä osaamista; teknistä osaamista, ongelmanratkaisukykyä ja ihmissuhdetaitoja. Nämä kolme osa-aluetta muodostavat työryhmän tehokkuutta edistävää yhteisosaamista. (Tulostietoinen johtaja -sarja 2005, 33 – 35.)

Ryhmän yhteinen tavoite, ryhmäpäämäärä, liittyy ryhmään sitoutumiseen. Ryhmäpäämäärän tulee olla jokaiselle ryhmän jäsenelle selkeä ja jäsenten tulee sitoutua sen saavuttamiseen. Ryhmän on hankala, ellei mahdotonta saavuttaa päämääräänsä, mikäli ryhmän jäsenillä on eriäviä käsityksiä tavoitteista. (Kotkavirta & Laitinen 1998, 210 – 211; Tulostietoinen johtaja -sarja 2005, 30 – 33.)

4 YHTEISÖLLISYYS INTERNETISSÄ

Toisin kuin elävässä elämässä, Internetissä ihminen ei kuulu automaattisesti mihinkään yhteisöön. Toisaalta Internetissä on helppoa liittyä yhteisöön. Verkkoyhteisössä toimiminen voidaan jakaa kolmeen tasoon ja ensimmäiseen tasoon riittää pelkkä yhteisöön liittyminen. Nämä kolme tasoa ovat selkeimmin näkyvissä verkkopeleissä, mutta ne ovat nähtävissä myös useimmissa verkkoyhteisöissä. Alimman tason vasta-alkaja (newbie) opettelee yhteisön tai pelin sääntöjä. Vasta-alkaja voi toimia yhteisössä aktiivisesti pyrkien eteenpäin tai jäädä passiiviseksi sivustaseuraajaksi. Verkkoyhteisöissä on perinteisiä yhteisöjä helpompi jäädä sivustaseuraajaksi. Toisen tason käyttäjä osaa säännöt ja neuvoa muita käyttäjiä sekä vasta-alkajia. Korkeimman tason muodostavat ylläpitäjät, jotka huolehtivat pelin tai vaikka keskustelupalstan toiminnasta ja sääntöjen noudattamisesta. (Järvinen & Mäyrä 1999, 151.) Useimmiten yhteisöihin liitytään rekisteröitymällä, mutta esim. anonyymiä kirjoitusta voidaan myös pitää yhteisöön liittymisenä. Keskustelupalstoilla näkee usein kirjoituksen yhteydessä kirjoittajan nimimerkin, kirjoituksien kokonaismäärän ja arvonimen. Arvonimi vaihtelee kirjoitusten määrän eli aktiivisuuden mukaan ja aktiivisimpia käyttäjiä saatetaan palkita ainakin osittaisilla ylläpitäjän oikeuksilla. Ylläpitäjän arvonimi ei kuitenkaan kerro suoraan yksilön aktiivisuudesta. Ylläpitäjä on usein henkilö, joka on perustanut yhteisön.

Verkkoyhteisöihin muodostuu normeja aivan kuten perinteisiinkin yhteisöihin. Usein tärkeimmät normit eli säännöt ovat esitelty yhteisön käyttöehdoissa. Normien rikkomisesta seuraa yhteisön langettama rangaistus, aivan kuin perinteisissäkin yhteisöissä. Perinteisissä yhteisöissä paheksunta on yleinen rangaistus normien rikkojaa kohtaan. Verkkoyhteisöissä näkyy paheksuntaa, mutta paheksunnan tehokkuus ei yllä verkkoyhteisöissä perinteisten yhteisöjen tasolle. Internetin asettamien kommunikointivaikeuksien takia paheksunta voidaan ottaa myös henkilökohtaisena loukkauksena. Yleinen tapa rangaista normien rikkojaa on erottaa hänet joko hetkellisesti tai pysyvästi yhteisöstä. Perinteisissä yhteisöissä tätä pidetään erittäin rajuna rangaistuksena, mutta verkkoyhteisöissä yhteisöstä väliaikai-

sesti erottaminen ei ole kovinkaan kova rangaistus. Yhteisöstä riippuen erotettu henkilö voi liittyä takaisin verkkoyhteisöön uudella nimimerkillä.

4.1 Internetin asettamat rajoitteet yhteisöille

Internet verkkoyhteisön ympäristönä asettaa rajoitteita yhteisön toiminnalle ja muodostumiselle. Rajoitteiden lähtökohta on toiminta virtuaalisessa ympäristössä, joka itsessään johtaa vähäisempään ryhmäsidonnaisuuteen perinteiseen ryhmätoimintaan verrattuna. Virtuaalinen ympäristö myös mahdollistaa henkilöiden toimimisen nimimerkin suojassa ja vaikeuttaa kommunikointia.

4.1.1 Henkilön todellisuus

Kasvotusten käytävässä keskustelussa on helppo tehdä keskustelukumppanista päätelmiä ulkonäön ja käyttäytymisen perusteella. Keskustelukumppani on varmasti henkilö ja keskustelussa pystytään ymmärtämään sanojen ulkopuolelle jäävät viestit. Keskusteluissa Internetin keskustelupalstoilla ei voi vastaavalla tavalla luottaa näkemäänsä: Keskustelukumppani ei välttämättä ole edes henkilö, vaan esim. mainostukseen valjastettu ohjelma, joka tuottaa ihmisen kirjoittamalta vaikuttavaa tekstiä.

Verkkoyhteisöissä ihminen voi esiintyä jonain muuna kuin mitä todellisuudessa on. Anonyymius sekä nimimerkillä esiintyminen mahdollistavat esim. vertaistukiryhmässä avoimemman keskustelun. Käänteisenä puolena ovat väärinkäytökset ja valheellisen tiedon julkaiseminen. Nimimerkin taakse on helppo kätkeytyä ja kommentoida provosoivasti ja jopa suoraan haukkua muita käyttäjiä tai heidän mielipiteitään. Mielipiteet törmäävätkin verkkoyhteisöissä huomattavasti helpommin ja näkyvämmiin kuin perinteisissä yhteisöissä. Toisaalta omia silminnä-

täviä ominaisuuksia ei tarvitse tuoda verkkoyhteisössä esille ja näin voi välttyä esim. rasistisilta kommenteilta.

Nimimerkin käyttämisessä on tapahtunut murros: Pelko oman henkilöllisyyden selviämisestä on muuttunut todellisen henkilöllisyyden esiintuomiseksi. Pelko omien Internetissä tapahtuvien tekemisten seuraamisesta ei tunnu enää vaikuttavan ihmisten nettikäyttäytymiseen. Samalla tapa nousta esiin omana itsenään ja näin erottua selvästi esim. verkkorikollisista ja väärinkäyttäjistä on kasvanut. Omana itsenään esiintymisen yleistymisessä on hyvät ja huonot puolet. 1990-luvun lopulla pelättiin henkilöiden tunnistamista ja seuraamista Internetissä kun 2000-luvulla ihmiset paljastavat Internetpalveluissa itsestään tietoja, joiden ansiosta väärinkäyttäjät ovat saaneet avattua pankkitilejä ja otettua luottokortteja toisen henkilön nimissä (Tietokone 1999).

4.1.2 Kommunikointi

Internetin kautta tapahtuva kommunikointi on pääsääntöisesti tekstimuotoista kommunikointia. Sähköpostilla, keskustelupalstoilla ja pikaviestimissä teksti on ehdottomasti tärkein viestintätapa. Blogeissa käytetään myös kuvia ja videoita havainnollistamisessa, mutta yleensä nämä ovat tekstin vahvistamiseksi.

