



**TURUN
YLIOPISTO**

Cosplay käsityönopetuksessa

E-opetusmateriaalin käytettävyytutkimus

Käsityökasvatus
pro gradu -tutkielma

Laatija:
Emma Kupiainen

Ohjaaja:
Dosentti Jaana Lepistö

6.4.2021

Rauma

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

Pro gradu -tutkielma

Oppiaine: Käsityökasvatus

Tekijä: Emma Kupiainen

Otsikko: Cosplay käsityöopetuksessa

Ohjaaja(t): dosentti Jaana Lepistö

Sivumäärä: 61 sivua, 5 liitesivua

Päivämäärä: 6.4.2021

Tutkimuksen tavoitteena oli perehtyä käsityöopetusta ja cosplayharrastusta yhdistäviin tekijöihin. Näitä yhtymäkohtia tarkasteltiin luomalla perusopetuksen käsityöoppiaineen käyttöön ”Cosplay käsityöopetuksessa” -niminen e-opetusmateriaali ja perehtymällä sen käytettävyyteen. Cosplay on käsityöharrastus, jossa pyritään jäljittelemään populaarikulttuurilähteistä olevien hahmojen puvustusta mahdollisimman tarkasti aina maskeeraukseen ja mukana kannettaviin esineisiin asti. Populaarikulttuurilähteinä voivat toimia ympäri maailmaa tuotetut elokuvat, sarjakuvat, videopelit, TV-sarjat ja jopa kirjat. Tämän tutkimuksen aihe nousi omasta cosplayharrastustaustastani käsityöopettajaopintojeni aikana, kun päädyin yhä useammin tekemään huomioita nykyaikaisen käsityöoppiaineen ja cosplayharrastuksen yhteyksistä.

Tutkimuksessa tuotettiin e-opetusmateriaali, johon laadittiin käytettävyystavoitteet. Näiden tavoitteiden pohjana käytettiin Nielsenin (1993, 2012) heuristisia sääntöjä sekä opetushallituksen e-oppimateriaalin laatukriteereitä. E-opetusmateriaali laadittiin Powerpoint -esitysohjelmalla. Valmista e-opetusmateriaalia arvioitiin autoetnografisella analyysillä ja käytettävyydestestauksella. Autoetnografisen analyysin aineistona olivat valmis e-opetusmateriaali sekä sen luonnin aikana syntyneet materiaalit, joita verrattiin käytettävyystavoitteisiin. Käytettävyydestaus toteutettiin Webropol -kyselytutkimuksena, johon vastaajina toimivat Turun yliopiston Rauman opettajankoulutuslaitoksen käsityöopettajaopiskelijat. Vastauksia saatiin yhteensä yksitoista (N=11). Kyselytutkimuksen vastauksia analysoitiin teoriaohjaavalla sisällönanalyysillä.

Autoetnografisen analyysin ja sisällönanalyysin perusteella e-opetusmateriaali toimi käyttöliittymää ja kieltä mittaavien käytettävyystavoitteiden osalta erinomaisesti. Pedagogiselta käytettävyydeltään se toimi erityisen hyvin uuden tiedon välittäjänä, mutta e-opetusmateriaalissa esitettyjen opetusideoiden konkreettista toimivuutta oli vaikeaa arvioida pelkästään näillä analyyseillä. E-opetusmateriaalin heikoin käytettävyyssiirre oli visuaalisuus, sillä materiaalin laajuus aiheutti ongelmia.

Tutkimuksen tulosten perusteella voidaan päätellä, että cosplayharrastusta ja käsityöopetusta voidaan yhdistää erityisesti vähemmän tunnettujen materiaalien käytön sekä monipuolisemman oppimisympäristön tarjoajana. Tutkimusaineiston ja siitä saatujen tulosten perusteella ei voida päätellä oppilaiden mielipiteitä cosplayaiheiden lisäämisestä opetukseen. Siksi e-opetusmateriaalissa mainittujen opetusideoiden soveltamista käytäntöön olisi mielenkiintoista selvittää jatkotutkimuksella. Yleisemmällä tasolla olisi mielenkiintoista selvittää populaarikulttuurielementtien opetukseen lisäämisen vaikutuksia oppilaiden motivaatioon ja oppimistuloksiin.

Avainsanat: cosplay, kokonainen käsityöprosessi, ositettu käsityöprosessi, käsityö, käsityöharrastus, käsityöopetus, käytettävyys, e-oppimateriaali, e-opetusmateriaali, autoetnografia, käytettävyystudkimus.

Sisällysluettelo

| | | |
|------------|--|-----------|
| 1 | Johdanto | 5 |
| 2 | Aikaisempia tutkimuksia | 7 |
| 3 | Tutkimuksen keskeiset käsitteet | 13 |
| 3.1 | Käsityöharrastus ja omaehtoinen oppiminen | 13 |
| 3.2 | Cosplay alakulttuurin käsityöilmiönä | 15 |
| 3.3 | Ositettu ja kokonainen käsityöprosessi cosplayn kontekstissa | 19 |
| 3.4 | Käytettävyys ja käyttäjätieto tutkimuksessa | 21 |
| 3.5 | E-opetusmateriaali | 24 |
| 4 | Tutkimuksen teoreettinen viitekehysmalli ja tutkimustehtävä | 27 |
| 4.1 | Teoreettinen viitekehys | 27 |
| 4.2 | Tutkimustehtävä | 29 |
| 5 | Tutkimuksen toteuttaminen | 30 |
| 5.1 | Tutkimusasetelma, kohdejoukko ja konteksti | 30 |
| 5.2 | Tutkimusmenetelmät | 31 |
| 5.3 | E-opetusmateriaalin käytettävyystavoitteet | 34 |
| 6 | E-opetusmateriaalin käytettävyyden arviointi | 36 |
| 6.1 | Autoetnografinen analyysi | 36 |
| 6.1.1 | Käyttöliittymä | 37 |
| 6.1.2 | Visuaalisuus | 41 |
| 6.1.3 | Kieli | 43 |
| 6.1.4 | Pedagoginen ulottuvuus | 45 |
| 6.2 | Käytettävyydestauksen analyysi | 49 |
| 6.2.1 | Kyselytutkimuksen sisällönanalyysi | 50 |
| 6.2.2 | Käyttöliittymä | 50 |
| 6.2.3 | Visuaalisuus | 52 |
| 6.2.4 | Kieli | 53 |
| 6.2.5 | Pedagoginen ulottuvuus | 53 |
| 7 | Pohdinta | 55 |
| 7.1 | Tulosten ja tutkielman tarkastelu | 55 |

| | |
|--|-----------|
| 7.2 Tutkimuksen eettisyys ja luotettavuus | 58 |
| 7.3 Jatkotutkimusaiheita | 60 |
| Lähteet | 62 |
| Liitteet | 67 |
| Liite 1. Kyselyn kysymykset | 67 |
| Liite 2. Saatekirje | 69 |
| Liite 3. Sanasto | 70 |

1 Johdanto

Cosplay (japaniksi コスプレ, eli ”kosupure”, johdettu sanoista ”costume play” eli suoraan suomennettuna ”pukuleikki”) on käsityöharrastus, jossa pyritään jäljittelemään populaarikulttuurilähteistä olevien hahmojen puvustusta mahdollisimman tarkasti aina maskeeraukseen ja mukana kannettaviin esineisiin asti. Populaarikulttuurilähteinä voivat toimia esimerkiksi elokuvat, sarjakuvat, videopelit, TV-sarjat ja jopa kirjat. Cosplay rantautui Suomeen 2000-luvun alussa erityisesti anime- ja mangaharrastajien kautta, sillä japanilaisen populaarikulttuurin harrastajamäärät kasvoivat tuolloin hurjaa vauhtia Suomessa. Nykyään cosplayharrastajat toteuttavat pukuja kaikenlaisista lähteistä ympäri maailmaa, joten kaikki jotakin populaarikulttuurilähdettä imitoivat puvut voidaan lukea cosplayksi. (ks. esim. Ihatsu, 2005, s.19–30; Valaskivi, 2009, s. 32–35; Lamerichs, 2011, s. 2; Norris & Bainbridge, 2009, s. 1.)

Käsityöoppiaineen pitkä perinne osana suomalaista yleissivistystä (Marjanen & Metsärinne, 2009, s. 64) näkyy hyvin myös cosplayharrastajien kulttuurissa. Harrastajapiireissä arvostetaan cosplaypukujen toteuttamista alusta asti itse. Cosplayta voi toteuttaa myös esimerkiksi muokkaamalla asuja valmiista vaatteista tai nk. ostopukuharrastuksen kautta. Cosplay on harrastajalleen yleensä ensisijaisesti mahdollisuus tuoda omia fanituksen kohteitaan esille ja toteuttaa sitä kautta omaa identiteettiään. Siksi harrastus on saanut vuosien aikana hyvin monenlaisia muotoja, jotka kaikki voidaan kuitenkin sijoittaa cosplay - yläkäsitteen alle. Cosplayluomuksia esitellään ja pidetään päällä con-tapahtumissa, joihin tietyn populaarikulttuurin harrastajaryhmä kokoontuu yleensä viikonlopun ajaksi.

Harrastajan luodessa cosplaypukukokonaisuutta, hän tulee usein käyttäneeksi ja muokanneeksi erilaisten kankaiden lisäksi vähintään peruukkikuitua sekä erilaisia kenkä- ja korumateriaaleja. Cosplaypukujen lähdemateriaalina on usein erilaiset fantasia- ja scifi - hahmot. Sen vuoksi cosplaypuvuissa on paljon myös panssariosia ja erilaisia proppeja eli esimerkiksi asejäljitelmiä, taikasauvoja ja siipiä. Siksi myös kovat materiaalit ovat yhä yleisempiä näkyjä cosplaytapahtumissa.

Käsityöharrastuksena cosplay on siis luonnostaan monimateriaalista, mitä kohti nykymuotoinen käsityönopeuskin pyrkii. Lisäksi käsityönopeudessa pyritään kokonaisen käsityöprosessin hallintaan, mikä tarkoittaa sitä, että oppilas tekee kaikki käsityöprosessin vaiheet itse eli ideoi, suunnittelee, toteuttaa ja arvioi tuotteen (Opetushallitus, 2014, s. 146,

270, 430). Ilman jotakin näistä vaiheista käsityö on ositettua. Kokonaisen käsityö prosessin opettaminen varsinkin nuoremmille oppilaille on koettu hankalaksi (Pöllänen & Kröger, 2005, s. 161). Cosplayharrastuksen työtavat sijoittuvat varsinkin ideointi- ja suunnitteluvaiheessa usein ositetun ja kokonaisen käsityön välimaastoon. Lisäksi harrastukseen liittyy harvinaisempia käsityömateriaaleja ja työtapoja. Näiden esittely opetusmateriaalimuodossa olisi hyödyllistä käsityönopeettajille.

Digitaalisten oppimateriaalien eli e-oppimateriaalien käyttö on yleistynyt 2000-luvulla kaikilla kouluasteilla räjähdysmäisesti. Opettaja -lehden jutussa Otavan oppimisen palvelujen kustannusjohtaja kertoo digitaalisten oppimateriaalien myynnin nousseen neljäsosaan kaikesta myynnistä ja myyntilukujen nousseen nykyiseen vain muutamassa vuodessa lähes nollasta (Manner, 2019.) E-oppi- ja opetusmateriaalien erityisenä hyötynä on niiden helppo jaettavuus käyttäjälle sekä monipuolisemman oppimisympäristön mahdollistaminen.

E-opetusmateriaalin kokoamisen ja yleisesti cosplayharrastuksen tutkimisen idea syntyi omasta harrastuspohjastani. Olen harrastanut cosplayta vuodesta 2012 ja tutustunut harrastusvuosieni aikana cosplayharrastajien käyttämiin materiaaleihin ja käsityön tekemisen tapoihin laajasti omakätisesti sekä seuraamalla muiden harrastajien cosplayasujen valmistusprosesseja sosiaalisen median kautta. Olen edennyt omassa harrastuksessani alun valmisvaatteiden muokkauksesta itsetehtyihin vaatteisiin ja kovamateriaalisiin proppeihin sekä pienimuotoisesta harrastamisesta kisalavoille.

Käsityönopeettajaopintojeni kautta olen päätenyt havainnoimaan yhteyksiä cosplayn ja käsityönopeutuksen välillä, joista erityisesti sitä, miten cosplayharrastuksen omaperäisiä aspekteja voisi käyttää pedagogisena välineenä käsityönopeutuksessa. Tutkimuksessa luotavan e-opetusmateriaalin tavoitteena on esitellä näitä havaintojani ja tuoda tietoa cosplayharrastuksen työtavoista ja materiaaleista käsityönopeettajien käyttöön. Tavoitteenani on myös luoda e-opetusmateriaalista toimiva ja käytettävä.

Tutkimuksessa käsitellään populaarikulttuurin sisältöjen integroimista opetukseen cosplayn näkökulmasta, sekä cosplayharrastuksen piirteitä alakulttuurin ja kokonaisen käsityön käsitteiden kautta. Lisäksi tutkimuksessa pohditaan hyvän käytettävyyden ja e-opetusmateriaalin piirteitä. Näiden ajatusten pohjalta luotuja käytettävyydestavoitteita käytetään valmiin e-opetusmateriaalin käytettävyyden arviointiin sekä autoetnografisella että kyselytutkimuksen analyysilla.

2 Aikaisempia tutkimuksia

Käsityöharrastuksen tai yleisesti oppilaiden mielenkiinnonkohteiden lisäämisen vaikutuksia oppimistuloksiin ja -motivaatioon on tutkittu esimerkiksi Metsärinteen ja Kallion (2014) tutkimuksessa. Siinä selvisi, että erityisesti teknisen työn sisältöalueeseen kuuluvat harrastukset vaikuttivat positiivisesti oppilaiden oppimistuloksiin koulukäsitöissä (Metsärinne & Kallio, 2014). Jos oppilaat ovat siis valmiiksi oma-aloitteisesti kiinnostuneita ja motivoituneita perinteisesti teknisen työn sisältöalueisiin liitettyjen asioiden oppimiseen, sillä on positiivinen vaikutus oppimistuloksiin.

Yleisempänä esimerkkinä oppilaille tai opiskelijoille tuttuja ja heitä kiinnostavien asioiden tuomisesta osaksi opetusta ja sen positiivisesta vaikutuksesta oppimistuloksiin on myös Australiassa yliopisto-opiskelijoilla toteutettu tutkimus (Whiley ym., 2018), jossa mikrobit ja myrkyt -nimiselle kurssille osallistuneelle opiskelijaryhmälle oli luotu zombie – maailmanloppu tehtävä. Kurssin aiheet oli linkitetty maailmanloppuskenaarioon, josta opiskelijoiden piti selvittää. Tarkoituksena oli tuottaa opetusmateriaali, joka toisi kurssilla käytävät sisällöt esille populaarikulttuurissa tuttuja ja suosittuja dystooppisten esimerkkien avulla. Opiskelijoiden tuli esimerkiksi selvittää keinoja kaupungin juomaveden puhtaana pitämiseen sekä myrkkujen löytämiseen ruuasta. Tuloksena saatiin kasvanut kiinnostus Mikrobit ja myrkyt –kurssia kohtaan kaikkien ennalta toivottujen tieteenalojen opiskelijoilta. Opiskelijoiden kommenttien mukaan myös heidän kiinnostuksensa ja taitonsa kurssin aihealueista karttuivat ja populaarikulttuurin käyttö opetuskeinona oli lisännyt kiinnostusta ja motivaatiota kurssia kohtaan (Whiley ym., 2018.)