Ihmisten vuorovaikutuksessa on paljon sanatonta oheisviestintää, josta aistitaan tunnetiloja ja viestin todellista tarkoitusta. Ihminen uskoo enemmän ilmeistä, eleistä ja äänenpainosta saamaansa viestiä kuin puheen sisältöä. Tästä syntyy yksi Internetin kautta tapahtuvan kommunikoinnin pahimmista ongelmista: Keskustelukumppanin sanattoman viestinnän ymmärtäminen pelkästä tekstistä. Vuonna 1982 käytettiin ensimmäisiä kertoja hymiötä lisäämään tekstin ilmaisuvoimaa. Hymiössä esitetään tunnetta kuvaava ilme ASCII-merkein. Yksi yleisin hymiö muodostuu merkeistä :-) kirjoitettuna peräkkäin. Kuviota käännetään mielessä 90 astetta myötäpäivään, jolloin muodostuu hymyilevä naama. Hymiöt ovat yleistyneet erityisesti nuorten pikaviestittelyssä. Hymiöitä on paljon erilaisia, eikä hymi-

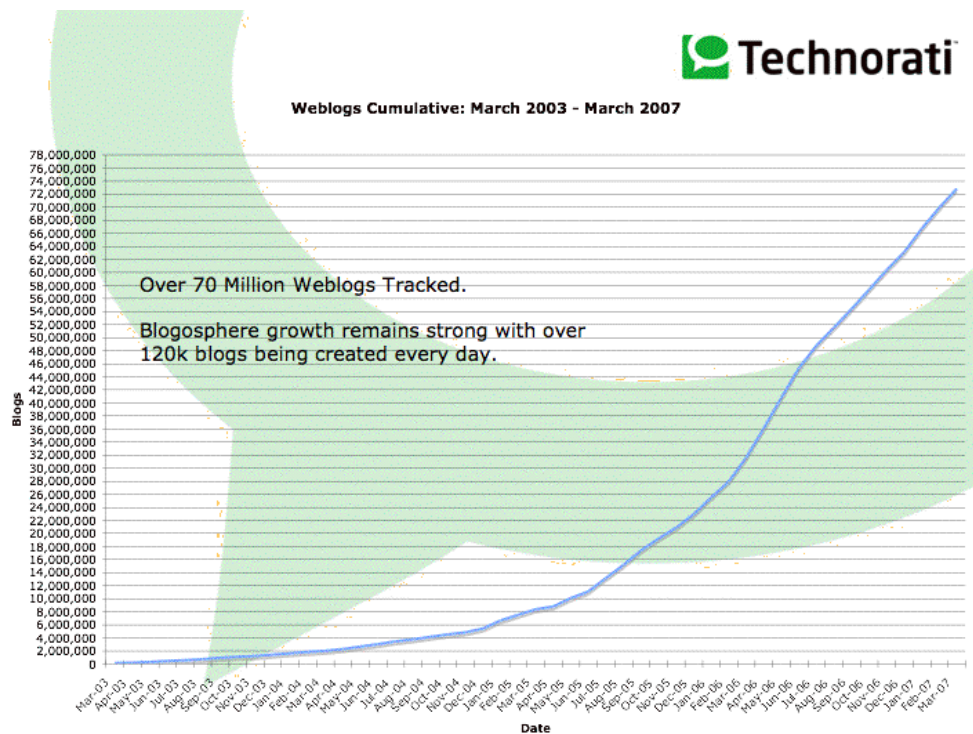
öille ole yksiselitteisiä tarkoituksia. Ihmiset muodostavat hymiöistä yksilöllisiä käsityksiä ja tämä heikentää hymiöiden tehoa sanattoman viestinnän keinona. Lisäksi esim. japanilaisissa hymiöissä tunteet muodostetaan kuvion silmillä ja hymiö on pystyasennossa (esim. ^_^) kun länsimaalaisissa hymiöissä hymy muodostetaan kuvion suulla ja kuvio on vaakatasossa.

Laajakaistayhteyksien yleistyminen on mahdollistanut kommunikoinnin tekstin lisäksi myös video- ja puheyhteydellä, jolloin sanattoman viestinnän ymmärtäminen helpottuu. Video- ja puheyhteydet eivät kuitenkaan yllä kasvoittain tapahtuvassa kanssakäymisessä muodostuvaan ryhmään sitoutumiseen. Pelkästään Internetin välityksellä tapahtuva tiimityöskentely onkin tehottomampaa kuin perinteisessä kanssakäymisessä tapahtuva tiimityöskentely.

4.1.3 Hakeutuminen muiden seuraan

Internetiä pidetään tasa-arvoisena alustana mielipiteiden julkaisemiselle. Väitettä voidaan perustella web-julkaisemisen heppoudella. Internetin avulla pitäisi siis olla helppoa löytää omia vastaavia mielipiteitä ja niiden kirjoittajia. Monet palvelut tarjoavat ilmaiseksi mahdollisuuden kirjoittaa omia blogeja, keskustella asioista foorumeilla ja jopa julkaista omia web-sivuja. Nämä palvelut ovat usein myös helppoja käyttää ja näin monien ihmisten ulottuvissa. Monet ihmiset myös tarttuvat mahdollisuuteen julkaista omia ajatuksiaan Internetissä.

Technorati on etsinyt ja kirjannut aloitettuja blogeja vuodesta 2002. Maaliskuussa 2007 Technoratin tiedossa oli yli 70 miljoonaa aloitettua blogia ja uusia blogeja ilmestyi maailmanlaajuisesti n. 120 000 päivässä (Kuvio 1). Alkuvuonna 2008 Technorati ilmoittaa vastaavan blogien määrän olevan 112,8 miljoonaa, uusia blogeja ilmestyvän 175 000 päivässä ja blogikirjoituksia kirjoitettavan 1,6 miljoonaa päivässä.



Kuvio 1. Technoratin seuraamien aloitettujen blogien kumulatiivinen määrä vuosina 2003–2007.

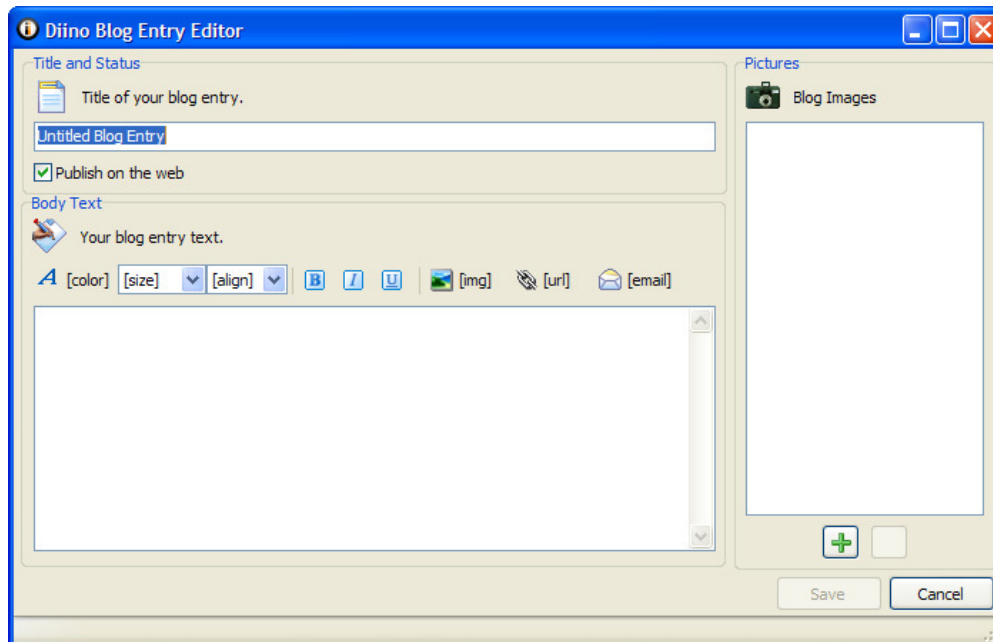
Verkojulkaisujen suuri määrä ja Internetin asiakirjojen topologia luovat ongelman, joka peittää alleen Internetin näennäisen tasa-arvoisuuden. Verkkosivusto, johon johtavaa linkkiä ei ole millään toisella verkkosivulla on käytännössä näkyvätön sivusto. Kirjoitus, jota kukaan ei kommentoi jää hyvin vähälle huomiolle. Internetin linkkirakenteen vuoksi suurin osa dokumenteista jää vaille huomiota tai yleisöltä täysin näkymättömiin. (Barabási 2002, 61.)

Ihmiset hakeutuvat itsensä kanssa samalla tavalla ajattelevien ihmisten seuraan. Ihmisten tai yhteisöjen etsiminen tietyn aiheen perusteella Internetissä on helppoa, mikäli aihe on suosittu. Suosituista aiheista muodostuu paljon sivustoja ja tietyn aiheiset sivustot luovat linkkejä toisiinsa. Jotkut sivustot toimivat solmukohtina eli suurin osa linkeistä osoittaa niihin. Nämä sivustot nousevat esiin kyseiseen aiheeseen kohdistetuissa tietohauissa. Jos aihe puolestaan ei ole suosittu, hukuvat haetut yhteisöt tai ihmiset väärin hakutulosten joukkoon. Esimerkiksi hakukone

Google käyttää hakutulosten järjestämisessä Pagerank-algoritmia, jonka tärkeimpiin tekijöihin kuuluu sivuun kohdistuvien viittausten määrä muilla sivustoilla.

4.2 Internet yhteisöllisyyden edistäjänä

Virtuaalinen ympäristö asettaa rajoitteita, mutta myös helpottaa yhteisöjen toimintaa ja muodostumista. Kehittynyt tekniikka on mahdollistanut tiedon helpon ja nopean jakamisen halukkaille henkilöille. Tiedonjulkaisuun Internetissä on kehittynyt helppokäyttöisiä työvälineitä ja tiedonjulkaisu on tullut mahdolliseksi myös asiaan vihkiytymättömille (Kuva 1).



Kuva 1. Blogikirjoituksen lisääminen Diinon avulla. Ohjelma suorittaa julkaisemista lähes kaiken muun paitsi itse kirjoittamisen.

Tiedon jakamisen helpottumisen kautta myös tiedon hankinta on helpottunut. Perinteiset byrokraattiset rajat voidaan halutessa ylittää ja antaa jokaiselle mahdollisuus käyttää tietoa. Julkaistu tieto puolestaan mahdollistaa uusien yhteisöjen muodostumisen avoimen tiedon ympärille tai tiedon julkaisusta johtuen. Tiedon-

haun myötä syntyy myös yhteisöjä. Perinteisten hakupalveluiden rinnalle on noussut ns. sosiaalisia hakupalveluita. Esimerkiksi del.icio.us-palvelussa käyttäjät saavat lisätä suosikkilinkkejään muiden nähtäviksi. Samoista asioista kiinnostuneiden käyttäjien on hyödyllistä tarkastella toistensa linkkilistoja ja vaihdella linkkejä saadakseen lisää tietoa kiinnostavasta aiheesta.

4.2.1 Osittaiset verkkoyhteisöt

Pelkästään Internetin avulla toisiaan näkeivistä henkilöistä ei muodostu yhtä tiivistä ryhmää kuin kasvokkain tapaavista henkilöistä. Internet edistää ryhmän toimintaa parhaimmillaan, mikäli ryhmä ei toimi pelkästään Internetissä. Olemassa olevien ryhmien toimintaa voidaan tehostaa Internetin avulla vähentämällä ryhmän toimintaa haittaavien tekijöiden merkitystä. Esim. videokeskustelujen myötä ryhmän jäsenten maantieteellinen sijainti etäällä toisistaan menettää merkitystään ryhmän yhtenäisyyttä haittaavana tekijänä.

Useat Internetin yhteisöt muodostuvat olemassa olevan yhteisön siirtyessä käyttämään Internetiä. Yhteisö esim. alkaa hoitaa tiedottamista verkkosivuillaan, ottaa käyttöön vain yhteisön jäsenille tarkoitetun intranetin tai alkaa pitää jäsenrekisteriään Internetissä. Tällöin vain osa yhteisöstä toimii aktiivisesti Internetissä ja yhteisön yhteenkuuluvuutta pidetään yllä muuta kautta.

Kanssakäymisen siirtyessä myös Internetiin suurempi osa yhteisöä alkaa toimia aktiivisesti myös verkkoyhteisössä. Usein Internetin kautta tapahtuva kanssakäynti on lisänä olemassa olevan ryhmän muulle kanssakäymiselle. Monet nuoret ovat ottaneet reaaliaikaiset pikaviestimet osaksi kommunikointiaan ja näin esim. muutto toiselle paikkakunnalle ei välttämättä enää vähennä yhteenkuuluvuutta.

4.2.2 Peliyhteisöt eli verkkoyhteisö siirtyy osaksi elävää elämää

Verkkoyhteisön siirtyminen Internetin ulkopuoliseen maailmaan on harvinaisempaa kuin perinteisen yhteisön siirtyminen käyttämään kanssakäymisessä myös Internetin tarjoamia mahdollisuuksia. Verkkopeleissä muodostuvat yhteisöt ovat kuitenkin oivallinen esimerkki tällaisesta tapauksesta.

Internetin välityksellä voi pelata monia tietokonepelejä yhdessä muiden pelaajien kanssa. Osa peleistä on suunniteltu toimimaan vain Internetissä. Monissa peleissä on mahdollisuus pelata yksin omalla koneella tai Internetin kautta muiden pelaajien kanssa. Jotkut pelit ovat aluksi olleet yksin pelattavia, mutta nousseet menestykseen Internetin kautta tapahtuvan monen pelaajan yhteispelin avulla.

Myös yksin pelattavissa tietokonepeleissä on kanssakäymisen elementtejä. Pelaajan täytyy usein esim. ratkoa ongelmia kyselemällä pelimaailman hahmoilta apua. Tietokone on hoitanut pelimaailman muiden hahmojen toiminnan, mutta tekniikan kehittyttyä on tullut mahdolliseksi tehdä näyttäviä pelejä, joissa kaikkia hahmoja ohjaa yksi ihminen. Pelejä on pelattu Internetissä kymmeniä vuosia. Aluksi pelit olivat tekstipohjaisia, kaukana nykyisistä graafisesti näyttävistä peleistä. Tekniikan mahdollistettua suurempien tietomäärien siirtämisen Internetissä, ovat graafisesti näyttävät pelit siirtyneet pelattaviksi myös Internetin kautta.

Verkkopeliyhteisöt muodostuvat pelin luonteen mukaan. Peleissä muodostetaan ryhmiä, jolloin yksittäisen pelaajan mahdollisuuksia menestyä pelissä paranevat. Ryhmän jäsenet voivat olla toisilleen entuudestaan tuntemattomia, mutta usein pelaajan maantieteellinen sijainti on ryhmän jäsenten yhdistävä tekijä. Ryhmän yhteinen päämäärä on menestyä pelissä. Monissa peleissä myös ryhmät taistelevat keskenään.

Pelien aikana voi kommunikoida ryhmän jäsenten kanssa tekstipohjaisilla pika-viestimillä tai puhuen. Näin kehitetään yhteisiä strategioita pelissä menestymiseen. Strategioiden myötä pelaajille muodostuu selkeitä rooleja. Peliryhmissä pe-

laajien motivaatio ja ryhmäsidonnaisuus ovat korkeita ja varsinkin paljon aikaa vaativissa peleissä ryhmistä muodostuu hyvin tiiviitä.

Tiivis verkkoyhteisö siirtyy helposti myös Internetin ulkopuoliseen maailmaan. Peliryhmät järjestävät tapaamisia, joissa ryhmän jäsenet pääsevät tutustumaan toisiinsa elävässä elämässä. Myös kaikille pelin pelaajille avoimia tapaamisia järjestetään (Kuva 2). Tapaamisten jälkeen ryhmän jäsenet ovat usein enemmän yhteydessä toisiinsa myös pelin ulkopuolella, eikä ryhmä ole enää pelkästään verkkoyhteisö.



Kuva 2. Verkkopeli Warbook ilmoittaa kaikille pelaajille avoimesta tapaamisesta pelin etusivulla.

4.2.3 Yhteisöllinen luominen

Avoimen lähdekoodin ohjelmilla tarkoitetaan karkeasti ilmaistuna ohjelmia, joiden lähdekoodia kuka tahansa asiansa osaavaa pääsee muokkaamaan. Osaava henkilö kykenee siis korjaamaan ja kehittämään jonkun toisen luomaa ohjelmistoa. Yksi tunnetuimmista avoimen lähdekoodin ohjelmistoista on GNU/Linux käyttö-

järjestelmä. Avoimen lähdekoodin ohjelmien pääsääntöinen leviämiskanava on Internet.