Cosplaysta itsestään on tehty Suomessa hyvin vähän tutkimusta, eikä oikeastaan mitään tutkimusta ole tehty suoraan käsityökasvatuksen näkökulmasta. Käsityötieteissä ja -kasvatuksessa on kuitenkin tutkittu cosplaylle läheisiä käsityöharrastuksia ja -ammatteja niissä esiintyvien käsitöiden merkitysten kautta. Vartiainen (2010) on tutkinut väitöskirjassaan liveroolipelaajien ja historiaharrastajien käsitöiden tekemistä ja eritelty heidän käsityöllistä toimintaansa. Hän löysi kolme kehystä, joiden kautta harrastusten käsityöllistä puolta voidaan eritellä. Harrastajat neuvovat ja auttavat toisiaan verkostokehyksessä, tuovat taitonsa esille taitokehyksessä ja elämyskehyksessä näkyvät harrastusten koko idea, kun omista tai historiallisista hahmoista tehdään todellisia. Käsityöt nousevat liveroolipeleissä ja historiaharrastustapahtumissa merkityksellisiksi erityisesti eläytymisen kannalta, sillä huolella ja taidolla valmistettu asu luo paremman

eskapismielämyksen (Vartiainen, 2010.) Kaikki nämä kehykset toteutuvat myös cosplayharrastuksessa, kuten alempana käsitellyistä tutkimuksista käy ilmi. Cosplaysakin korostuu erityisesti eskapismielämyksen tuottaminen käsityöllisen taidon kautta.

Toinen käsityön merkityksiä tutkinut väitöskirja keskittyi kuvaamaan näyttämöpuvun ja pukusuunnittelun merkitystä kolmessa eri oopperaproduktiossa. Oksanen-Lyytikäinen (2015) kuvaa oman pukusuunnittelijan työnsä sekä muiden oopperaproduktion työntekijöiden näkemysten kautta pukujen merkitystä oopperaelämyksen luomisessa. Puvut toimivat esimerkiksi kokonaisuuden hahmotuksen apuna ohjaajalle, roolinrakennuksen tukena näyttelijälle sekä katsojille mahdollisuutena luoda tulkintoja hahmoista. Oksanen-Lyytikäinen analysoi omaa pukusuunnitteluaan tarkasti autoetnografisin keinoin esimerkiksi analysoimalla värivalintoja. Tutkimuksella saatiin vahvistettua tutkijan mielikuvaa siitä, kuinka suuri merkitys teoksen puvustuksella on koko produktion kannalta (Oksanen-Lyytikäinen, 2015.) Cosplayharrastajalle puvun merkitys on usein hyvin henkilökohtainen, mutta toimii harrastajalle esimerkiksi roolinrakentajana ja kilpacosplayn maailmassa se myös luo mielikuvia katsojille.

Oksanen-Lyytikäisen väitöskirja on myös hyvä esimerkki pukusuunnittelun ja -toteutuksen kuvaamisesta autoetnografisin keinoin. Autoetnografista tutkimusta käsityöstä on tehnyt myös Kouhia (2016), jonka väitöskirjan yhtenä osana on villasukkien neulomista käsittelevän videon autoetnografinen analyysi. Tämä tutkimuksen osa tuotti etnografian, joka kuvaa harrastajan kokemuksellisuutta, tapaa toteuttaa omaa sisäistä minuuttaan sekä omia tarpeitaan ja tavoitteitaan (Kouhia, 2016). Cosplayharrastajat toteuttavat autoetnografista analyysiä usein tiedostamattaankin sosiaalisen median eri kanavissa ja siitä on tullut luonnollinen osa harrastusta. Siksi autoetnografinen analyysi on hyödyllinen ja sopiva menetelmä tässäkin tutkimuksessa, jossa keskitytään osittain tutkijan omiin käsityksiin ja kokemuksiin paitsi cosplaysta myös käsityöharrastuksesta ja koulukäsityöstä.

Kouhian (2016) väitöskirja perehtyy käsityöharrastuksiin myös yleisemmällä tasolla. Ensimmäinen osatutkimus koostuu kansainvälisestä haastatteluaineistosta, jossa Kouhia haastatteli käsityöharrastusryhmän jäseniä, jotka olivat kotoisin eri kulttuureista. Haastatteluiden perusteella käsityöt näyttäytyvät monipuolisena harrastuksena, joka voi tuottaa harrastajilleen esimerkiksi toiminnallisia, kokemuksellisia, materiaalisia, ilmaisullisia ja yhteisöllisiä merkityksiä. Toinen osatutkimus käsitteli käsityön yhteisöllisyyttä, jonka

todettiin koostuvan vuorovaikutuksesta, vastavuoroisesta toimijuudesta sekä aktiivisesta osallistumisesta (Kouhia, 2016.)

Käsityöharrastusta on selvitetty myös motivaatiotekijöiden osalta laajemmassa omaehtoista oppimista kartoittaneessa Metsämuurosen (1997) tutkimuksessa. Käsityöharrastajien haastattelujen perusteella Metsämuuronen päätelee, että käsitöiden tekemisen ja harrastamisen motiivina voi toimia esimerkiksi luovuus, kekseliäisyys, esteettisyys ja materiaalien moninaisuuden jännittävyys. Lisäksi hän nostaa haastatteluista motivaatiotekijänä myös käsillä tekemisen terapeuttisen merkityksen (Metsämuuronen, 1997, s. 47–48.) Tutkimuksessa on viitteitä myös siitä, että alle 20-vuotiaiden käsityöharrastajien motivaationa toimivat enemmän kontaktiin, jännitykseen ja aktiivisuuteen liittyvät motiivit kuin esimerkiksi valtaan liittyvät motiivit. Tutkimuksessa selvisi myös, että 20 ikävuoden jälkeen sosiaalisen motiivin merkitys käsityöharrastuksessa laskee vähän ja pysyy sen jälkeen samalla tasolla (Metsämuuronen, 1997, s. 152–154.) Cosplayharrastajilla nämä Kouhian ja Metsämuurosen löytämät yleiset käsityöharrastusten piirteet näkyvät esimerkiksi siinä, että harrastuksen pariin pyritään usein nimenomaan yhteisöllisyyden, kontaktien, eskapismien ja jännityksen kaipuusta ja sen pariin jäädään samoista syistä.

Suomenkielinen cosplaytutkimus on pääasiassa harrastajien tekemiä opinnäytetöitä, jotka lähestyvät cosplayta eri näkökulmista. Lähimmäksi käsityökasvatuksen aihepiiriä pääsevät visuaalisen alan kuten muotoilija- ja käsityöalan opiskelijoiden tekemät cosplaypukujen toteuttamisprosesseihin keskittyvät työt (Skinnari, 2016; Mäensivu, 2017). Muita cosplaysta tehtyjä suomalaisia opinnäytetöitä ovat esimerkiksi cosplayn julkisuuskuvaa tutkinut Heini Rönkön Pro gradu -tutkielma (Rönkkö, 2016) sekä cosplayharrastajien ruumiinnormeja käsitellyt Rissanen pro gradu -tutkielma (Rissanen, 2017). Japanilaisen populaarikulttuurin harrastamisen yhteydessä cosplayta on tutkinut Katja Valaskivi (Valaskivi, 2009; Valaskivi, 2006). Tarkkoja lukuja esimerkiksi harrastajamääristä on harrastuksen monipuolisuuden ja tutkimuksen vähyyden vuoksi vaikea sanoa, mutta aktiivisia harrastajia arvellaan Suomessakin olevan jo muutamia tuhansia.

Omassa kandidaatintutkielmassani ”Cosplay monimateriaalisena käsityöilmionä” selvitin mixed methods -kyselytutkimuksen avulla suomalaisten 13–35-vuotiaiden cosplayharrastajien harrastustoiminnassaan käyttämiä materiaaleja, työkoneita ja työkaluja sekä cosplayharrastuksen monimateriaalisuutta. Kyselyyn vastasi 208 ihmistä, joista 69 % oli naisia, 15 % miehiä ja 16 % muunsukupuolisia. (Muunsukupuolisten suurta määrää suhteessa

yhteiskunnassa kokonaisuudessa esiintyvään määrään selittää cosplayharrastuksen yleinen inklusiivinen ilmapiiri ja cosplayharrastuksen monimuotoisuus.) Vastaaajista suurin ikäryhmä oli 22–24-vuotiaat, joita oli noin kolmasosa vastaajista (Kupiainen, 2019, s. 11–12).

Tutkielman tuloksen cosplayharrastuksesta löytyi myös monimateriaalisia piirteitä. Vastaaajien keskuudessa oli yleisimmin käytetty arvioiden mukaan 5–6 eri materiaalia yhden cosplaypuvun valmistamiseen. Noin kolme neljäsosaa vastaajista kertoi oman materiaalin käyttönsä sekä niiden myötä työstötapojen monipuolistuneen harrastusvuosien aikana. Oman taitotason ja materiaalitietouden kasvu oli motivoinut kokeilemaan monimutkaisempia pukuja ja laajentanut materiaalirepertuaaria (Kupiainen, 2019, s. 23–24).

Kansainvälisesti cosplayta on tutkittu eniten Aasian maissa ja varsinkin Japanissa, sillä siellä harrastus on kehittynyt nykyiseen muotoonsa. Lisäksi tutkimusta on tehty paljon Kiinassa, Etelä-Koreassa, Taiwanissa ja Filippiineillä. Kaikkia tutkimuksia ei ole julkaistu englanniksi ja siksi kielimuuri estää osittain aiempaan tutkimukseen perehtymisen. Kansainvälisesti cosplayta on tutkittu esimerkiksi selvittämällä harrastajien motivaatiota harrastuksen aloittamiseen ja jatkamiseen (Peirson-Smith, 2013). Peirson-Smithin tutkimuksessa noin 40 henkilöä eri Aasian maista kertoivat cosplayharrastuksen jatkuneen muuan muassa yhteisöllisyyden ja eskapismien tunteen saavuttamiseksi.

Cosplayharrastajien luonteenpiirteitä ja harrastuksen yhteydessä ilmenevää käyttäytymistä sekä psykologisia ja sosiaalisia malleja on selvitetty erilaisten kyselytutkimusten avulla. Esimerkiksi Reyesin ym. kvantitatiivisessa kyselytutkimuksessa etsittiin filippiiniläisten cosplayharrastajien harrastukseen osallistumisen ja fantasiakiinnostuksen välistä yhteyttä sekä niiden vaikutusta dissosiaation eli eskapismien kokemukseen. Lisäksi tutkimukseen osallistuneiden vastauksia vertailtiin yleisiin viiteen persoonallisuuspiirteeseen.

Tutkimuksessa selvisi, että filippiiniläisten cosplayharrastajien kiinnostus fantasiaan lisäsi heidän cosplayharrastuksensa tuottamaa dissosiaation tunnetta. Persoonallisuuspiirteistä neuroottisuus oli yhteydessä korkeampaan dissosiaation tunteeseen ja sekä neuroottisuus että avoimuus olivat yhteydessä korkeampaan fantasiakiinnostukseen. Lisäksi varsinkin miespuoliset vastaajat olivat ekstrovertimpiä, kun taas naiset olivat keskiarvon tuntumassa (Reyes ym., 2017.)

Rosenbergin ja Letamendin kansainvälisessä nettikyselytutkimuksessa pyrittiin selvittämään cosplayharrastajille yhteisiä piirteitä pyytämällä heitä laittamaan arvojärjestykseen esimerkiksi cosplayharrastuksen aloittamiseen ja jatkamiseen liittyviä syitä. Vastaaajien

keskuudessa yleisimpiä syitä cosplayharrastuksen aloittamiselle ja jatkamiselle olivat harrastuksen hauskuus, cosplayn tuoma mahdollisuus ilmaista itseään taiteellisesti, esitellä omaa osaamistaan sekä näyttäytyä puvuissa. Lisäksi syitä olivat hahmoihin samastuminen ja identifioituminen (Rosenberg & Letamendi, 2013.)

Samankaltaisessa kyselytutkimuksessa kysyttiin fanitaide- ja cosplayharrastajien lähtökohtien lisäksi esimerkiksi heidän tapaansa oppia harrastuksessa tarvittavia taitoja sekä harrastuksen vaikutusta heidän elämäänsä ja tulevaisuuteensa. Kolmanneksella kyselyyn osallistuneista oli ollut kiinnostusta harrastukseensa liittyvistä aiheista jo lapsuudessa, mutta varsinainen fanius oli alkanut teini-iässä. Harrastajat olivat pääasiassa itseoppineita, joskin he usein käyttävät apunaan yhteisön luomia materiaaleja. Kyselyyn vastanneet kokivat cosplay- tai fanitaideharrastuksen kasvattaneen heitä ihmisinä ja yhteisön olevan tärkeä osa harrastusta. Muiden tutkimusten tapaan myös tässä tutkimuksessa harrastajat kokivat, että cosplay- tai fanitaideharrastus tuo heidän elämäänsä tarvittavaa eskapismia (Cohee Manifold, 2009.)

Cosplayta on tutkittu myös osana laajempaa populaarikulttuurin ja visuaalisten taiteiden tutkimusta. Karpati ym. (2007) selvittivät viidestä eri maasta tulleiden nuorten työtapoja erilaisissa ”visuaalisen kulttuurin” oppimisympäristöissä sekä niissä tehtyä yhteistyötä. Tutkimuksessa keskityttiin koulun ulkopuoliseen luovaan työskentelyyn, jossa cosplayharrastajien lisäksi oli mukana esimerkiksi fanitaiteilijoita, videopelaajia ja katutaiteilijoita. Tutkimuksessa selvisi esimerkiksi, että ryhmätoiminnot harrastusyhteisöissä tukivat oppimista muilla elämänaloilla sekä lisäsivät sosiaalista integraatiota. (Karpati, Freedman, Castro, Kallio-Tavin, & Heijnen, 2017).

Laajemmista tutkimuksista on usein nostettu esille mielenkiintoisia tapaustutkimuksia cosplayhin liittyen, joita tutkijat ovat halunneet esitellä suuremmalle yleisölle. Näistä esimerkkinä mainittakoon Benderin ja Peplerin (2019) kahden henkilön teemahaastattelututkimus, jossa oli tarkasteltu kahden cosplayharrastajan harrastuksen hyötykäyttöä ammatinvalinnan suhteen. Haastatteluissa selvisi esimerkiksi, että molemmat haastateltavat olivat olleet kunnianhimoisia cosplayharrastuksensa alussa ja pyrkineet heti kehittymään käsityöharrastajina. Heidän ammatinvalintansa oli kirkastunut cosplayn myötä, ja molemmat mainitsivat suhteet muihin cosplayharrastajiin oleellisena tekijänä omassa uravalinnassa. (Bender & Pepler, 2019.)

Toinen pienen otannan esimerkki on Helgesenin (2015) artikkeli osana isompaa lasten teknologisvälitteisen leikin tutkimusta. Helgesen kertoo tapausesimerkin yhden norjalaisen

alakouluikäisen cosplayharrastajan kautta selittäen samalla auki cosplayharrastusta yleisesti. Artikkelissa kuvataan lapsen keskusteluja, kokemuksia ja leikkiä ystäviensä kanssa ihailun kohteesta, josta lapsi on toteuttanut cosplaypuvun. Kohdetta ihaillaan Youtube -videoiden kautta ja kohde itse on hologrammipoptähti, mikä tekee leikistä tai tässä tapauksessa cosplaysta teknologisvälitteistä. Helgesen summaa ajatuksiaan Youtube -välitteisestä leikistä toteamalla sen toimivaksi alustaksi lasten leikillisille kokemuksille oman tulevaisuutensa suhteen mahdollistamalla omalla aikuiskuvalla leikittelyn. (Helgesen, 2015.) Cosplay on siis myös lasten harrastus, vaikka se onkin suosituempaa nuorten aikuisten keskuudessa.

Cosplayn leikillisuus sopii hyvin peruskoulu- ja erityisesti alakoulukontekstiin käsityöoppiaineessa, sillä se voi toimia yhtenä motivaatiokeinona oppimistulosten parantamiseen varsinkin pienimpien oppilaiden parissa. Kuten aiemmasta tutkimuksesta voidaan huomata leikillisyyden lisäksi yleisesti käsityöharrastajia sekä cosplayharrastajia tutkittaessa keskeisiksi harrastusmotivaatiotekijöiksi nousee lähes aina yhteisöllisyyden ja eskapismien tavoittelu, jotka saavat harrastajan myös jäämään cosplayn pariin ja sitä kautta kehittymään käsitöissä.