Periaatteessa jokainen avoimen lähdekoodin ohjelman käyttäjä voi muokata ohjelmaa mieleisekseen tai lisätä siihen haluamiaan elementtejä. Ohjelman muokattu lähdekoodi tulee julkaista muiden nähtäväksi. Muiden julkaisema lähdekoodi herättää kiinnostusta ja helposti myös tarpeen tehdä itse parempaa koodia. Avoimen lähdekoodin ohjelman ympärille muodostuu näin helposti yhteisö tai yhteisöjä. Yleisempää on yhteisön aloittama avoimen lähdekoodin ohjelmistokehitys, jonka myötä yhteisö lähtee kasvuun.

Internet on osoittanut soveltuvaksi alustaksi myös elokuvan kehitykselle. Vuonna 2005 ilmestynyt suomalainen elokuva *Star Wreck: In the Pirkinning* on tästä hyvä esimerkki. Elokuva on *Star Wreck* -sarjan seitsemäs osa ja sarjan ensimmäinen täyspitkä elokuva. Aikaisemmin ilmestyneiden osien fanit olivat suuressa merkityksessä elokuvan kehityksessä. *Star Wreck* -sarjan aikaisempien osien ympärille muodostuneen yhteisön lukuisat pienet ideat, suuret kokonaisuudet ja satunnaiset huulenheitot päätyivät sellaisenaan elokuvaan.

Star Wreck: In the Pirkinning -elokuvan taustalla oleva Tuotantoyhtiö Energia Oy on kehittänyt yhteisöllisen elokuvan [www-pohjaista](http://www-pohjaista.tuotantoalustaa) tuotantoalustaa. Palvelu toimii idea- ja toteutusmoottorina elokuville. Palveluun muodostuu yhteisö, jonka jäsenet saavat osallistua elokuvan tekoon halukkuutensa ja kykyjensä mukaan. (Tuotantoyhtiö Energia Oy, 2006.)

4.3 Yhteisöllisyyspalvelut

Verkkoyhteisöjä on monenlaisia moneen eri tarkoitukseen. Verkkoyhteisöjen toimimiseen on myös kehittynyt monia palveluja. Käsittelen muutaman mielenkiintoisimman yhteisöllisyyspalvelun Popula.tv-sivustoa ajatellen.

4.3.1 Blogit

Nykyaikaisista verkkoyhteisötyökaluista tehtyjä tutkimuksia on helpoin löytää blogeista eli verkkolokeista. Blogi on verkkosivu, johon blogin kirjoittaja lisää uusia kirjoituksia vanhoja kirjoituksia poistamatta. Kirjoitukset jäävät näkyviin aikajärjestyksessä ja useimmiten kirjoitukset ovat kaikkien katseltavissa. Usein kirjoituksia on myös mahdollista kommentoida. Blogeja kuulee kutsuttavan myös verkkopäiväkirjoiksi. Tämä onkin yksi yleisimmistä syistä pitää blogia; kertoa muille mitä omassa elämässä tapahtuu. Muita syitä kirjoittamiseen ovat toisiin vaikuttaminen kirjoituksilla, muiden mielipiteiden saaminen, kirjoittelemalla ajattelevinen ja tunnejännitteiden laukaisu (Gumbrecht, Nardi & Schiano 2004). Blogilla on usein aihe, jota kirjoittaja pyrkii noudattamaan. Jotkut kirjoittajat pitävät useaa blogia eri aiheista. Blogeja käytetään myös epäviralliseen tiedottamiseen. Kirjoittamisaktiivisuus kasvaakin kriisien aikana (Technorati 2007).

Blogit eivät ensisilmäyksellä vaikuta yhteisöllisyysvälineiltä. Blogi voidaan nähdä yhden henkilön monologina. Yhteisöllisyys blogeissa muodostuu kirjoitusten kommentoinneista ja linkityksistä toisiin blogeihin. Kirjoittaja saattaa kirjoituksessaan viitata tai ottaa kantaa toisen blogin kirjoitukseen ja aloittaa näin blogien välisen yhteyden. Blogien yhteisöllisyyttä kuvaa myös Gumbrecht ym. (2004) saama tulos syistä aloittaa blogin kirjoittaminen. Heidän tutkimuksessaan 20% ilmoitti aloittamisen syyksi sosiaalisen paineen, muut kirjoittajat olivat pyytäneet heitä aloittamaan oman blogin. Kirjoittaja saattaa tuntea painetta kirjoittaa usein blogiinsa, koska lukijat odottavat uutta luettavaa. Myös muiden kirjoituksia lukevat kirjoittajat lisäävät painetta kirjoittaa omaa blogia. Kirjoittaja saattaa pitää toista kirjoittajaa huonona bloggajana, jos tämä ei kirjoita riittävän usein. Blogien lukijat ja muut kirjoittajat synnyttävät tarpeen kirjoittaa omaa blogia.

4.3.2 Keskustelupalsta

Keskustelupalstoilla eli foorumeilla nimensä mukaan keskustellaan aiheista. Keskustelupalstat ovat usein pilkottu muutamaaan pääaiheeseen, joiden alle varsinaiset keskustelut sijoittuvat. Keskustelut muodostuvat viestiketjuiksi (Kuva 3), joissa aloittava viesti määrittää keskustelun tarkan aiheen. Varsinkin viestiketjujen muodostuessa pitkiksi, keskustelu saattaa ajautua alkuperäisen aiheen ulkopuolelle. Tällöin saatetaan aloittaa uusi viestiketju uudesta aiheesta. Keskustelupalstat ovat hyvin suosittuja ominaisuuksia verkkosivustoilla, koska ne tarjoavat helpon mahdollisuuden keskustella sivustoon liittyvistä aiheista. Samalla ylläpito näkee mikä sivuston vierailijoita kiinnostaa ja voi ohjata sivustojen muuta sisältöä tähän suuntaan.

Keskustelun kulku:

Suomessa on taulu-tv	buumi!	08.01
ubix	okeri	08.01
Taisi olla	GIGANTTI ;))	08.01
Gigantti	täyden kymp...	08.01
teräväpiirto	ymärrysp...	08.01
Mikäs niissä?	Telkuntöllääjä	08.01
"Maanantaisia" juuri?	jokutäällä	09.01
eipä se	jarppi.81	09.01
ISO	TV-kuva	08.01
Itse ajattelin ostaa pienemmän	assss	08.01
asunto, 1h,kk,wc: yht. 15 m2 ???	opiskelijap...	08.01
tä?	hä?	09.01
LG:n kiintolevyllinen	-Nixu-	08.01
LG taulu	petelius08	10.01
Ei silmiä voi pilata isolla tv:llä!	elokuvafrikki	eilen
littu tv	jarppi.81	08.01

Kuva 3. Erään keskustelun kulku kirjoitusten otsikoilla näytettynä Suomi24-sivustolla olevalla keskustelupalstalla.

Keskustelupalstat ovat selkeitä yhteisöllisyystyökaluja. Ihmiset keskustelevat itseään kiinnostavista rajatuista aiheista Internetin välityksellä. Aiheet voivat olla hyvinkin tiukasti rajattuja ja aiheista poikkeavia saatetaan jopa rankaista. Rangaistuksen voi saada myös esim. loukkaavasta kirjoituksesta. Keskustelupalstoilla

kirjoitusten sensurointi ylläpidon toimesta on yleistä. Useimmat keskustelupalstat eivät hyväksy esim. rasismia. Kirjoituksia voidaan myös moderoida eli tarkastaa ennen julkaisua.

Keskustelupalstoilla voi olla selkeä päämäärä ja ongelmien ratkominen keskustelupalstoilla on yleistä. Erityisesti tietoteknisiä ongelmia ratkaistaan julkisilla keskustelupalstoilla, jolloin ratkaisut jäävät kaikkien näkyviin. Ongelmaratkaisu sopii erityisen hyvin keskustelupalstoille, sillä useat yksilöt näkevät kysymyksen ja näin todennäköisyys löytää ongelman ratkaiseva kykenevä henkilö on suuri. Keskustelupalstojen ongelmaratkaisua käytetään myös uusien käyttäjien saamiseen palveluun. Keskustelusta näytetään ainoastaan kirjoitus, jossa esitetään kysymys ja nähdäkseen loput kirjoitukset aiheesta on käyttäjän liitettävä palvelun käyttäjäksi.

4.3.3 Profiili

Monet keskustelupalstat ja blogit vaativat käyttäjän rekisteröityvän palveluun. Rekisteröityneelle muodostuu oma profiili. Profiilien käyttötarkoitukset vaihtelevat. Lähtökohtainen tarkoitus profiilille on ylläpidon tarve edes jossain määrin varmistua käyttäjän olevan todellinen henkilö. Profiilin omistajalta voidaan kerätä tietoa hänestä itsestään ja tätä tietoa saatetaan näyttää muille. Minimaalinen profiili on pelkkä nimimerkki. Ylärajaa käyttäjästä kerättävällä tiedolla ei puolestaan käytännössä ole (Kuva 4). Yleisimpiä profiiliin kerättäviä tietoja ovat ikä, sukupuoli ja maantieteellinen sijainti.

The image shows the 'Basic' tab of a Facebook profile settings page. At the top, there are tabs for 'Basic', 'Contact', 'Relationships', 'Personal', 'Education', 'Work', 'Picture', and 'Layout'. The 'Basic' tab is active. Below the tabs, the following fields are visible:

- Sex:** A dropdown menu with the text 'Select Sex:' and a downward arrow.
- Birthday:** Three input fields: 'Month:' with a dropdown, '1' with a dropdown, and '1982'.
- Show my full birthday in my profile:** A checkbox with a dropdown arrow.
- Hometown:** A text input field.
- Country:** A dropdown menu with the text 'Select Country:' and a downward arrow.
- Political Views:** A dropdown menu with the text 'Select Political Views:' and a downward arrow.
- Religious Views:** A text input field.
- Buttons:** 'Save Changes' and 'Cancel' buttons at the bottom.

Kuva 4. Yhteisöpalvelu Facebook antaa käyttäjän lisätä profiiliinsa hyvin paljon henkilökohtaisia tietoja.

Profiili on tapa esitellä itseään. Mitä enemmän tietoa profiiliin laittaa, sitä paremman kuvan muut saavat kyseisestä henkilöstä. Halutessaan oman profiilin voi myös tehdä mielikuvitteelliseksi. Profiili on joillain sivustoilla koko sivuston ydin. Esim. web-palvelu Facebookin idea perustuu oman profiilin luomiseen ja linkittämiseen muihin profiileihin. Ajatuksena on löytää tovereiden profiilit palvelusta ja liittää nämä oman profiilin tovereiksi. Facebookissa voi perustaa ryhmiä ja liittyä olemassa oleviin ryhmiin. Ryhmät ovat yleensä elävässä elämässä muodostuneita yhteisöjä. Ryhmillä voi olla myös päämääriä kuten olemassa olevalla ryhmällä Elämäntaparemontti. Ryhmä kertoo seuraavansa yhteisön jäsenten edistymistä ja antavansa vertaistukea jäsenille. Facebook ilmoittaa aktiivisten käyttäjien määrän olevan yli 58 miljoonaa ja uusien rekisteröitymisten keskiarvoksi 250 000 päivässä (Facebook 2007).

Käyttäjällä on perinteisesti ollut eri profiili jokaisessa käyttämässään palvelussa. Harvoja palveluja on voinut käyttää samalla profiililla ja varsinkin siirryttäessä eri omistajan palveluun, joutuu yleensä luomaan uuden profiilin. Palvelun keräämien käyttäjien ajoittain jopa mustasukkaisessa vartioinnissa on tapahtumassa muutosta. Microsoft on mahdollistanut Windows Live ID -palvelunsa käyttämisen osana web-sivustoa. Käyttäjän tunnistus suoritetaan Windows Live ID:n valmiilla tun-

nistamisella, jolloin Windows Live ID -palveluun rekisteröitynyt käyttäjä voi kirjautua Windows Live ID -tunnuksillaan. Käyttäjän profiili säilyy Windows Live ID -palvelussa, eikä käyttäjän tarvitse luoda uutta profiilia.

4.3.4 Sosiaalinen tietojenkäsittely

Työyhteisöt ovat hyötyneet tiedon nopeasta jakamisesta. Etätyöskentely on mahdollistunut ja toimipisteiden välisestä tiedonvälityksestä on tullut nopeampaa ja työntekijöille avoimempaa. Nopeat tietoliikenneyhteydet mahdollistavat yhä suurempien tietomäärien nopean siirtämisen ja jakamisen. Tekniset vaatimukset sosiaalisten työvälineiden luomiseen on jo saavutettu ja sosiaalisia piirteitä alkaa ilmestyä työohjelmistoihin. Esim. sähköpostiohjelma saattaa kertoa ketkä henkilöt ovat tietokoneen ääressä tai mahdollistaa pikaviestimisen. Sähköpostiohjelma on kuitenkin jo lähtökohtaisesti ainakin osittain sosiaalinen, onhan se tehty lähettämään ja vastaanottamaan viestejä toisilta ihmisiltä.

Sosiaalisia työvälineitä tutkitaan ja niitä on jo kokeiltukin. IBM teki kokeilun sovelluksella World Jam, joka mahdollisti IBM:n työntekijöiden maailmanlaajuisen kommunikoinnin ja ongelmanratkaisun 72 tunnin ajan. World Jam toimi testialustana erilaisille kokeiluille kuten aivorihi-peleille.

Työvälineitä yleisempää sosiaalinen tietojenkäsittely on verkkopalveluissa, esim. verkkokaupoissa. Verkkokauppa saattaa ostosta tehdessä ilmoittaa mitä muita tuotteita kyseisen tuotteen ostaneet ovat myös ostaneet. Microsoftin sosiaalisen tietojenkäsittelyn tutkimusryhmä on luonut karttasovelluksen, joka näyttää kuinka moni käyttäjä on tarkastellut karttaa ja mistä kohdasta. Myös hakukoneisiin on tullut sosiaalisia elementtejä; käyttäjät voivat antaa ääniä hakutuloksen sopivuudesta ja hakutuloksia voidaan järjestellä annettujen äänien perusteella.

5 POPULA.TV JA YHTEISÖLLISYYS

Estradi-hanke oli ajalla 1.8.2006 - 31.12.2007 toiminut projekti. Hankkeessa tutkittiin ja kehitettiin virtuaalista kohtaamispaikkaa kulttuurialan toimijoille. Tarkoituksena oli luoda yhteyskanava kulttuurialan toimijoiden ja business-osaajien välille. Kohtaamispaikan rakentaminen aloitettiin hankkeen aikana toteuttamalla Internetin kautta toimiva mediakanava Popula.tv. Vaikka Estradi-hanke päättyi, jäi Popula.tv toimintaan.

Popula.tv on television kaltainen mediakanava, jota voi seurata Internet-selaimen avulla. Ohjelmavirta muistuttaa televisiolähetystä, mutta myös muunlainen sisältö on mahdollista. Kanavalla voidaan esittää videomuodossa toimitettua materiaalia, oli kyseessä sitten valokuvanäyttely tai täysipitkä elokuva.

Popula.tv on avoin kansalaiskanava, jolle jokainen halukas voi tuottaa sisältöä ja jota jokainen halukas voi Internetissä katsoa. Tekijöiden ammattitasoa, asuinkuntaa tms. ei ole mitenkään rajoitettu, ainoastaan sisältöä koskien on rajoituksia. Kanavalla näytetään kaikkea sinne toimitettua materiaalia tasapuolisesti. Popula.tv on aidosti tasa-arvoinen kansalaiskanava, joka tarjoaa mahdollisuuden näkyvyyteen myös aloitteleville kulttuurialan toimijoille. Popula.tv ei maksa sisällöstä sisällöntuottajille, joten sisällöntuottajien halu julkaista teoksensa kanavalla täytyy synnyttää muilla arvoilla.