Viitaten edellä mainittujen tutkimusten tuloksiin, voidaan todeta, että esimerkiksi oppilaille, jotka ovat valmiiksi cosplayharrastajia tai yleisesti kiinnostuneita siihen liittyvistä aihepiireistä voi olla oppimisen kannalta hyödyllistä, jos käsityöopetuksessa otetaan huomioon näitä kiinnostuksenkohteita. Kaikkien oppilaiden ei voida olettaa olevan kiinnostuneita cosplayn aihepiireistä, mutta populaarikulttuuria tai pienempien oppilaiden tapauksessa lastenkulttuuria hyödynnetään jo nyt paljon esimerkiksi oppikirjoissa ja opetuksessa muutenkin. Siten voidaan ajatella, että cosplayaiheisesta e-opetusmateriaalista voisi olla hyötyä käsityönopeettajille.

3 Tutkimuksen keskeiset käsitteet

3.1 Käsityöharrastus ja omaehtoinen oppiminen

Opetus- ja kulttuuriministeriön (2017) lasten ja nuorten harrastamisesta kertovan raportin mukaan ”Harrastaminen voi olla ohjattua tai omatoimista, ryhmässä tai itsekseen tapahtuvaa harrastamista. Usein harrastamisessa yhdistyy yhteisöllinen toiminta ja omatoiminen harrastaminen. Nuorten omatoimiseen harrastamiseen kuuluvat myös vapaaehtoistoiminta sekä tapahtumien ja projektien järjestäminen (Opetus- ja kulttuuriministeriö, 2017 s. 6.)” Tämä koskee myös käsityöharrastusta, vaikka se usein koetaan aikuisten harrastukseksi.

Kouhia (2016) määrittelee käsityöharrastuksen itsenäiseksi, vapaa-ajalla toteutettavaksi käsityöksi, jota tehdään sisäisen motivaation olemassaolon ja nautinnon saamisen eikä rahan ansaitsemisen takia Nykyaikana harrastamiseen liittyy usein henkilökohtainen omaehtoisuus, jossa harrastaminen on yksilön valinta, jota harjoittamalla harrastaja toteuttaa itseään ja nauttii tekemisestä. (Kouhia, 2016 s. 10–14.) Kouhia käsittelee väitöskirjassaan tekstiilipainotteisten käsityöharrastusten merkitystä harrastajille. Tutkimuksen mukaan motivaationa harrastuksiin toimi yleinen kiinnostus käsitöitä kohtaan, vapaavalintaiset oppimistehtävät sekä harrastukseen osallistumisen vapaaehtoisuus (Kouhia, 2016, s. 50–52).

Yhteiskunnallisesti käsitöiden tekeminen on muuttanut muotoaan historiallisesta elämää ylläpitävästä pakonomaisesta käsityöstä vapaaehtoiseen harrastustoimintaan, jolla on tarkoituksena vaikuttaa positiivisesti ihmisen elämään. Buschin ja Pazarbasin mukaan käsityöharrastuksen suosion ja kasvamisen myötä se on noussut harrastuksesta voimauttavaksi ja osallistavaksi elämäntavaksi, jossa ovat mukana harrastajien lisäksi käsityöyrittäjät ja erilaiset yhteisöt (Busch & Pazarbasi, 2018, s.78).

Taitoliiton vuonna 2018 käsityöharrastajille teettämästä kyselystä on huomattavissa, että käsitöistä on tullut myös aiempaa viihteellisempää. Harrastajat esimerkiksi sekoittavat historiallisia käsityötekniikoita nykyaikaisiin tai muuten pyrkivät modernisoimaan perinteisiä tekniikoita, jolloin ne usein lähestyvät taide-esineitä. (Taitoliitto, 2018.) Samalla käsitöiden tekemistä ja projektien etenemistä esitellään muille viihteellisesti sosiaalisessa mediassa. Siten yleensä yksin toteutettavat käsityöprosessit ovat saaneet uuden muodon jaettavana yhteisöllisenä tietona. Sosiaalinen media on luonut uudenlaisen käsityöharrastamisen tavan (Orton-Johnsson, 2014.) Pääasiassa käsitöitä harrastetaan kuitenkin sen tuovan rentouttavuuden ja terapeuttisuuden takia. Tuotteiden valmistuminen saa aikaan kokemuksen

asioiden konkreettisuudesta ja tuo mielihyvää ja kokemuksen omasta kyvykkyydestä (Taitoliitto, 2018).

Käsitöiden harrastamisessa korostuu siis aina kuitenkin omaehtoisuus, sillä pääosa työstä tehdään yksin. Omaehtoinen oppiminen tarkoittaa sitä, että oppijalla on mielenkiintoa ja halua saada ja kehittää tietoja ja taitoja. Se eroaa itseopiskelusta siten, että taitoa voidaan opetella myös toisen opastuksessa. Itseopiskelu saattaa myös olla pakonomaista ulkopuolelta ohjattua, kun taas omaehtoisessa oppimisessä on kyse oppijan sisäisestä motivaatiosta oppia. Oppija voi myös sijaita pakonomaisen ja omaehtoisen oppimisen välimaastossa, jota kutsutaan ulkoa ohjatuksi oppimiseksi. Silloin oppiminen ei ole oppijalle sisäisestä motivaatiosta kumpuavaa, mutta ei välttämättä vastenmielistäkään (Metsämuuronen, 1997, s. 20–23.)

Metsämuuronen (1997) arvelee, että koululaiset ovat usein ulkoa ohjautuvan opiskelun alueella, mutta kallistuvan enemmän omaehtoisen oppimisen puolelle. Kouluopetuksessa omaehtoinen oppiminen ja opiskeleminen syntyvät pikemmin toiminnan kuin mielenkiinnon kautta. Koulussa toimimisen kautta esimerkiksi taito- ja taideaineiden tunneilla tai koulun kerhoon osallistumalla saatetaan päästä mielenkiinnon heräämiseen ja sitä kautta oppilaan itseohjautuvaan, omaehtoiseen oppimiseen. Metsämuuronen lainaa myös Augusti Salon viisautta 1930-luvulta siitä, että opettajan tulisi ”muokata vaikutuksensa niin harrastukselliseksi, että kasvava itse valtaa tietonsa ja taitonsa omaa vaivannäköään hyväksikäyttäen.” Tämä on edelleen erittäin tavoiteltavaa kouluopetuksessa (Metsämuuronen, 1997, s. 29.)

Käsityöharrastuksen monet puolet näkyvät tietysti myös cosplayharrastuksessa. Cosplayta voi harrastaa omatoimisesti sekä nykyään esimerkiksi kansalaisopistojen ryhmissä tai kaveriporukalla sekä näiden yhdistelmänä. Cosplayn kohdalla toteutuu erityisen hyvin myös vapaaehtoistoiminta, sillä cosplay- ja muut con -tapahtumat järjestetään Suomessa pääosin vapaaehtoisvoimin. Käsityö- ja cosplayharrastajat saattavat organisoida pienemmälläkin porukalla erilaisia projekteja ja pienempiä tapahtumia, kuten esimerkiksi neulontakerhoja tai cosplayn tapauksessa esimerkiksi cosplayvideon kuvausta kaveriporukalla. Koska cosplayharrastus on saavuttanut suurimman suosionsa internetajalla, on siihen aina kuulunut olennaisena osana myös projektien tekemisen ja erityisesti lopputulosten jakaminen sosiaalisessa mediassa, mistä muut harrastajat saavat vinkkejä ja ideoita omaan tekemiseensä. Cosplayssa korostuu käsityöharrastuksena kuitenkin erityisesti itseilmaisuus, omaehtoinen oppiminen ja niiden tuottama mielihyvä.

3.2 Cosplay alakulttuurin käsityöilmiönä

Cosplayn perusidea on fiktiivisiksi hahmoiksi pukeutuminen. Suomalaisittain cosplaysta puhutaan myös termeillä ”cossaus” ja ”pukuilu”. Cosplayharrastajat hakevat inspiraatiota pukujensa toteuttamiseen monenlaisista populaarikulttuurin lähteistä ympäri maailmaa. Näitä ovat esimerkiksi elokuvat, TV- sarjat, sarjakuvat ja videopelit, jolloin harrastajalla on käytössään visuaalista lähdekuvamateriaalia, jolle hän voi pohjata pukunsa tai lähteenä voi toimia myös kirjat, jolloin puku toteutetaan usein hahmon kuvauksen perusteella (Peltokoski, 2019; Rosenberg & Letamendi, 2013 s. 9).

Koska cosplaylla on monia muotoja ja se tarkoittaa jokaiselle harrastajalleen vähän eri asiaa, sen tarkka määrittelyminen on haastavaa ja siksi vaihtelee paljon akateemisissa julkaisuissa. Perinteisesti cosplaypuku pyritään toteuttamaan mahdollisimman tarkasti lähdemateriaalin mukaisesti aina hahmon puvustuksesta hiuksiin, maskeeraukseen ja mukana kannettaviin esineisiin eli propeihin asti (Ihatsu, 2005, s. 19–30; Valaskivi, 2009 s. 32–35; Lamerichs, 2011 s. 2, Norris & Bainbridge, 2009, s. 1.) Cosplayharrastajien puvuissa käsityötekniikoiden ja materiaalien luova ja ennakkoluuloton yhdistely on yleensä hyvin nähtävissä. Lisäksi harrastajat saattavat harjoitella valokuvaamista, videokuvaamista tai cosplaysitystä varten hahmon eleitä ja liikkumista sekä harjoitella poseerausta puvussa (Leng, 2013, s. 94). Luovaan harrastukseen kuuluu tietenkin myös lähdemateriaalin mukaileminen harrastajien identiteettien esiintuomiseksi. Hahmosta saatetaan muokata esimerkiksi värimaailmaa tai sukupuolta harrastajan omien mielenkiinnonkohteiden tai identiteetin mukaisesti.

Cosplayharrastajilla on usein vahva sisäinen motivaatio cosplayasun tuottamiseen, joten he pyrkivät etsimään parhaan ja itseään miellyttävän tavan toteuttaa pukujensa osat. Siksi cosplay muotoutuu usein hyvin monipuoliseksi, monimateriaaliseksi ja aikaa vieväksi harrastukseksi. Useimpien cosplaypukujen teko vaatii materiaalituntemusta tai halua kehittää itseään harrastajana ja käsityöntekijänä erilaisten materiaalien työstämisessä ja tuntemisessa (Rosenberg & Letamendi, 2013; Peirson-Smith, 2013).

Yhden populaarikulttuurihahmon asukokonaisuuden inspiroimaa cosplaypukukokonaisuutta onkin loogista ajatella yhtenä käsityötuotteena. Cosplaypuku muodostuu vaatteiden ja mahdollisten panssariosien lisäksi myös peruukista, kengistä, propeista ja maskeerauksesta. Asukokonaisuus kootaan yhden henkilön päälle sen valmistuttua, jolloin sen pienemmät erilliset osat muodostavat yhdessä kokonaisen käsityötuotteen. Ilman miekkaa kulkevaa samuraihahmoa voi olla vaikea tunnistaa samuraksi, jolloin periaatteessa irralliseksi

käsityötuotteeksi luokiteltava puinen tai muovinen katana-miekka on hyvin oleellinen osa hahmon tunnistettavuutta sekä sitä kautta cosplaypukukokonaisuutta. Monimateriaalisuuden voikin siis sanoa olevan sisäsyntyinen osa cosplayharrastusta.

Cosplayharrastukseen kuuluu pukujen tuottamisen lisäksi niiden päällä pitäminen erilaisissa harrastajayhteisön tapahtumissa, joita kutsutaan ”coneiksi” (= lyhenne Englannin kielen sanasta convention eli tapahtuma). Näitä ovat esimerkiksi yhdysvaltalainen Comic Con, jonka kävijämäärät liikkuvat yli sadassa tuhannessa (Comic-con, 2021) ja Suomen isoimpina tapahtumina esimerkiksi Desucon (Desucon, 2018) ja Tracon. Suomessa tapahtumat järjestetään pääasiassa vapaaehtoistyövoimin ja niissä käy vuosittain 3000–5000 kävijää. Lisäksi pienempiä coneja järjestetään ympäri Suomea ja niiden kävijämäärät liikkuvat muutamien satojen ja parin tuhannen välillä. Con -tapahtumissa on usein conin aihepiiriin kuuluvaa puheohjelmaa, työpajoja ja keskustelupiirejä (Tracon, 2018). Tapahtumissa kaikki eivät pukeudu cosplayhin, mutta faniutta ja esimerkiksi kiinnostusta japanilaiseen kulttuuriin saatetaan näyttää muilla keinoilla, kuten pukeutumalla lolitatyylin mukaisesti tai esimerkiksi kimonoon tai vaikka vain pitämällä lempisarjan T-paitaa päällä (Lamerichs, 2011, s.10).

Isoimpia tapahtumien yleisömenestyksiä ovat kuitenkin vuodesta toiseen olleet erilaiset cosplaykilpailut. Kilpacosplayn maailma mukailee usein harrastuksen perinteistä mallia eli kilpailuihin voi osallistua vain itsetehdyllä puvulla. (Poikkeuksena cosplaysityskilpailut, joissa usein painotetaan esiintymistä puvun ohi.) Cosplaykilpailuissa usein kokeneemmista cosplayharrastajista koostuva tuomaristo vertaa pukua lähdemateriaaliin ja tarkastelee puvun teknistä toteutusta tai vaihtoehtoisesti esimerkiksi cosplaysityksen kokonaisuutta.

Cosplayharrastuksen muotoja ovat myös cosplaypukujen valo- ja videokuvaaminen, joista myös kilpaillaan coneissa.

Ihatsu (2005) mainitsee cosplayn osana käsityön elämyksellisyyttä ja viihteellisyyttä ja kuvaa käsityön olevan joissain tapauksissa populaarikulttuurin tapaista viihdettä. Ihatsun mukaan cosplayssa (ja larppauksessa) ”eläydytään anime-, peli- ja muihin kuvitteellisiin hahmoihin, joita todennetaan oman pukeutumisen ja siihen liittyvien tehokeinojen, kuten kampausten, asusteiden ja maskeerauksen avulla” (Ihatsu, 2005 s. 19–30.) Cosplay on kuitenkin oma erillinen harrastuksensa liveroolipelaamisesta eli larppauksesta ja yleisestä naamiaiasuihin pukeutumisesta. Naamiaiasuista cosplay erottuu hahmoon samastumisen ja itsetekemisen kautta. Liveroolipelaamisesta sen erottaa hahmon näyttelyaspektin puuttuminen (Leppälähti, 2009 s. 86–87).

Valaskivi (2009) mainitsee cosplaypukujen olevan usein mielikuvituksekkaita, ”kuten ovat innoituksen lähteenä toimivat anime- ja mangahahmotkin. Usein asuihin kuuluu erilaisia oheistarvikkeita, proppeja, kuten erikoisia aseita, miekkoja tai työkaluja.” (Valaskivi, 2009 s. 32–35.) Propit, joista varsinkin asejäljitelmät, pyritään valmistamaan kevyistä ja turvallisista materiaaleista, siksi että silloin ne on mahdollista viedä julkisiin tiloihin ilman ongelmia ja niitä jaksaa kantaa ympäriinsä koko pitkän conipäivän ajan. Tällaisia materiaaleja ovat esimerkiksi lämpömuovattavat muovit, kuten worbla. Se tuo cosplayhin ulottuvuuden, jossa luodaan illuusioita metalli- tai puupinnoista yhdistämällä esimerkiksi muoveja ja maalaustaitoa.