5.1 Yhteisöllisyyden tarve Popula.tv:lle

Popula.tv toimii sivustolla <http://www.popula.tv>. Kyseessä on perinteinen Internet-sivusto, jossa on lisänä elementti videokuvan näyttämiseen. Kuten pääsääntöisesti kaikkia verkkopalveluja, yhteisöjen muodostuminen palvelun ympärille aut-

taa myös Popula.tv:tä saamaan lisää käyttäjiä ja lisäämään käyttäjien kävijäuskollisuutta.

Popula.tv on itsessään jo palvelu, joten yhteisöllisyyspalvelut tulevat sivustolle pääpalvelun lisäksi. Yhteisöpalveluilla pyritään tukemaan pääpalvelun eli median kanavan toimintaa, eikä yhteisöpalveluista tehdä sivuston päätuotetta. Yhteisöpalvelujen on hyvä liittyä suoraan kanavan toimintaan, eikä olla selkeästi erillinen osa sivustoa. Esim. kanavan toimintaa ajatellen yksittäisen ohjelman tasolla tarjottava mahdollisuus yhteisöjen muodostumiseen antaa hyvät lähtökohdat yhteisöjen muodostumiseen. Näin yhteisöllisyys tukee selkeästi kanavan toimintaa ja kanavan toiminta yhteisöllisyyttä.

Karkeasti jaoteltuna Popula.tv:n ympärille pyritään muodostamaan kahden tyyppisiä yhteisöjä; katsojien yhteisöjä sekä sisällöntuottajien yhteisöjä. Yhteisöjen jako kahteen tyyppiin auttaa sivustolle sopivien yhteisöpalvelujen selvittämisessä, eikä jaolla ole muuta tarkoitusta. Yksilö voi kuulua molempiin yhteisötyyppeihin eikä yksilöiden liikehdintää näiden kahden yhteisötyypin välillä ei ole mitään syytä rajoittaa.

Sisällöntuottajien yhteisöjen muodostuminen Popula.tv:n ympärille edesauttaa kanavan toimintaa sekä Estradi-hankkeen tavoitteiden täyttymistä. Koska Popula.tv ei maksa sisällöstä, on tärkeää saada sisällöntuottajat aktivoitua muulla kannustimella. Mahdollinen teoksen saama julkisuus on yksi kannustin julkaista teoksiaan Popula.tv:ssä, mutta myös yhteisöllisyys aktivoi sisällöntuottajia. Videoteoksen tekeminen vaatii yleensä usean henkilön työpanoksen ja usein teoksella on joku tietty yleisö mietitty jo ennen tuotantoa. Jos teoksen tekijät ja yleisö käyttää Popula.tv-sivustoa edes osittaiseen kanssakäymiseen, on teoksen julkaiseminen Popula.tv:ssä todennäköistä. Teoksia julkaistaisiin ”omalle porukalle”, mutta samalla teoksen näkee jokainen kanavaa katsova. Saamalla sisällöntuottajat tuntemaan Popula.tv:n omakseen aktivoidaan sisällöntuotantoa.

Estradi-hankkeen tavoitteita oli mm. edistää yhteistyötä eri toimijoiden kesken, aktivoida sisällöntuotannon kenttää sekä luoda uudenlaista toimintakulttuuria me-

dian tuottamiseen ja kuluttamiseen. Yhteisöpalvelut Popula.tv:n ympärillä voidaan nähdä edesauttamassa näiden kaikkien tavoitteiden saavuttamista. Kanava toimii julkaisualustana toimijoiden teoksille ja Popula.tv:n yhteisöpalveluissa toimijat voivat esitellä tarkemmin itseään. Yhteisöpalveluista voi myös hakea toimijoita. Tekijöiden ja yhteistyökumppanien löytäminen helpottuu, joka parantaa yhteistyömahdollisuuksia ja sisällöntuotannon kentän aktivoitumista.

5.2 Popula.tv yhteisöllisyyden edistäjänä

Estradi-hankkeen tavoitteissa näkyy myös osa Popula.tv-kanavan tarjoamista mahdollisuuksista yhteisöllisyyden muodostamiseen. Esim. yhteistyön tavoittelu kulttuurialan toimijoiden ja business-osaajien kesken voidaan nähdä myös kanavan ympärille muodostuvaa yhteisöä laajentavana tekijänä. Kulttuurialan tekijöiden kannattaa tuoda itseään esille kanavalla ja yhteisössä, koska tätä kautta he voivat saada työtarjouksia. Yhtälailla myös tuottajien on hyödyllistä olla osana yhteisöä löytääkseen hyviä tekijöitä.

Sisällöntuottajien kesken muodostuu ryhmiä, joiden tavoitteena on saada teos valmiiksi. Popula.tv-sivustolla voidaan tukea näiden ryhmien toimintaa tarjoamalla työskentelyä edistäviä verkkotyökaluja. Videotuotanto ei voi siirtyä kokonaan Internetin kautta tehtäväksi työksi, mutta esim. projektin hallintaa ja tiedon jakamista voidaan helpottaa sisällöntuottajien yhteisöpalveluilla. Videotuotantoa edistävillä verkkotyökaluilla saadaan olemassa olevia ryhmiä siirtymään osittain Internetin välityksellä tapahtuvaan kommunikointiin.

Videotuotannon muuttuminen osittain Popula.tv-palvelun kautta toimivaksi synnyttää myös uusia yhteyksiä tekijöiden välille. Tuotannossa esiin nousevia ongelmia voidaan yrittää ratkaista laajan yhteisön avulla esim. keskustelupalstalla, jolloin kokeneemmat tekijät voivat auttaa aloittelevia tekijöitä. Myös henkilön profiloituminen tietyn teoksen tiettyyn rooliin tuo esille henkilön osaamista muille tekijöille.

Popula.tv televisiokanavana tarjoaa paljon valmiita keskusteluaiheita. Esim. kanavalla esitettävistä ohjelmista syntyy keskustelua. Yksittäisen ohjelman ympärille muodostuu yhteisö sen tekijöistä sekä katsojista. Tekijöille tämä ryhmä on ollut aiemmin olemassa, mutta katsojille ryhmä toimii vain Internetin välityksellä.

5.3 Popula.tv ja siihen sopivat yhteisöllisyyspalvelut

Yhteisöllisyys Popula.tv-palvelussa rakentuu pitkälti televisiokanavan sisällön katsomisen ja tuottamisen ympärille. Sivuston toiminnan alkuvaiheessa on tärkeämpää saada sisällöntuottajat aktiivisesti mukaan kanavan toimintaan kuin katsojat, jotta kanavalle saadaan uutta sisältöä. Käsittelen tästä lähtökohdasta valitut yhteisöllisyyspalvelut. Yhtälaila yhteisöllisyyttä rakennetaan myös pienillä elementeillä kuten videoiden kommentointi, vaikkei niitä tässä tarkemmin käsitellä.

5.3.1 Profiili

Yksilö on yhteisön perusosa ja verkkoyhteisössä yksilö on hänen profiilinsa. Profiili luodaan palveluun rekisteröitymisen yhteydessä, joten jokaisella rekisteröityneellä käyttäjällä on profiili. Profiili toimii sivustolla kaikki yhteisöllisyyspalvelut kokoavana elementtinä, sillä kaikkia sivuston yhteisöllisyyspalveluja käytetään palveluun kirjautuneena.

Profiilia käytetään ajan hengen mukaisesti itsensä esittelyyn, mutta profiilin tallennettavat tiedot määräytyvät käyttäjän aseman mukaan. Profiilin avulla jaetaan Popula.tv:n käyttäjät tekijöihin ja katsojiin. Profiili yksilöi käyttäjät ja mahdollistaa tarvittaessa esiintymisen henkilön oikeilla tiedoilla ja halutessa nimimerkillä.

Katsoja ei tarvitse profiilia Popula.tv:n ohjelmavirran seuraamiseen. Tarve profiilille muodostuu katsojan halutessa ottaa osaa mediakanavan ympärille muodostuvaan yhteisöön. Katsoja voi halutessaan antaa profiiliin paljon tietoa itsestään, mutta profiilista on mahdollista tehdä myös hyvin yksinkertainen, josta ei voi tunnistaa profiilin takana olevaa oikeaa henkilöä. Koska profiili liittyy television kaltaiseen mediakanavaan, tulee katsojalla olla mahdollisuus ilmoittaa esim. kanavalla näkyvät suosikkiohjelmansa. Mediakanava tulee muutenkin ottaa huomioon profiiliin liitettävissä tiedoissa, jotta yhteisöllisyyden ja kanavan välillä säilyy selkeä side.