Cosplay on alun perin lähtöisin Yhdysvalloista, jolloin se yleistyi 1970-luvun sci-fi - tapahtumissa. Sieltä harrastus levisi Japaniin, kun maan manga- ja animeteollisuus kasvoi 1980-luvulla. Cosplay -sanaa harrastuksesta käytti ensimmäisen kerran Yhdysvaltalaisessa Worldcon -tapahtumassa vierailut japanilainen toimittaja, joka teki jutun tapahtumasta japanilaiseen lehteen (Raymond, 2014.) Japanista harrastus levisi muualle maailmaan ja myös Suomeen 2000-luvulle tultaessa. Cosplayharrastus yleistyi suomalaisten manga- ja animeharrastajien keskuudessa ja siksi se usein mielletään edelleen osaksi nimenomaan japanilaisen populaarikulttuurin harrastamista, vaikka cosplay on laajentunut käsittämään ympäri maailmaa tuotetuista populaarikulttuurilähteistä inspiroitunutta pukuilua.

Crawford ja Hancock (2019) pyrkivät määrittelemään cosplayta vertaamalla sitä laajan historian omaaviin alakulttuureihin kuten punk- ja goottiliikkeisiin (Crawford & Hancock, 2019, s. 103). He käsittelevät cosplayta maalaus- ja valokuvataiteen kautta etsimällä yhteneväisyyksiä ja eroavaisuuksia Hancockin cosplayaiheisten maalausten, muiden cosplaytaiteilijoiden sekä esimerkiksi punk- ja goottialakulttuureista inspiroituneiden taiteilijoiden töistä (Crawford & Hancock, 2019, s. 21–82). Taideanalyysin lisäksi kirja pyrkii määrittelemään cosplayta harrastajien observoinnista ja haastatteluista saadulla aineistolla. Crawfordin ja Hancockin mukaan cosplay tulisi ymmärtää käsitöiden, alakulttuurin sekä performanssin kautta (Crawford & Hancock, 2019, s. 1.) Kaikki näistä ovat osia cosplayharrastajien elämää sekä näkyvimmissä yhteyksissä, kuten coneissa tai vähemmän näkyvissä kuten sosiaalisessa mediassa.

Alakulttuurin käsitettä on määritellyt esimerkiksi Hebdige (1979), joka argumentoi alakulttuurien voivan olla hyvin merkittävä osa ihmisen elämässä. Hänen mukaansa alakulttuuri on sellainen osa elämää, josta haetaan eskapismia tunnetta, pakoa normaalista

elämästä. Hebdigen mukaan alakulttuurin osana oleminen ei siis tarkoita, että yksilö omistaa koko elämänsä alakulttuurille (Hebdige, 1979, s. 122.) Crawfordin ja Hancockin mukaan cosplay voidaan määritellä omaksi alakulttuurikseen, koska cosplay on paljon muutakin kuin hahmoiksi pukeutumista. Siihen liittyy prosesseja, performansseja, identiteettejä, yhteisöjä sekä harrastajayhteisön asuttamia, vuorovaikuttamia sekä kokemia paikkoja (Crawford & Hancock, 2019, s. 106.) Myös Ihatsu mainitsee cosplayn yhteydessä alakulttuuritrendit ja mainitsee niillä olevan usein kaksi eri tehtävää: erottua joukosta ja yhdistää oma alakulttuuri maailmanlaajuiseksi ilmiöksi (Ihatsu, 2005, s. 19–30).

Cosplayn ympärillä on aktiivinen ja elävä yhteisö, joka elää muiden alakulttuurien tavoin osana isompaa kulttuuria (Crawford & Hancock, 2019, s. 15; Kirkpatrick, 2015). Cosplayn tapauksessa harrastus voidaan nähdä osana isompia jopa maailmanlaajuisia populaarikulttuurin ilmiöitä, kuten esimerkiksi TV-sarjaa *Game of Thrones* (2011–2019). Sarjalla oli pyöriessään miljoonia katsojia ympäri maailmaa, joista osa on sarjan suuria faneja. Tästä osasta fanijoukkoa, murto-osa on cosplayharrastajia. Heistä osa innostuu toteuttamaan pukuja sarjan pohjalta.

Crawford ja Hancock ovat haastatelleet cosplayharrastajia, jotka mainitsevat yhteisön ja samanhenkisten ihmisten olevan olennainen osa harrastusta (Crawford & Hancock, 2019, s. 87). Kirkpatrick (2015) on samaa mieltä. Hän kertoo harrastajien osallistuvan ahkerasti cosplayaiheisiin keskusteluihin ystäviensä kanssa sekä sosiaalisessa mediassa (Kirkpatrick, 2015). Cosplayharrastajat myös usein suunnittelevat ja koordinoivat ja jopa tekevät pukuja keskenään, jolloin esim. kaveriporukka yhdessä tekee kaikille puvut samasta populaarikulttuurilähteestä (Rosenberg & Letamendi, 2013, s. 15.) Tietyn cosplaypuvun tekemiselle voi siis olla muukin syy kuin harrastajan henkilökohtainen ihailu hahmoa kohtaan. Syynä voi olla halu toteuttaa pukuja yhdessä ystävien kanssa tai esimerkiksi se, että harrastaja muistuttaa ulkonäöltään hahmoa jo valmiiksi hyvin paljon. Joskus syynä toteuttaa tietty puku voi olla esimerkiksi halu päästä kokeilemaan uutta käsityötekniikkaa. (Lamerichs, 2011, s. 4.)

Valaskivi (2009) mainitsee cosplayn olleen näkyvin osa japanilaisen populaarikulttuurin harrastamista jo vuonna 2009 (Valaskivi, 2009, s. 32–35). Mediassa con-tapahtumia käsitellään edelleen usein ensisijaisesti cosplayn kautta, mikä on ymmärrettävää harrastuksen näytävyyden takia. Samaa teemaa käsittelee myös Rönkön pro gradu -tutkielma suomalaisen cosplayn julkisuuskuvasta, jossa cosplay tuodaan esille puolijulkisena harrastuksena.

Toisaalta harrastajat ovat näyttävästi esillä varsinkin tapahtumien aikaan ja toisaalta harrastusta seuraa suljettu piiri samanhenkisiä ihmisiä. Koska cosplayharrastuksessa on myös harrastajalle henkilökohtaisia osia, koetaan harrastuksen julkisuuskuva aika ajoin tungettelevaksi (Rönkkö, 2016, s. 47.)

Tässä tutkimuksessa cosplayta käsitellään käsityöilmionä ja -harrastuksena, jota esiintyy laajasti erilaisten populaarikulttuurien harrastajien alakulttuureissa. Käsityöilmionä ja -harrastuksena cosplay on hyvin luova, monimateriaalinen ja harrastajansa näköinen. Cosplay on kuitenkin nähtävä myös alakulttuurina, koska sillä on usein iso merkitys harrastajan elämässä. Se vaikuttaa harrastajan toimintaan, yhteisöön ja identiteettiin. Cosplay on aktiivinen ja näkyvä osa isompia kulttuureita, joiden kanssa se elää vuorovaikutuksessa.

3.3 Ositettu ja kokonainen käsityöprosessi cosplayn kontekstissa

Nykymuotoisen käsityönopetuksen yleisenä tavoitteena läpi peruskoulun on kokonaisen käsityöprosessin toteuttaminen (Opetushallitus, 2014, s. 146, 270, 430). Se tarkoittaa, että yksi henkilö suorittaa kaikki käsityön tekemisen vaiheet eli ideoi, suunnittelee, valmistaa tuotteen ja arvioi sen (Kojonkoski-Rännäli, 1998 s. 88). Mikäli jokin näistä vaiheista puuttuu, käsityö on ositettua.

Cosplayharrastajan käsityöprosessin voisi ensinäkemällä päätellä ositetuksi käsityöksi, koska siinä ei ole kokonaisen käsityöprosessin vaatimaa taiteellista suunnittelua. Ositettua käsityötä voidaan määritellä seuraavasti: ”käsityön tekijä toteuttaa jonkun toisen henkilön laatiman, tuotteen esteettisiä ominaisuuksia koskevan suunnitelman” (Kojonkoski-Rännäli, 1998 s. 89). Cosplayharrastajan käsityöprosessi lähtee usein juuri tästä pisteestä. Referenssikuvien etsiminen ja hahmodesignien tulkitseminen ovat pääosassa cosplayharrastajan käsityöprosessin alkuvaiheessa. Niitä tutkimalla harrastaja miettii miten ja mistä puvun osat kannattaa valmistaa ja mistä saisi materiaalit niihin. Kuten Kojonkoski-Rännäli (1998, s. 89) mainitsee, tämä on yleisimpiä tapoja toteuttaa käsityötä, kun niitä tehdään harrastuksena ja omiin tarpeisiin.

Rönkkö (2011) pohtii väitöskirjassaan kokonaisen ja ositetun käsityön yhtymäkohtia ja eroavaisuuksia. Hänen tutkimuksessaan opiskelijoiden käsityöprosessit eivät sijoitu mustavalkoisesti joko kokonaiseen tai ositettuun käsityöhön nimenomaan ideointi- ja suunnitteluvaiheiden osilta. Esimerkkeinä on annettu esimerkiksi tuotteen muodon valmis olemassaolo ja valmiiden neule- ja ompelukaavojen käyttö. Hänen mukaansa käsityöprosessi

voidaan nähdä kokonaisena, vaikka käsityön tekijä olisikin käyttänyt perinteisiä työmalleja ja tapoja, mikäli tekijä itse on tehnyt tuotteen alusta loppuun asti, selviytyy käsityöprosessin aikaisesta ongelmanratkaisusta sekä on omistautunut prosessin teolle sen vaatimalla tavalla (Rönkkö, 2011, s. 116, 130–132.)

Kouhia (2016) pohtii samaa vapaa-ajan käsitöiden tekijöistä. Vapaa-ajan käsityöt saattavat olla harrastajalleen hyvin tavoitteellisia ja sitä kautta ne ovat tai ainakin mukailevat usein kokonaista käsityöprosessia (Kouhia, 2016, s. 10–14). Vaikka cosplayharrastajan käsityöprosessi lähtee usein jonkun muun tekemästä pukusuunnitelmasta, liittyy toteutukseen kuitenkin usein laajaa tiedonhakua mahdollisista toteutusvaihtoehdoista sekä ongelmanratkaisua vaikeiden, fyysiikan lakejakin uhmaavien, pukusuunnitelmien toteutuksen osalta.

Kokonaisten käsityöprosessien toteuttaminen peruskoulussa on koettu haasteelliseksi varsinkin suunnittelun osalta (Pöllänen & Kröger, 2005, s. 161). Suunnittelun opettaminen vaatii opettajalta erityisiä taitoja ja monenlaisia työtapoja. Siksi kokonaisten käsityöprosessien tavoittelu käsityöopetuksessa on hankalaa, vaikka siihen tulisikin opetussuunnitelman mukaan pyrkiä ensimmäisestä luokasta lähtien (Opetushallitus, 2014, s. 146, 270, 430). Vaikka oppilas ei hallitsisi vielä kokonaisten käsityöprosessien ideointi- ja suunnitteluvaiheita, hän pääsee kuitenkin ositetun käsityöprosessinsa valmistusvaiheen aikana ratkomaan monenlaisia ongelmia ja sitä kautta kehittymään kokonaisten käsityöprosessien kaikissa vaiheissa. Cosplay pedagogisena välineenä saattaisi tuoda ositettua käsityöprosessia lähemmäs kokonaista lisäämällä ideointi- ja suunnitteluvaiheeseen oppilaan omia mielenkiinnonkohteita sekä ongelmanratkaisua, kun esimerkiksi valmiista kaavoista pyritään muokkaamaan referenssikuvaa vastaavampi puvun osa.

Arviointi ei cosplayharrastajien keskuudessa toteudu tietenkään yhtä kokonaisvaltaisesti kuin peruskoulun käsityöopetuksessa, eikä se ole keskeinen asia harrastuksessa. Yleisin cosplayharrastajan arviointimuoto on itsearviointi, jota harrastajat saattavat jakaa sosiaaliseen mediaan. Blogeissaan, Facebook-sivuillaan, Instagramissa sekä muussa sosiaalisessa mediassa cosplayharrastajat saattavat kertoa pukujensa valmistusprosesseista sekä reflektoida käyttämiään työtapoja sekä oppimistaan. Usein pukujen tekemisvaiheista puhutaan myös ystävien kanssa, jolloin saattaa saada vertaispalautetta. Peltokoski (2019) kertoo Pro gradu -tutkielmaansa osin pohjautuvassa AntroBlogin kirjoituksessaan cosplaykilpailuista, jotka ovat yksi vertaisarvioinnin muoto cosplayssa. Niissä toiset, yleensä kokeneemmat, harrastajat

toimivat tuomareina ja arvioivat kilpailijoiden pukujen toteutusta ompeleiden siisteydestä aina referenssikuvan ja harrastajan pukutoteutuksen yhdenmukaisuuteen asti. Peltokoski vertaa tuomarointitilanteita työhaastatteluihin, sillä niissä pitää osata kertoa omasta puvustaan parhaat puolet (Peltokoski, 2019).

Koska cosplay sijaitsee kokonaisen ja ositetun käsityöprosessin välimaastossa erityisesti ideointi- ja suunnitteluvaiheiden osalta, voidaan todeta, että sillä olisi annettavaa erityisesti näiden prosessin osien opetukseen. Lisäämällä näihin alkuvaiheisiin aiheita oppilaiden kokemusmaailmasta, sekä valmiita pohjaideoita käsityötuotteiden valmistukseen, voidaan päästä lähemmäs opetussuunnitelman tavoitetta kokonaisen käsityön toteutumisesta.

3.4 Käytettävyys ja käyttäjätieto tutkimuksessa

Käytettävyys (engl. Usability) tarkoittaa ITIL- sanaston mukaan sovelluksen, tuotteen tai IT-palvelun käytön helppoutta (itSMF Finland, 2011). Käytettävyydelle on määritelty ISO-standardi, jonka mukaan se tarkoittaa ”vaikuttavuutta, tehokkuutta ja tyytyväisyyttä, jolla tietyt määritellyt käyttäjät saavuttavat määritellyt tavoitteet tietyssä ympäristössä” (SFS-EN ISO 9241-11, 2018). Nämä perusmääritelmät eivät mene kovin syvälle hyvän käytettävyyden piirteisiin. Käytettävyyden olennaisimpia piirteitä on vaikea määritellä yksiselitteisesti, koska eri kirjoittajat ovat pyrkineet määrittelemään sitä omista lähtökohdistaan esimerkiksi ohjelmistojen suunnittelun (Wiio, 2004, s. 29–32), nettisivujen suunnittelun (Lawrence & Tavakol, 2007, s. 38) tai tuotesuunnittelun näkökulmista (Hyysalo, 2009, s. 35).

Lawrencen ja Tavakolin (2007) mukaan olennaista varsinkin nettisivujen käytettävyydelle on se, että käyttöliittymän käyttämistä sille tarkoitettuun toimintaan ei edes huomaa.

Käytettävyysongelmat tulevat usein huomatuksi, kun käyttöliittymä jostain syystä estää toiminnan edistämisen (Lawrence & Tavakol, 2007, s. 38). Esimerkiksi nettisivu lataa todella kauan tai etsittyä tietoa ei löydy sivulta helposti.

Wiio (2004) määrittelee käytettävyydeltään hyvän ohjelman tai systeemin olevan ymmärrettävä, vaivaton, kattava sekä esteettisesti miellyttävä. Jo tuolloin hän pohti myös tehokkuuden ja helpon opittavuuden lisäämistä määritelmään (Wiio, 2004, s. 29–32), mikä vaikuttaa varsinkin nykyään olevan varsin usein merkittävä tekijä uusien sovellusten haltuun otossa. Myös Seffah ja Metzker listaavat hyvän käytettävyyden tunnusmerkeiksi tehokkuuden, vaivattomuuden, miellyttävyyden ja helpon opittavuuden (Seffah & Metzker, 2009, s. 7).