Koska kanavan kannalta tekijällä on katsojaa suurempi vastuu tekemisistään, profiiliin kerätään enemmän tietoa tekijästä kuin rekisteröityneestä katsojasta. Tekijän profiili on laajennettu versio katsojan profiilista. Tekijöiden täytyy myös todistaa henkilöllisyytensä esim. verkkopankkipalvelun avulla. Tekijöiden tunnistaminen on tärkeää, jotta kanavalle ei tuoteta nimimerkin suojissa tai toisen henkilön nimissä laitonta tai loukkaavaa materiaalia. Katsojan henkilöllisyyden vastaavaan tarkistamiseen ei ole tarvetta.

Tekijälle profiili toimii myös virtuaalisena ansioluettelona. Tekijän profiiliin voidaan listata Popula.tv:llä näkyvistä teoksista ne, joita tekijä on ollut mukana tekemässä. Teoksen yhteydessä kerrotaan myös mitä tekijä on tehnyt kyseisessä teoksessa.

5.3.2 Keskustelupalsta

Keskustelupalsta on yhteisöllisyyspalvelu, jota ihmiset ovat verkossa tottuneet käyttämään. Keskustelupalstalle on helppo kirjoittaa ja käyttäjien kirjoitukset keskustelupalstalle luovat nopeasti uutta sisältöä palveluun. Keskustelupalstan avulla käyttäjät pystyvät nopeasti tutustumaan yhteisön aktiivisiin jäseniin ja saavat kuvan yhteisön hierarkiasta.

Keskustelupalsta on tarkoitettu kaikille Popula.tv:n rekisteröityneille käyttäjille. Keskustelupalsta on suunnattu keskusteluun Popula.tv:tä koskevista aiheista, mutta aiheita ei ole tarvetta rajoittaa koskemaan tiukasti Popula.tv:tä. Keskustelupalstan pääaiheet koskevat kanavaa, ohjelmistoa ja sisällöntuotantoa.

Katsojien kirjoitukset ovat julkisia ja jäävät kaikille näkyviin. Keskustelupalstan tarkoitus katsojalle on lähinnä tarjota mahdollisuus keskustella ohjelmista ja kanavasta. Keskustelupalstalla pyritään myös lisäämään sisällöntuottajien ja katsojien välistä kommunikointia. Katsojat voivat kertoa sisällöntuottajille esim. uusia ohjelmia koskevia toiveita ja sisällöntuottajat voivat halutessaan kysellä palautetta ohjelmistaan.

Sisällöntuottajien kirjoitukset voidaan halutessa rajoittaa vain tietyn ryhmän nähtäviksi. Ryhmät muodostuvat olemassa olevien työryhmien mukaan, jolloin keskustelupalsta toimii osana videotuotannon verkkotyökalua. Näissä tapauksissa keskustelupalstan tarkoitus on toimia alustana tiettyä projektia koskevalle keskustelulle. Sisällöntuottajat voivat käyttää keskustelupalstaa myös samalla tavalla kuin rekisteröityneet katsojat.

5.3.3 Blogi

Blogit ovat keskustelupalstojen tapaan käyttäjille tuttu yhteisöllisyyspalvelu. Blogit ovat myös erittäin suosittuja ja niiden määrä kasvaa kovaa vauhtia. Blogit sopivat hyvin televisiokanavan lisäpalveluksi ja niiden avulla kanavan sisällölle ja sisällöntuotannolle saadaan uutta merkitystä pelkän videomuotoisen teoksen lisäksi. Blogien avulla on mahdollista saada käyttäjät tuottamaan runsaasti mielenkiintoista sisältöä verkkopalvelulle.

Popula.tv tarjoaa runsaasti kirjoitusaiheita blogien kirjoittajille. Kirjoittajia kannattaa rohkaista kanavasta tai sen sisällöstä kirjoittamiseen. Popula.tv:stä tai sen

sisällöstä kirjoitettaessa kasvaa kirjoittajan tunne Popula.tv:stä kirjoittajan omana kanavana. Lisäksi kirjoitukset toimivat mainoksena kanavalle.

Katsojalle blogi on hyvä paikka tuoda esiin omia näkemyksiään kanavasta ja sen sisällöstä. Katsoja voi blogissaan esim. arvostella kanavalla näytettäviä ohjelmia. Jokainen katsoja voi toimia kriitikkona ohjelmille ja julkaista kirjoituksensa helposti. Blogikirjoitukset voi suoraan liittää tiettyyn teokseen, jolloin ohjelman tietoja selaava käyttäjä näkee teoksesta kirjoitetut arvostelut. Katsojat voivat myös pitää blogin avulla esim. päiväkirjaa seuraamistaan ohjelmista.

Sisällöntuottajan näkökulmasta blogi on erittäin hyvä tapa mainostaa tekeillä olevaa teosta. Blogi voidaan valjastaa teoksen tuotantopäiväkirjaksi. Päiväkirjalla saadaan herätettyä yleisön mielenkiintoa valmiin teoksen lisäksi myös teoksen tuotantoprosessiin ja ehkä näin löydetään uusia tekijöitä.

5.3.4 Osaajatietokanta

Osaajatietokanta on yksi houkutin julkaista teoksia Popula.tv:ssä. Halutessaan sisällöntuottaja saa helposti lisää näkyvyyttä itselleen ja teoksilleen osaajatietokannan avulla. Osaajatietokantaan pääsy edellyttää teoksen julkaisemista Popula.tv-kanavalla. Osaajatietokannalla pyritään lisäämään toimijoiden yhteistyötä tuomalla kaikki sisällöntuottajat esiin yhdessä paikassa.

Osaajatietokantaan kerätään tiedot kaikista halukkaista Popula.tv:n vanhoista, nykyisistä ja tulevista sisällöntuottajista. Tiedot ovat julkisesti nähtävillä ja tarkoituksena on esitellä Popula.tv:n sisällöntuottajia ja heidän osaamistaan. Osaajatietokannasta voi hakea sisällöntuottajia teoksen perusteella tai sisällöntuottajan perusteella teoksia. Käytännössä osaajatietokanta kerää halukkaiden sisällöntuottajien profiilit yhteen paikkaan ja mahdollistaa profiilien selailun.

Katsojien tietoja ei esitellä osaajatietokannassa, vaan ainoastaan sisällöntuottajat voivat näkyä osaajatietokannassa. Katsojan kannalta osaajatietokanta toimii lähinnä tietopankkina sisällöntuottajista ja teoksista. Osaajatietokannan avulla katsoja voi etsiä teoksia, joiden tekemisessä on ollut tietty henkilö mukana.

Samalla tavalla kuin katsoja, mutta eri tarkoitukseen, osaajatietokantaa voivat käyttää tekijöitä etsivät tahot. Sisällöntuottajaan liitetyt tiedot muodostavat ansioluettelon sisällöntuottajan Popula.tv:ssä näkyvistä teoksista. Sisällöntuottajan teokset ovat nopeasti katsottavissa osaajatietokannan kautta, jolloin tekijää etsivän on helppo löytää haluamansa tasoinen tekijä. Tekijöitä etsivät voivat myös jättää työpaikkailmoituksia osaajatietokantaan. Osaajatietokanta tuo yksilön lisäksi myös sisällöntuotannon ryhmät näkyviin, jolloin tekijöitä etsivä näkee tekijöiden aikaisemmat työryhmät.

Sisällöntuottajalle osaajatietokanta on oivallinen paikka näkyä ja esitellä osaamistaan. Näkyminen osaajatietokannassa voidaan tehdä sisällöntuottajalle helpoksi ja vaivattomaksi. Esim. ansioluettelon tiedot voidaan päivittää automaattisesti kanavalla esitettävien teosten oheistiedoista.