Yksi eniten käytetyistä käytettävyyden määritelmistä on Jakob Nielsenin (1993, 2012) erityisesti tietokoneohjelmien suunnittelua varten luotu määritelmä, jonka mukaan käytettävyys koostuu viidestä pääelementistä: opittavuudesta, tehokkuudesta, muistettavuudesta, virheettömyydestä ja miellyttävyydestä. Nämä osa-alueet muodostavat yhdessä tuotteen laatuominaisuudet, jotka mittaavat sitä, kuinka helppoa käyttöliittymää on käyttää (Nielsen, 1993, s. 115–165). Myöhemmin Nielsen (2012) lisää määritelmäänsä yhdeksi elementiksi hyödyllisyyden, jolla mitataan, toimiiko tuote käyttäjän tarvitsemalla tavalla (Nielsen, 2012).

Nielsen on luonut näiden laatuominaisuuksien pohjalta kymmenen heuristisen säännön kokoelman, joiden tarkoituksena on auttaa laitteiston tai käyttöliittymän suunnittelijaa pitämään käytettävyys mielessä koko prosessin ajan. Näitä heuristisia sääntöjä käytän toisena pohjana tämän tutkimuksen käytettävyystavoitteille:

Taulukko 1. Nielsenin (1993) käytettävyyden 10 heuristista sääntöä

| Käytettävyyden heuristiset säännöt: |
|---|
| 1. Käyttöliittymän tulisi olla mahdollisimman yksinkertainen, selkeä ja sen tulisi tuntua luontevalta käyttää. |
| 2. Käytä käyttäjien kieltä; heille tuttuja termejä ja ilmauksia. |
| 3. Minimoi ulkoa muistettavien asioiden määrä ja auta muistamista käyttöliittymän suunnittelulla |
| 4. Tee käyttöliittymästä yhdenmukainen ja samoilla periaatteilla toimiva. |
| 5. Anna käyttäjälle riittävää palautetta siitä, mitä hän kulloinkin tekee, mitä hän on saattanut laitteen tekemään ja missä tilassa tai moodissa laite kulloinkin on. |
| 6. Merkitse selkeästi miten eri tiloista ja toiminnoista pääsee pois |
| 7. Luo laitteistoon oikopolkua nopeuttamaan kokeneita käyttäjiä |
| 8. Virhetilanteissa luo selkeät ja käyttäjälle ymmärrettävät virheilmoitukset, jotka auttavat häntä ratkaisemaan tilanteen. |
| 9. Ehkäise virheiden tekemistä suunnittelulla |
| 10. Tarjoa riittävä ja selkeä apu ja dokumentaatio |

Nämä säännöt (Taulukko 1) on luotu erityisesti käyttöliittymien suunnitteluun, eivätkä ota huomioon tässä tutkimuksessa oleellista pedagogista näkökulmaa. Siksi karsin näistä säännöistä pois esimerkiksi käyttöliittymän tilaa tai moodia koskevan ehdon, sillä sitä ei pystytä tuotettavan e-opetusmateriaalin muodon takia tutkimaan, eikä se ole tässä tapauksessa oleellista.

Lisäksi on muistettava, että heuristiset säännöt toimivat käytettävyyttä ohjaavina elementteinä tuotteen suunnittelijalle, eivätkä kokonaan voi korvata testausta kohderyhmällä. Pelkkien

heurististen sääntöjen varassa toimimalla päätelmät tuotteen käytettävyydestä jäävät usein liian yleistasolle, eikä niitä esimerkiksi voi sen jälkeen kohdentaa tuotteen koko kohderyhmälle (Hyysalo, 2009, s. 170–171). Siksi tässä tutkimuksessa on Nielsenin heurististen sääntöjen lisäksi otettu käytettävyystavoitteiden mittaamiseen mukaan opetushallituksen luomat e-oppimateriaalin laatukriteerit (Opetushallitus, 2021).

E-oppimateriaalin laatukriteerit painottavat käyttökelpoisen ja oikeasti hyödyllisen e-oppimateriaalin olevan erityisesti pedagogisesti käytettävä. Pedagoginen käytettävyys huomioi tuotteen käytön nimenomaan oppimisen ja opetuksen välineenä. Opetushallituksen e-oppimateriaalin laatukriteerit listaavat aluksi yleisiä oppimisen periaatteita, joiden tulisi näkyä myös laadukkaissa e-oppimateriaaleissa. Näitä ovat esimerkiksi oman oppimisen arvioinnin merkitys, opittavan soveltaminen reaali maailman ilmiöihin sekä yhteisöllisen tiedon tuottaminen. Näiden lisäksi olennaisia periaatteita ovat konkreettisten apuvälineiden ja työkalujen anto opetukseen sekä pedagogisen lisäarvon tarjoaminen esimerkiksi uudenlaisen oppimisympäristön esittelyn tai motivaation lisäämisen kautta.

Olen luonut tähän tutkimukseen käytettävyystavoitteet yhdistelmänä Nielsenin heuristisista säännöistä ja Opetushallituksen e-oppimateriaalin laatukriteereistä. Ne esitellään yksityiskohtaisemmin luvussa 3.3. Näitä käytettävyystavoitteita arvioidaan sekä autoetnografisella asiantuntija-arviolla että käytettävyystestauksella, jossa kerätään tietoa käyttäjiltä.

Käyttäjätieto on tietoa, jolla on mahdollista luoda hyödyllinen, haluttava, käytettävä ja miellyttävä tuote todellisille käyttäjille. Yleensä käyttäjätiedon keräämisen tavoitteena on onnistuneen ja teknisesti toimivan tuotteen luominen (Hyysalo, 2009, s. 17–20.)

Käytettävyystestauksen päämääränä on kerätä käyttöliittymän tai tässä tapauksessa e-opetusmateriaalin rakenteeseen, ryhmittelyyn ja navigointiin liittyvää tietoa (Hyysalo, 2009, s. 214). Tällä pyritään löytämään käyttöliittymästä mahdollisia suunnitteluvirheitä sekä tietoa siitä, miten käyttäjät ymmärtävät tuotteen. Kerätyn käyttäjätiedon avulla on yleensä tarkoitus mahdollistaa tuotteen suunnittelun jatkaminen tai sen parantaminen. Tässä tutkimuksessa käyttäjätietoa kerätään tutkijasta ulkopuolisen näkökulman saamiseksi ja sitä kautta tutkimuksen luottavuuden lisäämiseksi.

Käytettävyys kuvaa siis arvioitavan tuotteen, ohjelmiston tai muun elektronisen sovelluksen toimivuutta ja luontevuutta sen tarkoituksenmukaisessa ympäristössä ja tarkoituksenmukaisella käyttäjällä. Käytettävyttä mitataan usein kerätyn käyttäjätiedon

avulla sekä vertaamalla valmista tuotetta olemassa oleviin käytettävyysskriteereihin. Käytettävyyden kriteereitä on pyritty määrittelemään lähinnä ohjelmistojen suunnittelijoiden näkökulmasta, mutta oppimateriaalien suunnittelussa on otettava huomioon myös pedagoginen käytettävyys ja hyvän e-oppimateriaalin piirteet.

3.5 E-opetusmateriaali

E-oppimateriaalilla tarkoitetaan nykyään yleisessä merkityksessä kaikenlaista internetyhteyden päässä olevaa oppimateriaalia, joka on jaettavissa käyttäjälle yksinkertaisin keinoin. E-oppimateriaali on yläkäsite sekä oppilaiden käyttöön tarkoitetuille digitaalisille oppimateriaaleille että opettajien käyttöön tarkoitetuille digitaalisille opetusmateriaaleille. Usein sama e-oppimateriaali voi myös olla tarkoitettu sekä oppilaiden oppimateriaaliksi että opettajien opetuksen tueksi (Ilomäki, 2012, s. 9). Puhun tässä tutkimuksessa tuotetusta materiaalista pääasiassa e-opetusmateriaalina, koska se on luotu ensisijaisesti opettajan työn tueksi.

E-oppimateriaalien tulisi olla didaktisesti suunniteltuja, helposti jaettavissa käyttäjille ja yleistajuisesti ymmärrettäviä (Krnel & Bajd, 2009, s. 103). Usein e-oppimateriaalit määritellään sisältämään myös multimediaalisia osia tai interaktiivisuutta, mutta tämä määritelmä rajaa pois esimerkiksi e-kirjat. Voidaan kuitenkin pohtia, ovatko pelkät e-kirjat varsinaisesti e-oppimateriaaleja. Digitaalisen, internetissä jaettavan oppimateriaalin hyöty on nimenomaan se, että siihen sisältyy vuorovaikutuksellisia ja toiminnallisia elementtejä luonnollisena osana eli se tarjoaa jotakin uutta ja hyödyllistä verrattuna pelkkään painettuun materiaaliin. E-kirjat ovat usein vain painettu kirja digitaalisessa muodossa, joten pelkät e-kirjat voidaan sulkea pois e-oppimateriaalien määritelmästä.

Olennaista on pohtia mitä e-oppimateriaalilla tuodaan lisää eli onko sen toteutuksessa hyödynnetty esimerkiksi vuorovaikutusta, linkkejä ja jaettavuutta (Opetushallitus, 2021). Digitaaliset tai e-oppimateriaalit voivatkin esiintyä hyvin monenlaisissa muodoissa. E-oppimateriaalin pohjana voi toimia jotakin muuta tarkoitusta varten olemassa oleva ohjelmisto tai internetsivusto, jota on alettu käyttää opetusmateriaalin jakoa varten, kuten esimerkiksi Pinterest. E-oppimateriaalit voivat olla myös esimerkiksi pelejä, interaktiivisia videoita, arviointityökaluja, simulaatioita, tietolähteitä tai erilaisia blogi- ja sisällönjako - sivustoja (Rennie & Morrison, 2013, s. 63; Ilomäki, 2012, s. 8–9). Yleistä on myös luoda e-oppimateriaaleja tekijälle aiemmin tutuilla ohjelmilla, kuten erilaisilla tekstinkäsittely- ja esitysohjelmilla (Ilomäki, 2012, s. 10). Näin voidaan myös paremmin varmistaa se, että

käyttäjää osaa ladata ja käyttää e-oppimateriaalia itsenäisesti, kun ohjelma on jo laajasti yleisesti käytössä oleva ja käyttäjälle tuttu. Yhteistä kaikille e-oppimateriaaleille tuntuu kuitenkin olevan niiden multimedialisuus.

Mitä tahansa oppimateriaalia suunnitellessa ja toteutettaessa on otettava huomioon myös sen pedagoginen laatu. E-oppimateriaalien kontekstissa se tarkoittaa oppimateriaalin luontevaa soveltamista opetuskäyttöön, joko tuomalla jotakin lisäarvoa opetettavaan aiheeseen tai tukemalla opetusta ja oppimista. Pedagogisella lisäarvolla tarkoitetaan esimerkiksi uudenlaisia olemassa olevan tiedon käyttö- ja soveltamiskeinoja sekä esimerkiksi monipuolisemman oppimisympäristön mahdollistamista. (Opetushallitus, 2021).

Opetushallitus on julkaissut e-oppimateriaaleille laatukriteerit (Opetushallitus, 2021), jotka on pääasiassa johdettu vuonna 2012 ilmestyneestä ”Laatua e-oppimateriaaleihin” -julkaisusta. Julkaisussa Ilomäki (2012) kertoo esimerkiksi e-oppimateriaalityypeistä ja niiden luokittelusta. E-oppimateriaaleja voidaan luokitella esimerkiksi avoimiin oppimateriaaleihin, arviointityökaluihin, blogeihin, demonstraatioihin, kursseihin, oppimispeluihin ja simulaatioihin. Sivustolla ja kirjassa on esitelty taulukko, joka jakaa e-oppimateriaalit tyypeihin käyttötarkoituksen mukaan. E-oppimateriaalityypeistä tässä tutkimuksessa toteutettava opetusmateriaali osuu eniten teemakokonaisuuden määritelmään, jonka kuvaillaan olevan: ”tiettyyn teemaan liittyvä kokonaisuus, jossa on erilaisia toiminnallisia osioita, esimerkiksi oppimisaihioita” (Ilomäki, 2012, s. 8–10.) Oppimisaihio on monikäyttöinen, rajatun sisällön tai toiminnan kokonaisuus eli esimerkiksi harjoitus, simulaatio tai havainnollistus.

Englanninkielisessä tutkimuksessa teemakokonaisuuksista puhutaan termillä ’mashup’. Mashup -oppimateriaali tarkoittaa yleisesti monien lähteiden tuomista yhteen kokonaisuuden luomiseksi. Perinteisesti se on tarkoittanut internetsivustojen ominaisuuksien yhdistämistä uusiksi sivustoiksi. Esimerkiksi karttasovelluksien yhdistämistä muuhun informaatioon, kuten ilmastoihin tai historiallisiin monumentteihin. Nykyään se on laajentunut tarkoittamaan mitä tahansa monen informaatiolähteen yhdistämistä yhdeksi lähteeksi. Mashup-oppimateriaalien hyödyiksi luetaan niiden visuaalisuus, vuorovaikutuksellisuus sekä monimuotoinen tiedon esittäminen. Haasteena on luoda mashup-oppimateriaalista tietoa lisäävä ilman, että siitä tulee liian pelimäinen (Rennie & Morrison, 2013, s. 90–92.) Tämä on kuitenkin yleensä ongelma lähinnä oppilaiden tai opiskelijoiden itse luomissa aineistoissa.

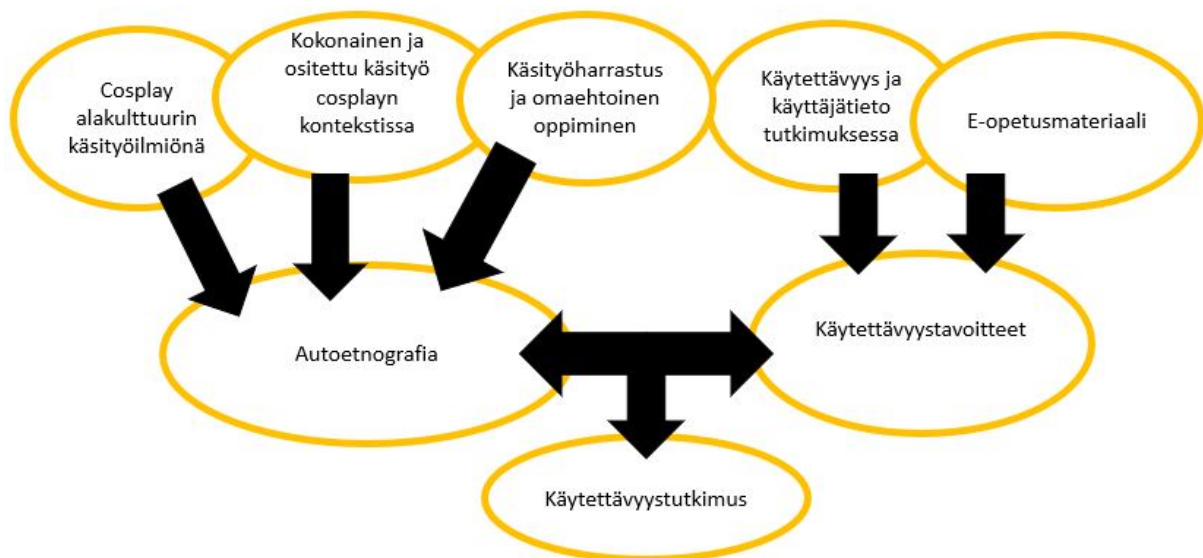
Tutkimukseni e-opetusmateriaalin voi siis luokitella esitysmuotoiseksi teemakokonaisuudeksi. E-opetusmateriaalini on toteutettu Powerpoint-ohjelmalla ja se välittää käsityönopeettajille tietoa sekä opetusvälineitä yhdestä temasta eli cosplaysta. Esitykseni sisältää sekä tiedostonsisäisiä että esityksen ulkopuolelle johtavia linkkejä erilaisiin multimediaalisiin sisältöihin, joten sitä voidaan sanoa myös interaktiiviseksi.

4 Tutkimuksen teoreettinen viitekehysmalli ja tutkimustehtävä

4.1 Teoreettinen viitekehys

Tutkimukseni teoreettisessa viitekehyksessä kuvataan, miten käsitteet käsityöharrastus, omaehtoinen oppiminen, cosplay alakulttuurin käsityöilmionä sekä kokonainen ja ositettu käsityö muodostavat kokonaisuuden. Kokonaisuus esitellään Kuviossa 1 näiden käsitteiden välisenä suhteena, jossa ne lomittuvat keskenään ja muodostavat siten pohjan tutkimukseni autoetnografiselle osuudelle.

Viitekehysmallissa käsitteet käytettävyys ja e-opetusmateriaali kuvaavat tutkimuksen toteutusmuotoa. Ne muodostavat yhdessä kokonaisuuden, jonka pohjalta on luotu käytettävyystavoitteet. Teoriassa käsiteltävät käsitteet toimivat perustana tutkimukseni autoetnografiselle analyysille ja käytettävyystavoitteisiin perustuvalle analyysille. Yhdessä analyysit vastaavat muodostavat käytettävyystudkimuksen eli kertovat kuinka käytettävä e-opetusmateriaali on.



Kuvio 1. Tutkimuksen viitekehysmalli

Tässä tutkimuksessa (Kuvio 1) käsityöharrastus määritellään itsenäiseksi, vapaa-ajalla toteutettavaksi käsityöksi, jota tehdään sisäisen motivaation olemassaolon ja nautinnon saamisen eikä rahan ansaitsemisen takia (Kouhia, 2016 s. 10–14). Tämän tutkimuksen

kontekstissa käsityöharrastukseen liittyy olennaisesti myös yhteisöllisyys ja omaehtoinen oppiminen, sillä cosplaylle nämä ovat olennaisia osia.

Cosplayharrastus määritellään paitsi käsityöharrastuksena niin myös alakulttuurikontekstin kautta, sillä cosplaylla on monia alakulttuuripiirteitä. Hebdigen mukaan alakulttuuri on sellainen osa elämää, josta haetaan eskapismia tunnetta (Hebdige, 1979, s. 122). Myös käsityöharrastusta on määritelty eskapismia luovana elämäntapana (Taitoliitto, 2018). Cosplay yhdistää piirteitä, jotka on yleisesti mielletty alakulttuurien piirteiksi sekä käsityöharrastuksen piirteitä. Siksi olen päättänyt käsitellä cosplayharrastusta alakulttuurin käsityöilmionä.

Käsittelen cosplayta myös kokonaisen ja ositetun käsityön kautta, sillä se on tärkeää koulukontekstin takia. Cosplay sijaitsee kokonaisen ja ositetun käsityön välimaastossa, sillä cosplayharrastajan käsityöprosessi alkaa yleensä valmiista ideasta, olemassa olevasta populaarikulttuurihahmosta (Rönkkö, 2011, s. 116, 130–132). Kouluopetuksen kannalta tämä on kuitenkin hyvä, sillä varsinkin ideointi ja suunnittelu koetaan vaikeimmiksi opetettaviksi osiksi kokonaista käsityöprosessia (Pöllänen & Kröger, 2005, s. 161). Cosplayharrastajien työtapojen avulla voidaan auttaa oppilaita lähemmäs kokonaista käsityötä, sillä hahmon puvun tuominen kolmiulotteiseen maailmaan vaatii ideointi- ja suunnittelutaitoa.

Teoriassa määritellään käytettävyys ja käyttäjätieto, sillä ne ovat olennaisia tutkimuksen käytännön toteutuksen kannalta. Käytettävyys on arvioitavan tuotteen, ohjelmiston tai muun elektronisen sovelluksen toimivuus ja luontevuus sen tarkoituksenmukaisessa ympäristössä ja tarkoituksenmukaisella käyttäjällä (itSMF Finland, 2011; SFS-EN ISO 9241-11, 2018). Käytettävyyden määrittely luo pohjan käytettävyystavotteille, jotka ovat yhdistelmä Nielsenin käytettävyyden yleisiä heuristiikkoja sekä opetushallituksen e-oppimateriaalien laatutavoitteita (Nielsen, 1993, s. 115–165; Opetushallitus, 2021). E-opetusmateriaali on määritelty tuomaan yleisiin käytettävyyden määritelmiin pedagoginen näkökulma. Opetustyön kannalta on olennaista tuoda esiin laadukkaan oppimateriaalin piirteitä sekä erityisesti e-oppimateriaalin hyötyjä verrattuna perinteisiin oppimateriaaleihin. E-opetusmateriaali kuvataan tässä tutkimuksessa internetistä helposti saatavaksi ja edelleen jaettavaksi materiaaliksi, joka on tarkoitettu opettajan työn tueksi (Ilomäki, 2012, s. 9).

Tästä aiheesta ei ole aiempaa tutkimusta. Aiemmat cosplayharrastusta käsitelleet tutkimukset ovat usein laajemman tai pienemmän otannan kyselytutkimuksia, joissa on pyritty etsimään cosplayharrastajia yhdistäviä tekijöitä (Kirkpatrick, 2015; Reyes, 2017; Rosenberg &

Letamendi, 2013). Suomessa on tutkittu myös cosplayta lähellä olevia harrastuksia ja niiden harrastajakuntien harrastamisen tapoja (Vartiainen, 2010; Valaskivi, 2009). Näistä sekä yleisesti käsityöharrastusta käsittelevistä tutkimuksista voidaan kuitenkin löytää edellä esiteltyjä perusteluja tämän tutkimuksen aiheelle. Tämä tutkimus tuottaa ainutlaatuisen autoetnografian ja käytettävyystudion yhdistelmän, jolla tarkastellaan cosplayta käsityöopetuksen pedagogisena välineenä.

4.2 Tutkimustehtävä

Tutkimukseni tavoitteena on perehtyä cosplayn ja käsityöopetuksen yhteneväisyyksiin ja tuoda käsityöopettajien käyttöön cosplayharrastusta, siinä käytettäviä tekniikoita ja materiaaleja esittelevä e-opetusmateriaali. Tavoitteenani on myös luoda e-opetusmateriaalista toimiva ja käytettävä.

Tutkimustehtäväni on:

Toimiiko tutkimuksessa luotu e-opetusmateriaali peruskoulun käsityöopetuksen tukena?

Kysymyksen tarkoituksena on selvittää tutkielman teorian pohjalta luotujen käytettävyystavotteiden avulla, kuinka käytettävä luomani e-opetusmateriaali peruskoulun käsityöopetuksessa.

5 Tutkimuksen toteuttaminen

5.1 Tutkimusasetelma, kohdejoukko ja konteksti

Tutkimuksessani tuotetaan peruskoulun käsityön opetuksen käyttöön e-opetusmateriaali cosplaysta ja siinä käytettävistä käsityömenetelmistä, yleisimmistä materiaaleista ja suunnittelun tavoista. Tutkimukseni on laadullinen ja se on yhdistelmä autoetnografiaa sekä käytettävyystudkimusta. E-opetusmateriaalille luotiin tutkimuksen teorian pohjalta käytettävyystavoitteet. Käytettävyystavoitteet luotiin yleisten käytettävyyden heuristiikkojen sekä pedagogisen käytettävyyden kriteerien sovelluksena. Käytettävyystavoitteiden toteutumista tutkitaan autoetnografisen aineiston eli oman tutkimuspäiväkirjani, e-opetusmateriaalin hahmottelu- ja tuotesuunnittelunaineiston sekä valmiin e-opetusmateriaalin asiantuntija-arviolla. Lisäksi kerätään pieni käytettävyytestausaineisto kyselytutkimuksella käsityön aineenopettajaopiskelijoilta.

Tutkimuksen kohdejoukkona on tutkija itse, käsityötä opettavat opettajat ja käsityönopettajaopiskelijat. Osana tutkimusta on autoetnografinen analyysi e-opetusmateriaalin suunnittelu- ja toteutustyöstä sekä omien käsityöprosessien tutkiminen. Autoetnografinen lähestymistapa sopii tutkimukseen, koska tarkoituksena on luoda e-opetusmateriaali cosplayhin tutustumista ja käsityöoppiaineeseen integrointia varten, eikä tätä aihetta ole aiemmin tutkittu. Siksi siihen on luontivaiheessa hankala sisällyttää käyttäjälähtöistä tuotesuunnittelua ja analyysia. Käyttäjätietoja kerätään kuitenkin e-opetusmateriaalin käytettävyyden testausvaiheessa Webropol -kyselytutkimuksella käsityön aineenopettajaopiskelijoilta.

Kyselytutkimus toteutetaan Turun yliopiston Opettajankoulutuslaitoksen Rauman kampuksen käsityönopettajaopiskelijoilla sekä sivuaineenaan käsityötä opiskelevilla opiskelijoilla, jotka ovat suorittaneet tai suorittavat parhaillaan käsityökasvatuksen aineopintoja. Kohdejoukoksi valikoitui aineopintoja suorittaneet opiskelijat, koska niiden suorittaminen takaa sen, että heillä on kokemusta kaikista nykyisen käsityöoppiaineen sisältöalueista ja heillä on käsitys siitä, mitä tulevaisuuden käsityönopettajuus tarkoittaa. Opiskelijoilla saattaa olla myös nuoremman ikänsä puolesta enemmän kokemusta tai ennakkokäsityksiä cosplaysta sekä digitaalisista oppimisympäristöistä kuin kentällä olevilla opettajilla. Se helpottaa e-opetusmateriaaliin tutustumista ja sen käytettävyyden arvioimista. He ovat myös yleensä vastaanottavaisempia uusille opetusideoille eli kokeilevat helpommin uudenlaisia

opetusmenetelmiä esimerkiksi harjoitteluissa. Heillä on usein myös enemmän aikaa perehtyä ja osallistua tutkimuksiin kuin esimerkiksi jo kentällä olevilla opettajilla. Tällöin vastauksia saa todennäköisemmin tarpeeksi, jotta käytettävyyden arviointi niiden perusteella on mielekästä.

5.2 Tutkimusmenetelmät

Laadullinen tai kvalitatiivinen tutkimus pyrkii ymmärtämään toimintaa, kuvailemaan ilmiötä ja etsimään niille merkityksiä. Laadullinen tutkimus eroaa määrällisestä eli kvantitatiivisesta tutkimuksesta siten, että määrällinen tutkimus pyrkii yleistämään tietoa yksityiskohtaisten tutkimuskysymysten ja laajan aineiston avulla, kun taas laadullinen tutkimus pyrkii enemmän kuvailemaan tutkittavaa asiaa tai ilmiötä tai ymmärtämään sen paremmin kokonaisuutena (Tuomi & Sarajärvi, 2018, s. 98.)

Käytettävyydetutkimus taas pyrkii tutkimaan ihmisen ja koneen välistä vuorovaikutusta ja sen olennainen lähtökohta on se, että käyttäjä tulee tuntee. Käyttäjille suunnitellaan tuote heidän tarpeensa mukaisesti ja sen käytettävyyttä voidaan testata tuotekehityksen eri vaiheissa monilla eri menetelmillä. Käytettävyydetutkimusta voidaan tehdä samalle tuotteelle kehitysprosessin aikana monella eri tavalla, kuten esimerkiksi vertaamalla sitä yleisiin käytettävyydetavoitteisiin, seuraamalla oikeita käyttäjiä käyttämässä tuotetta tai kysymällä palautetta käyttäjiltä tietyn ajan jälkeen. Näiden menetelmien avulla tuotetta saatetaan kehittää eteenpäin ja antaa myöhemmin uudelleen tarkasteltavaksi, jolloin käytettävyydetutkimuksesta muodostuu kehä (Ovaska, Aula & Majaranta, 2005, s. 1–2.) Käytettävyydetutkimuksella on siis tarkoitus yleensä kuvailla tuotetta ja ymmärtää sen toimintaperiaatetta eli arvioida sen laatua. Siten käytettävyydetutkimusta voidaan käsitellä nimenomaan laadullisen tutkimuksen menetelmänä.

Etnografisessa tutkimusmetodissa tutkija pyrkii menemään osaksi tutkittavaa ympäristöä ja keräämään sieltä tutkimusaineistonsa vuorovaikutuksessa tutkittavan yhteisön kanssa. Tällöin aineisto voi koostua esimerkiksi osallistavan observoinnin sekä haastattelun avulla.

Etnografinen tutkimus pyrkii kuvamaan jotakin aihetta hyvin syvällisesti ja siksi tutkija joutuu usein tarkastelemaan aineistoaan, analyysiaansa, tulkintaansa ja teoriaansa syklissä, joka limittyy lopuksi pohtivaksi syväanalyysiksi eli etnografiaksi (Davies, 2003, s. 4–6.)

Autoetnografia vie tämän tutkimustavan askelta pidemmälle. Sillä tarkoitetaan omaelämäkerrallista tutkimustapaa, jossa tutkijaa tarkastelee omaa toimintaansa, työtänsä ja

henkilökohtaisia kokemuksiaan osana tutkimusprosessia. Autoetnografisena aineistona voidaan käyttää esimerkiksi tutkijan kirjoittamia erilaisia tekstejä, kuten muistiinpanoja tai tutkimuspäiväkirjaa sekä tutkijan tekemiä tuotteita, kuten taidetta tai käsitöitä. Aineistona voivat toimia esimerkiksi myös tutkijan aistikokemukset erilaisista tilanteista ja muu sellainen aineisto, jota ei välttämättä voi tarkkailla ja tutkia ulkopuolisena henkilönä. Se on autoetnografisen tutkimustavan valttikortti (Uotinen, 2010.)

Uotinen lainaa Ellistä & Bochneria, joiden mukaan autoetnografia yhdistää henkilökohtaisen kulttuuriseen. Tämä tarkoittaa laajemmin sitä, että autoetnografisella tutkimuksella voidaan sijoittaa yksittäisen ihmisen kokemuksia sosiaaliseen ja kulttuuriseen kontekstiin eli pyrkiä ymmärtämään yleistä tutkimalla yksittäistä. Autoetnografisessa tutkimuksessa on olennaista se, että tutkija uskoo tuovansa omalla erityisellä asiantuntijuudellaan uuden näkökulman tutkittavaan aiheeseen (Uotinen, 2010, s. 88.) Tämän tutkimuksen kohdalla uusi näkökulma on cosplayharrastuksen ja käsityönopeuden yhteneväisyyksien sekä cosplayharrastuksen pedagogisten mahdollisuuksien pohtiminen. Koen tuovani omalla asiantuntijuudellani sekä cosplayharrastajana että tulevana käsityönopeuttajana mielenkiintoisen uuden näkökulman, jota on mielekästä tutkia autoetnografisen lähestymistavan kautta.

Autoetnografisen tutkimustavan yleisimpänä sudenkuoppa on pidetty sitä, että tutkimus keskittyy yksinomaan tutkijan omiin kokemuksiin (Davies, 2003, s. 179). Omassa tutkimuksessani tätä ongelmaa ei ole, sillä autoetnografinen osuus kulkee käytettävyystavoitteisiin vertaamisen sekä kohderyhmällä teetetyn käytettävyydestauksen mukana. Tutkimuksessani autoetnografista aineistoa verrataan yleisesti hyväksytyihin ja laajasti käytettyihin käytettävyyskriteereihin. Käytän autoetnografiaa tukemaan käytettävyystudkimuksen asiantuntija-arviota tuomalla siihen lisähavaintoja sekä omaa kokemusta cosplayharrastajuuden ja käsityönaineenopettajuuden identiteeteistä ja yhdistämisestä.

Käytettävyystudkimuksen menetelmistä tässä tutkimuksessa käytetään asiantuntija-arviota sekä käytettävyydestausta. Molemmat näistä pohjautuvat yleisesti hyväksytyjen käytettävyyden heuristiikkojen pohjalta luoduille käytettävyystavoitteille. Mikäli ne eivät pohjautuisi ennalta luodulla ohjeistukselle, niitä kutsuttaisiin vain tarkasteluksi. Tässä tutkimuksessa heuristiikat ovat yhdistelmä Nielsenin yleisistä käytettävyyden kriteereistä sekä opetushallituksen luomista e-oppimateriaalien laatukriteereistä.