5.3.5 Kehitystyökalu

Kehitystyökalu on osaajatietokannan tavoin houkutin tehdä sisältöä Popula.tv:lle. Kehitystyökalu toimii osaajatietokantaa enemmän työn tekemistä edistävänä palveluna, ei niinkään tekijöiden etsimistä helpottavana palveluna. Kehitystyökalu tuo sisällöntuotannon lähemmäs Popula.tv:tä, jolloin sisällöntuottajien on helpompi ajatella tuottavansa sisältöä omalle kanavalleen.

Kehitystyökalu on sisällöntuottajille suunnattu palvelu. Palvelun avulla videotuotanto tuodaan osittain Internetin avulla tapahtuvaksi toiminnaksi. Videotuotantoa ei voi kokonaisuudessaan siirtää Internetin avulla tapahtuvaksi toiminnaksi. Kehi-

tystyökalun tarkoitus on helpottaa tuotannon organisointia ja mahdollistaa ajasta ja paikasta perinteistä tuotantoa vähemmän riippuvainen tuotanto.

Palvelun käyttäjäryhmät muodostuvat käynnissä olevien sisällöntuotantoprojektien mukaan. Projektiryhmien hierarkia siirretään myös palveluun. Projektin vetäjä saa suuremmat oikeudet palvelun käyttöön kuin muut projektissa työskentelevät. Palvelun käytöllä pyritään helpottamaan projektin läpiviemistä kokonaisuutena, ei niinkään yksittäisen työsuorituksen helpottamiseen.

Palveluun liittyvät myös muut Popula.tv:n yhteisöllisyyspalvelut. Osaajatietokannasta voi etsiä tekijöitä, keskustelupalstan voi valjastaa toimimaan työryhmän sisäisenä kommunikointialustana ja työn etenemisestä voi kirjoittaa yleisölle blogissa. Palvelussa pitää olla myös projektiin liittyviä ominaisuuksia, kuten aikataulutus, tehtävien jako ja tehtävien seuranta.

Palveluun voidaan ottaa mukaan myös ajatus ”avoimen lähdekoodin” videotuotannosta. Ajatus kaikille avoimesta videotuotannosta ja tekijänoikeuksista ainakin osittain luopumisesta on varmasti ammattilaisille vaikea. Uudet tekijät voivat nähdä tämän kuitenkin mahdollisuutena nostaa omaa osaamista esiin.

Projektien tehtävät voidaan määrittää halutessa julkisiksi, jolloin osateos, tiedosto tai tiedostot, on tallennettu palvelimelle ja on kaikkien käytettävissä. Halukkaat tekijät voivat tehdä tuotoksesta omia versioita myös omiin tarkoituksiinsa. Tällainen toiminta on mahdotonta esim. näyttelijän työssä, mutta täysin mahdollista esim. animaatioiden tai kuvagallerioiden tekemisessä.

Julkisina tehdyt osateokset jäävät julkisiksi. Näin saadaan kasvatettua valmiin materiaalin määrää ja mahdollisesti helpotettua uusien teosten tekemistä. Osateoksista tulee pitää yllä yhtä tarkkoja tietoja kuin kanavalla näytettävistä kokonaisista teoksistakin. Tämän toteutuessa julkisten teosten tekijät saavat ansaitsemansa näkyvyyden.

6 YHTEENVETO JA JOHTOPÄÄTÖKSET

Ihminen muodostaa luonnostaan yhteisöjä ja Internet on ihmisen luomus. On siis luonnollista, että ihmiset muodostavat yhteisöjä myös Internetissä. Verkkoyhteisöjen vahvuus on pitkään ollut erityisesti tietoteknisten ongelmien ratkaisukyky, joka perustuu ongelman tuomiseen näkyville laajalle yhteisölle. Verkkoyhteisöjen hyödyllisyys yksilölle on kuitenkin pelkkää ongelmaratkaisua huomattavasti suurempi.

Verkkoyhteisöt ovat laajentuneet ja niiden määrä on kasvanut lähivuosien aikana. Tämän on mahdollistanut tiedon helppo ja nopea jakaminen tekniikan kehityksen myötä. Ihmiset käyttäytyvät verkkoyhteisöissä entistä avoimin ja saattavat muiden tietoon henkilökohtaisia tietoja jopa vaarallisen paljon. Verkkoyhteisössä toimiminen omana itsenään on kuitenkin kasvava tapa.

Tekniikka mahdollistaa paitsi verkkoyhteisöjen helpon muodostumisen myös uudenlaisten verkkopalvelujen kehittämisen ja sosiaalisen tietojenkäsittelyn. Teknisten rajojen siirtyminen esim. tiedonsiirrossa avaavat palvelujen suunnittelijoille uusia ovia. Työskentely Internetin avustuksella on helpottunut ja verkkotyöyhteisön tuomia etuja on jo käytetty esim. elokuvan tuotannossa.

Olemassa olevien yhteisöjen siirtyminen osittaisiksi verkkoyhteisöiksi antaa yhteisölle mahdollisuuden päästä irti joistain ryhmän tiiviyyteen vaikuttavista tekijöistä. Perinteinen yhteisö on kuitenkin täysin Internetissä toimiva yhteisö tiiviimpi. Internet on hyvä työkalu lisäämään perinteisen yhteisön toimivuutta.

Yhteisöpalvelut ovat hyvä tapa lisätä Internet-sivuston käyttöastetta. Muodostuva verkkoyhteisö luo itse paljon sisältöä sivustolle ja tämä sisältö saa uusia käyttäjiä liikkeelle. Internet-sivustoon liittyvä yhteisö kasvattaa itse itseään jäsenten kutsu-

essa tuttaviaan mukaan yhteisöön. Yhteisössä mahdollisesti muodostuva kilpailu lisää yhteisön tuottavuutta.

LÄHTEET

Barabási Albert-László 2002: Linkit. Terra Cognita Oy. Helsinki.

Facebook [verkkodokumentti] 2007: ”Statistics” [viitattu 10.12.2007]. Saatavissa: <http://www.facebook.com/press/info.php?statistics>

Gumbrecht Michelle, Nardi Bonnie A, Schiano Diane J [verkkodokumentti] 2004: ”Blogging as Social Activity, or, Would You Let 900 Million People Read Your Diary?” [viitattu 16.5.2007]. Saatavissa: <http://home.comcast.net/~diane.schiano/CSCW04.Blog.pdf>

Helkama Klaus, Myllyniemi Rauni, Liebkind Karmela 1998: Johdatus Sosiaali-psykologiaan. 2. painos. Oy Edita Ab. Helsinki.

Hintikka Kari A [verkkodokumentti] 2007: ”Sosiaalinen media = kansalaismedia?” [viitattu 10.12.2007]. Saatavissa: <http://www.slideshare.net/villevanalainen/071116-kansalaismedia-hintikka-v40-draft>

Järvinen Aki, Mäyrä Ilkka (toim.) 1999: Johdatus digitaaliseen kulttuuriin. Tammer-Paino Oy. Tampere.

Kotkavirta Jussi, Laitinen Arto (toim.): Filosofian näkökulmia yhteisöllisyyteen. Jyväskylän yliopistopaino. Jyväskylä.

Technorati [verkkodokumentti] 2007: ”Technorati Weblog: Blogosphere” [viitattu 5.1.2008]. Saatavissa: <http://technorati.com/weblog/blogosphere/>

Tulostietoinen johtaja -sarja 2005: Toimiva Tiimi. Perhemediat Oy. Helsinki

Tuotantoyhtiö Energia Oy [verkkodokumentti] 2006: ”Lehdistötiedote” [viitattu 11.1.2008]. Saatavissa:
http://www.energiaproductions.fi/press/energia_lehdistotiedote_12_10_2006.rtf

Järvinen, P. Pikkuveljet valvovat [verkkolehti] Tietokone, 1999, 4 [viitattu 1.1.2008]. Lehti ilmestyy myös painettuna. Saatavissa:
<http://www.tietokone.fi/lukusali/artikkelit/99tk04b/PETTERI.HTM>

Järvinen, P. Pikkuveljet valvovat [verkkolehti] Tietokone, 1999, 4 [viitattu 1.1.2008]. Lehti ilmestyy myös painettuna. Saatavissa:
<http://www.tietokone.fi/lukusali/artikkelit/99tk04b/PETTERI.HTM>