Käytettävyyttä voidaan testata pelkän asiantuntija-arvion eli heuristisen arvion perusteella ilman kohderyhmätestausta. Asiantuntijana voi toimia tutkija itse tai toinen käytettävyyteen perehtynyttä suunnittelija tai tutkija, joka on yleensä tuotteen suunnittelutiimin ulkopuolinen henkilö. Tämän testauksen vahvuutena on aikainen suunnitteluvirheiden huomaaminen (Hyysalo, 2009, s. 164–167.) Omassa tutkimuksessani teen asiantuntija-arvioinnin itse, sillä käytän sen rinnalla autoetnografiaa. Itsenäisessä asiantuntija-arviossa on se hyöty, että ulkopuoliset eivät voi vaikuttaa liikaa tulokseen, eikä synny ennakko-oletuksia tai -arviointeja (Korventaka, 2005, s. 114–115).

Asiantuntija-arvion lisäksi käytän tutkimuksessa käytettävyydestausta, jolla on tarkoitus kerätä tietoa e-opetusmateriaalin kohderyhmältä. Käytettävyydestaustuksen yleisimpänä työtapana on valita joukko koehenkilöitä, jotka suorittavat testitehtäviä luodun tuotteen avulla. Testitehtävät antavat tietoa esimerkiksi siitä, miten käyttäjät hahmottavat tuotteen toiminnan, onko tuotteessa jokin virhe tai ymmärretäänkö tuote tai sen käyttöliittymä eri tavalla kuin oli alun perin tarkoitus (Hyysalo, 2009, s. 164–167). Tutkimuksessani käytettävyydestaustuksen aineistona on kohderyhmällä teetettävä e-opetusmateriaaliin tutustuminen sekä sen yhteydessä oleva kyselytutkimus. Kyselyn kysymykset on operationalisoitu käytettävyystavoitteista.

Tutkimuksen autoetnografisen sekä asiantuntija-arviointi osuuden aineistona toimii luotavan e-opetusmateriaalin tuotesuunnitteluaineistot, hahmotelmat, pitämäni tutkimuspäiväkirja e-opetusmateriaalin tekemisen ajalta sekä tietenkin valmis opetusmateriaali. Lisäksi varsinkin autoetnografisena aineistona toimii myös tutkimukseni teoria sekä henkilökohtainen historiani sekä cosplayharrastuksen että opettajuuden saralla, joiden kautta peilaan paitsi käytettävyystavoitteita myös valmiin e-opetusmateriaalin käytettävyyttä.

Analysoin valmista e-opetusmateriaalia fenomenologis-hermeneuttisella lähestymistavalla käyttäen analyysin pohjana luomiani käytettävyystavoitteita. Fenomenologia on tieteenfilosofian haara, jonka tutkimuksen kohteena on ihmisen elämismailma, erityisesti ihmisen kokemukset ja elämykset. Hermeneuttisen analyysin tavoitteena on ihmisen toiminnan, kulttuurin, taideteoksen tai tekstin merkitysten syvällinen ymmärtäminen. Analyysia kuvataan yleisesti hermeneuttiseksi kehäksi, jossa yksityiskohtien tutkiminen ja tulkinta vaikuttaa kokonaisuuden käsittämiseen ja kokonaisuuden uudelleentulkitseminen saa aikaan laajemman ymmärryksen tutkimuskohteesta. Fenomenologis-hermeneuttisen tutkimuksen tavoitteena on siis luoda käsitteitä tutkittavalle ilmiölle kokemuksen kautta eli

tuoda tunnettu oletus tai käsitys tiedoksi (Tuomi & Sarajärvi, 2018.) Tutkimukseni tavoitteena on tuoda oma käsitykseni cosplayharrastuksen sekä käsityönopetuksen yhdistävistä tekijöistä lähemmäs konkreettista tietoa. Näin ollen fenomenologis-hermeneuttinen autoetnografiseen aineistoon sekä käytettävyydestä saatavaan aineistoon pohjautuva analyysini tuottaa ennako-oletuksestani tietoa. Autoetnografinen analyysi toteutetaan ennen kyselytutkimuksen tulosten tarkastelua ja analyysia, jotta kyselyyn vastanneiden arviot ja mielipiteet eivät vaikuttaisi autoetnografiaan ja sitä kautta tutkimuksen luotettavuuteen.

Analyysimenetelmänä käytettävyydestä kyselylle toimii teoriaohjaava sisällönanalyysimenetelmä, jossa etsitään kyselyn tuottamasta datasta perusteluja käytettävyydestä toteutumiseen tai siihen miksi ne eivät toteutuneet. Teoriaohjaava sisällönanalyysi on yksi kolmesta menetelmästä, jotka kertovat siitä, millä intensiteetillä tutkimuksen teoriaa käytetään osana analyysia. Teoriaohjaavassa analyysissa tutkimuksen teoriaa voidaan käyttää nimensä mukaisesti analyysia ohjaavana elementtinä, niin että teoriasta voidaan ottaa analyysia auttavia tekijöitä, mutta analyysi ei kokonaan pohjautu siihen (Tuomi & Sarajärvi, 2018) Tutkimukseni teoria ohjaa analyysia siten, että teorian pohjalta on määritelty käytettävyydestä tavoitteet, joihin analyysi pääosin pohjautuu. Analyysissa käytetään kuitenkin myös autoetnografisia sekä käytettävyydestä saatuja aineistoja, joiden analyysitapa lähestyy aineistolähtöistä analyysia.

5.3 E-opetusmateriaalin käytettävyydestä tavoitteet

Loin Nielsenin (1993) ja Opetushallituksen (2021) julkaiseman e-opetusmateriaalin laatukriteereiden pohjalta listan osa-alueista, jotka mittaavat tutkimuksessa luodun e-opetusmateriaalin käytettävyyttä. (Nielsen, 1993, s. 115–165; Opetushallitus, 2021). Valmista e-opetusmateriaalia verrataan siis käytettävyydestä saatua käyttäjätietoon, jonka pohjalta pohditaan, kuinka hyvin asetetut käytettävyyden tavoitteet ovat toteutuneet. Käytettävyyden osa-alueiden nimeämisellä (Taulukko 2) konkretisoin sen mittaamista tutkimuskäytössä ja rajaan aihealueiden käsittelyä analyysia varten.

Taulukko 2. E-opetusmateriaalin käytettävyydestä tavoitteet

| E-opetusmateriaalin käytettävyydestä tavoitteet |
|---|
| Käyttöliittymä |
| 1. E-opetusmateriaali on mahdollisimman yksinkertainen, selkeä ja luonteva käyttää. |
| 2. E-opetusmateriaali on yhdenmukainen ja samoilla periaatteilla toimiva. |

| |
|---|
| E-opetusmateriaalin käytettävyystavotteet |
| 3. E-opetusmateriaalissa navigointi on selkeä, helposti ymmärrettävä ja estää virheiden tekemistä, kun opetusmateriaalissa siirrytään eri tiloista ja toiminnoista toisiin. |
| 4. E-opetusmateriaalissa on oikopolkuja nopeuttamaan kokeneita käyttäjiä. |
| Visuaalisuus |
| 5. E-opetusmateriaali on visuaalisesti kiinnostava ja miellyttävä sekä tukee opetusmateriaalin käyttöä, eikä mahdollista virheiden tekemistä. |
| Kieli |
| 6. E-opetusmateriaalissa on käytetty käyttäjän kieltä eli heille tuttuja ilmauksia ja termejä. Vaikeat tai uudet termit on selitetty auki toimivalla tavalla. |
| Pedagoginen ulottuvuus |
| 7. E-opetusmateriaali tuottaa käyttäjälle uutta tietoa ja auttaa oppimista |
| 8. E-opetusmateriaalin sisältöä on helppo soveltaa reaalimaailman ilmiöihin ja omaan työhön. |
| 9. E-opetusmateriaali antaa konkreettisia työkaluja opetukseen. |
| 10. E-opetusmateriaali tarjoaa pedagogista lisäarvoa. |

Käyttöliittymän toimintaa mittaavat käytettävyystavotteet on muokattu Nielsenin käytettävyyden heuristiikoista ja ne kuvaavat piirteitä, jotka tulisi löytyä kaikista laadukkaista tuotteista. Heuristiikoista on valittu ne, jotka mittaavat parhaiten tässä tutkimuksessa tuotettavaa esitysmuotoista opetusmateriaalia.

Visuaalisuutta ja kieltä koskevat käytettävyystavotteet on muokattu tähän tutkimukseen sopiviksi sekä Nielsenin sääntöjen että opetushallituksen laatukriteereiden pohjalta. Varsinkin kieltä koskeva käytettävyystavote on olennainen määrittellä, sillä se auttaa muistamaan luomisvaiheessa käsitteet, jotka pitää selittää auki sekä käsitteet, jotka ovat jo aiotulle käyttäjäkunnalle eli käsityönopettajille tuttuja. Visuaalisuudessa on olennaista muistaa esimerkiksi se, ettei se estä e-opetusmateriaalin luontevaa käyttämistä.

Pedagogiset käytettävyystavotteet on johdettu pääasiassa opetushallituksen laatutavoitteista. Ne ovat yleispäteviä ohjeita kaikenlaisten opetusmateriaalien luontiin ja siksi on tärkeää pitää ne mielessä myös e-opetusmateriaalia luotaessa. Erityisen olennaista on välttää pelkkää informaation niskaan kaatamista ja muistaa antaa konkreettisia työkaluja opetukseen.

6 E-opetusmateriaalin käytettävyyden arviointi

6.1 Autoetnografinen analyysi

E-opetusmateriaalini suunnitteluprosessi alkoi jo ennen varsinaista graduprosessin aloitusta. Olin huomannut yhtäläisyyksiä käsityönopeuksen ja cosplayn välillä käsityön aineenopettajan koulutuksessani ja pohtinut cosplayharrastuksen aspektien käyttöä opetusvälineinä. Aiemmin opintojeni aikana olen tuottanut opetusmateriaalia cosplayhin ja erityisesti worblaan liittyen. Worbla on lämpömuovattava muovimateriaali, jota cosplayharrastajat käyttävät erityisesti proppien tekemiseen. Näitä opetusmateriaaleja olen käyttänyt esitellessäni worblan käyttöä Turun yliopiston opettajankoulutuslaitoksen Rauman kampuksen opettajille sekä osana kurssityötä opiskelijatovereille kevätlukukaudella 2020. Nämä voidaan nähdä eräänlaisina harjoituksina ja esiasteina tämän materiaalin luontiin. Huomioon on otettava kuitenkin se, että nämä aiemmat opetusmateriaalit on tehty vain tueksi lähiopeukseen sekä luentomaiseen opetukseen. E-opetusmateriaalin tekemisessä oli siis haasteena informaation välittäminen selkeästi vain kirjoitetussa muodossa.

Minun oli siis olennaista tutustua myös moniin muihin samankaltaisesti opinnäytteenä tuotettuihin opetusmateriaaleihin. Näistä iso osa oli luotu pienempien aihealueiden ympärille, kuten esimerkiksi puunsorvaukseen (Rintala, 2019) tai muotoilun opetukseen kuudesluokkalaisille (Harjula & Inkiläinen, 2018). Haasteenani olisi siis myös laaja aihe ja sen tiivistäminen mielekkääksi opetusmateriaaliksi.

Varsinaisen e-opetusmateriaalin suunnittelu alkoi käytettävyystavoitteiden kokoamisella syksyllä 2020. Näiden käytettävyystavoitteiden pohjalta tein tammikuussa 2021 hahmotteluja ja erilaisia listauksia siitä, mitä halusin opetusmateriaalin konkreettisesti sisältävän. E-opetusmateriaalin toteuttaminen tapahtui helmikuussa 2021 noin kolmessa viikossa. Pääpiirteittäin toteuttamisprosessi eteni seuraavasti: Aloitin visuaalisen ilmeen valitsemisesta ja tein raakaversioiden tekstisisällön jakautumisesta dioihin. Siitä etenin sisällön kirjoittamiseen ja viimeiseksi lisäsin multimedialiset osat eli linkit ja kuvat. Opetusmateriaalin suunnitelmat kuitenkin elivät toteutuksen edetessä. Sisällön tuottaminen muokkasi alkuperäistä raakasunnitelmaa ja antoi lisää ideoita visuaaliseen ilmeeseen. Mielikuvat valmiista opetusmateriaalista ohjasivat suunnittelua. Minulla oli jo ennen tekstien kirjoittamista mielessä kuvia, joita halusin käyttää oppimateriaalissa ja siten kuvat myös vaikuttivat sisällön tuottamiseen, vaikka ne lisättiinkin viimeiseksi. Tässä tulee esiin digitaalisen

opetusmateriaalin toteuttamisen ehdoton etu eli sen muotoa voi tarvittaessa muuttaa rankallakin kädellä, mikäli alkuperäinen suunnitelma ei toimi.

Autoetnografinen analyysi on tehty vertaamalla e-opetusmateriaalin luonnin aikana syntyneitä materiaalia sekä valmista e-opetusmateriaalia käytettävyydestä. E-opetusmateriaalin luonnin aikana syntyneitä autoetnografista aineistoa ovat tietokoneella ja käsin tehdyt luonnokset, muistilistat, opetusmateriaalin tuottamisen aikana kirjoitettu päiväkirja, kuvakaappaukset ja valokuvat (Uotinen, 2010; Davies, 2003, s. 4–6.) Autoetnografinen analyysi on tehty ennen kyselytutkimuksen tulosten tarkastelua ja analyysia, jotta kyselyyn vastanneiden arviot ja mielipiteet eivät vaikuttaisi autoetnografian luotettavuuteen.

Tämän autoetnografisen aineiston haittapuolena on sen koostuminen monista pienistä osista. Siksi valmis e-opetusmateriaali sekä kyselytutkimus ovat käytettävyydestä luotettavuuden kannalta oleellisempia aineiston osia ja analyysi perustuu pääosin niihin. Edellä mainitut muut autoetnografiset aineiston osat ovat tukemassa analyysia. Seuraavissa alaluvuissa e-opetusmateriaalin käytettävyyttä tarkastellaan autoetnografisesti vertaamalla luotua e-opetusmateriaalia asetettuihin käytettävyydestä niiden yläkategorioiden eli käyttöliittymän, visuaalisuuden, kielen ja pedagogisen ulottuvuuden mukaisesti.

6.1.1 Käyttöliittymä

Ensimmäinen käytettävyydestä (Luku 5.3) perustuu e-opetusmateriaalin selkeyteen, yksinkertaisuuteen ja luontevuuteen. Tämä tarkoittaa käytännössä sitä, että käyttöliittymä ei saisi olla tarpeettoman monimutkainen ja sen käyttö on helppo oppia. Ohjelman tai sivuston käyttö tulisi olla myös helposti muistettavaa, jotta käytön mieleen palauttaminen ei olisi tarpeettoman vaikeaa. Valitsin käyttöliittymäksi Microsoft Powerpointin, koska se on käyttäjäryhmälle ennestään tuttu sekä yleisesti helppokäyttöinen. Käyttäjät tuntevat Powerpointin perustoiminnot, koska se on yleinen esitysohjelma. Siten e-opetusmateriaalin käyttöön tarvitsee ohjeistaa vain harvinaisempien piirteiden osalta. Powerpointin etuna on myös se, että avattaessa tiedostosta saa nopeasti informaatiota näytön vasemmalle puolelle aukeavan diaesityksen ansiosta.

Alustana Powerpoint on tutuin pohja myös minulle, joten se oli luontevasti järkevin vaihtoehto toteuttaa e-opetusmateriaali kuin esimerkiksi selainpohjaisen Prezin käyttö. Prezi olisi voinut tarjota erilaisempaa visuaalista ilmettä ja vapaamman tavan esittää tietoa, mutta taitoni sen kanssa eivät ole läheskään yhtä hyvät kuin Powerpointin kanssa, joten Prezin

ominaisuudet eivät olisi päässeet yhtä hyvin esille. Prezin etuna olisi ehkä ollut helpompi tapa jakaa e-opetusmateriaalitiedostoa eteenpäin suoralla linkillä tai upotettuna sivustoihin.

Powerpoint -tiedoston jakaminenkaan ei ollut lopulta niin suuri ongelma.

Tein e-opetusmateriaalin jakamista varten sille oman Dropbox -kansion, johon pääsee linkillä. Dropbox on pilvipalvelu, jonka avulla voi tallentaa ja synkronoida omia tiedostoja. Sen avulla voi myös helposti jakaa tiedostoja luomalla linkin tiedostokansioon. Näin e-opetusmateriaali on helposti ladattavissa ja eteenpäin jaettavissa seuraavaa linkkiä jakamalla:

<https://www.dropbox.com/sh/716euqten677efl/AAAFWdLPnikPNSJD5b6nSjXa?dl=0>

Kuten yltä on nähtävissä, Dropbox-kansioiden yksilölliset jakolinkit ovat epäkäytännöllisen pitkiä ja vaikeita muistaa sekä jakaa. Siksi päädyin lyhentämään linkkiä ilmaisen nettipalvelun avulla seuraavaan muotoon: <https://urly.fi/1WOY>. Linkin lyhentämisen lisäksi palvelu tarjosi QR-koodin (Kuva 1), jonka voi lukea mobiililaitteella ja siirtyä sitä kautta tiedostokansioon.



Kuva 1 QR-koodi e-opetusmateriaalin jakamista ja lataamista varten

Linkki ja QR-koodi avaavat sivun internetiselaimen. Avautuvan sivuston kautta e-opetusmateriaalin voi ladata omalle laitteelleen joko Powerpoint - tai PDF-tiedostona. PDF-muodossa e-opetusmateriaalin kaikki hyödyt, kuten linkit tai valikkojärjestelmä eivät tietenkään ole käytettävissä, mutta PDF-tiedosto mahdollistaa materiaalin tarkkailun, mikäli Powerpoint -tiedosto ei jotain syystä lataudu. PDF-muodossa materiaalin voi tarvittaessa myös tulostaa.

Toinen käytettävyyystavoite (Luku 5.3) pohjautuu e-opetusmateriaalin yhdenmukaisuuteen. Ihanteellisesti käyttöliittymien tulisi olla yhdenmukaisesti toimivia esim. internetisivujen valikkojen pitäisi rakentua loogisesti käyttäjän näkökulmasta. Esimerkiksi tietyn väristen painikkeiden ja linkkien tulisi ohjata tietynlaisiin sisältöihin. Yhdenmukaisuus voi näkyä myös esimerkiksi sivun asettelussa ja väreissä. Luomassani e-opetusmateriaalissa

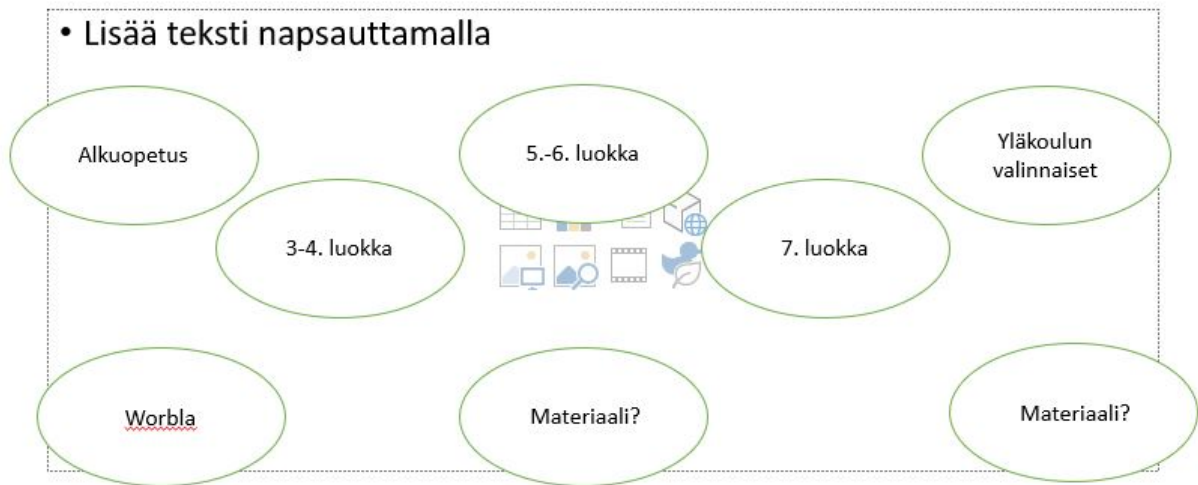
yhdenmukaisuus näkyy ensimmäiseksi samanlaisena visuaalisena ilmeenä läpi materiaalin. Tekstit ja kuvat on aseteltu samoille paikoille, joten samankaltaiset sisällöt löytyvät samoista kohdista dioja. Lisäksi samoilla periaatteilla toimivuus näkyy värikoodatuissa linkeissä ja nuolissa. Tästä esimerkkinä keltaisenvihreät nuolet vasemmassa alakulmassa, jotka vievät aina takaisin päävalikkoon.

Kolmantena käytettävyyystavoitteena (Luku 5.3) oli e-opetusmateriaalin navigoinnin selkeys ja ymmärrettävyys sekä virheiden tekemisen estäminen. E-opetusmateriaalin tulisi toimia moitteettomasti, kun käyttäjä liikkuu diojen välillä. Olennaisena osana tätä on opetusmateriaalin sisäiset oikopolut, jotka ovat *neljäs käytettävyyystavoite*. Oikopolkujen tarkoituksena on auttaa kokenutta käyttäjää löytämään tarvitsemansa tieto nopeasti. Powerpoint -tiedostossa tämä tarkoittaa esimerkiksi sitä, että koko esitystä ei tarvitse välttämättä selata läpi löytääkseen tietyn dian.

E-opetusmateriaalissani oikopolkuja ovat diojen väliset linkit, joilla loin esimerkiksi päävalikon. Päävalikosta pääsee helposti ja nopeasti jokaiseen e-opetusmateriaalin osaan. Tiedoston sisäisiä linkkejä on käytetty hyödyksi myös diojen leipätekstin seassa. Osa sanoista on merkattu saman sävyisiksi vihreiksi kuin valikkojen linkit. Näitä sanoja klikkaamalla pääsee siihen osaan e-opetusmateriaalia, missä asiasta kerrotaan enemmän. Loin e-opetusmateriaaliin myös navigointiohjeen niille toiminnoille, jotka harvempi Powerpointin peruskäyttäjä tietää tai sellaisille, jotka koskevat ainoastaan tätä opetusmateriaalia.

Päävalikon suunnittelu auttoi myös sisällön luokitteluissa ja jäsentämisessä e-opetusmateriaalin toteuttamisen alkuvaiheessa. Olin alustavasti ajatellut, että opetusmateriaali sisältäisi opetusideoita erikseen suunnitteluina eri ikäryhmille. Siksi kuvassa 2 eli päävalikon ensimmäisessä luonnoksessa on erikseen kohdat jokaiselle luokka-asteelle. Pohdin opetusideoiden listausta myös käsityöprosessin vaiheiden alle. Listatessani opetusideoita huomasin pian, että suurin osa sopi useammalle luokka-asteelle ja kattoi useamman kuin yhden käsityöprosessin vaiheen.

Linkit luokka-asteittaisiin sisältöihin sekä muihin



Kuva 2 Ensimmäinen luonnos e-opetusmateriaalin päävalikosta

Mietin ja muokkasin pitkään tapaa, jolla toisin esille opetusideoiden monipuolisuuden ilman, että listauksesta tulisi liian epäselvä. Päätin luoda opetusideoista taulukot, joihin merkitsin mille luokka-asteille ja mihin käsityöprosessin vaiheeseen opetusideat sopivat parhaiten. Osa esittelemistäni opetusideoista on kuitenkin sen verran laajoja, että niitä on mahdollista soveltaa käyttöön myös alemmilla luokka-asteilla tai muissa käsityöprosessin osa-alueissa kuin mitkä taulukoihin on merkitty. Taulukoissa on käytetty myös sisäisiä linkkejä, jotka vievät materiaalissa siihen kohtaan, missä opetusideasta kerrotaan enemmän.

Lopullinen päävalikko (Kuva 3) muotoutui lopulta helposti sen jälkeen, kun sain sisällöt päätettyä ja kirjoitettua. Päävalikosta e-opetusmateriaalin kaikki osat ovat joko yhden tai kahden klikkauksen päässä. Opetusidea-linkkeistä pääsee taulukoihin, joista voi klikata eteenpäin itse opetusideoihin.



Kuva 2 Lopullinen päävalikko

Materiaaleille loin oman alavalikon, johon pääsee ”esiteltävät materiaalit” -linkin kautta. Päävalikosta pääsee myös suoraan materiaaleja käsitteleviin dioihin, mikäli käyttäjä haluaa niihin nopeasti. Muista dioista pääsee helposti takaisin päävalikkoon alakulman vihreän keltaisen nuolen kautta. Näitä ei kuitenkaan ole ihan kaikissa dioissa, sillä jotkut dioista muodostavat muutaman dian kokonaisuuden, jotka on helpompi hahmottaa, jos kaikista ei pääse hyppäämään takaisin valikkoon.

6.1.2 Visuaalisuus

Viidentenä käytettävyyystavoitteena (Luku 5.3) e-opetusmateriaalille on sen visuaalinen ilme. Sen tulisi olla kiinnostava ja miellyttävä sekä sellainen, ettei se mahdollista virheiden tekemistä. Visuaalisen ilmeen ei siis tule olla esteenä e-opetusmateriaalin käytölle vaan sen tulisi sopia hyvin materiaalin sisältöön ja toimia käytettävyyttä edistävänä asiana.

Aloittaessani e-opetusmateriaalin tekemistä valitsin ensimmäisten asioiden joukossa esityksen teeman. Powerpoint tarjoaa monenlaisia teemoja, joista osa on hyvin vaikeasti luettavia ja mielikuvituksekkaita. E-opetusmateriaalini ilmeessä sai olla värikkyyttä ja muotoja, sillä koen että ne sopivat aiheeseen. Valitsin siksi selkeän ja rauhallisen värisen pohjan, jossa oli geometrisia muotoja. Vaalea pohja oli myös olennainen tekstin luettavuuden kannalta.

Tumma teksti vaalealla pohjalla on helpommin luettavissa kuin päinvastainen. Teeman fontti on myös hyvin selkeä, mikä helpottaa lukemista. Pysin toteuttamaan diojen sisällön sijoittelun samankaltaisella periaatteella. Päätekstit sijaitsivat joko dian vasemmassa reunassa tai keskellä ja kuvat sekä muut elementit oikealla. Näin käyttäjän ei tarvitse etsiä näytöltä dian olennaisimpia asioita.

E-opetusmateriaalin visuaalisuus kärsii eniten dioissa, joissa on pelkkää tekstiä. Täyteen tekstiä ahdetut diat ovat usein erityisesti esityksen tai luennon seuraajille liikaa. Tärkeimmät sisällöt hukkuvat tekstiseinään. Tutkimukseni e-opetusmateriaalin on kuitenkin toimittava itsenäisenä materiaalina ilman puhe-esitystä, joten tekstin määrä on perusteltua.

Opetusmateriaalin asiasisältö oli hankalaa saada tiivistetyksi dioihin loogiseksi kokonaisuudeksi ilman niiden kirjoittamista täyteen. En halunnut jakaa sisältöä useampiin dioihin, koska diat näyttävät selkeiltä ja teksti on helposti luettavaa. Liian monen dian tekeminen olisi pilkkonut tekstiä turhan paljon ja tehnyt tiedostosta ison ja sitä kautta vaikeasti lähestyttävämmän. Silloin olisin myös tarvinnut lisää kuvia, jotka olisivat edelleen kasvattaneet tiedoston kokoa ja siten vaikeuttaneet sen jakamista sekä lataamista omalle laitteelle.

E-opetusmateriaalissa on silti paljon kuvia, sillä koen että cosplayn kaltaisen harrastuksen monipuolisuus välittyy parhaiten kuvien kautta. Cosplayn tapauksessa ”kuva kertoo enemmän kuin tuhat sanaa” on hyvin totta. Kuvat luovat käyttäjälle mielikuvia cosplaysta ja siksi valikoin niitä hyvinkin tarkkaan. Painotin kuvien valitsemisessa monipuolisuutta.

Materiaalien esittelyosuuksiin etsin hyviä erilaisia esimerkkejä siitä, mitä materiaalista on mahdollista valmistaa ja kuinka monipuolisiin muotoihin ne voivat muuttua. Esimerkiksi kuvan 4 dian kuvitus kertoo worblan muuntumisesta panssariosiksi, koruiksi ja asejäljitelmiksi.



Kuva 3 E-opetusmateriaalin Worblasta kertovan dian kuvat on valittu kertomaan materiaalin monipuolisuudesta

Cosplayharrastajien pukuja esitteleviin kuviin on valittu kuvia aloittelijapuvuista ammattimaisiin cosplayvalokuviin sekä sellaisia, jotka kuvaavat mahdollisimman hyvin esiteltävää opetusideaa. E-opetusmateriaalin kansikuvassa on pyritty myös tuomaan esille cosplayn monipuolisuus. Kuvassa on cosplaykilpailijoita, joilla on hyvin erilaisista materiaaleista valmistettuja pukujen osia.

6.1.3 Kieli

Kuudentena käytettävyyystavoitteena (Luku 5.3) on e-opetusmateriaalin kieli. Olennaista on, että opetusmateriaalissa on käyttäjäryhmälle tuttuja sanoja ja ilmaisuja sekä se, että vaikeammat ja tuntemattomammat termit on selitetty auki toimivasti. Kielen tulee olla toisaalta yleistajuista, mutta toisaalta myös käyttäjäryhmän jargonin huomioivaa. Koska tämän e-opetusmateriaalin käyttäjäryhmänä on käsityötä opettavat opettajat, siinä käytetty opetusalan sanastoa ja käsityöopetuksen termejä selittämättä niitä auki. Tällaisia termejä ovat esimerkiksi monimateriaalisuus, kokonainen käsityö sekä yleiset materiaalit ja käsitöiden työvaiheet, kuten kaavat.

Samankaltaisten termien ja samojen sanojen käyttö, kun puhutaan yhdestä tietystä asiasta, on olennaista. Se helpottaa käyttäjää muodostamaan käsityksen aiheesta ja tekee e-opetusmateriaalista selkeämmän. Diojen otsikoiminen on hyvä esimerkki tästä. Otsikoin diat

niin, että ne kertovat sekä dian sisällöstä että toimivat päävalikon otsikoina. Näin e-opetusmateriaali olisi yhtenäisempi ja tarvittava tieto olisi helpompi löytää.

Olenaisena kieleen liittyvänä seikkana on myös cosplaysta ja erityisesti materiaaleista kertominen suomeksi. Opetusmateriaalissa esillä olevista materiaaleista on vaikeaa löytää tietoa ja käyttöideoita suomeksi. Halusin tuoda informaatiota cosplaykulttuurista ja yleisohjeita opetusideoiden ja materiaalien käyttöön helposti saataviksi suomen kielellä.

Vieraskielisyys tuotti ongelmia myös sanamuotoiluissa, sillä lähes kaikki cosplayharrastuksen sanasto on vierasperäistä. Sanoja on lainattu sekä englannin että japanin kielestä. Joissakin tapauksissa sanoille on kehittynyt suomenkielinen vastine, kuten kaappicosplay (engl. closet cosplay), mutta useimmiten näin ei ole. Siksi joidenkin sanojen sanamuotoilu ja taivutus tuotti vaikeuksia ja tarvetta selittää sanoja auki.

Tällainen sana on esimerkiksi proppi, jota käytetään suomen kielessä cosplayn lisäksi esimerkiksi elokuva- ja teatterialalla puhuttaessa lavasteista. Suomalaisten cosplayharrastajien käyttöön proppi -sana on ajautunut englannin kielen sanasta ”prop”, jota on käytetty elokuva- ja teatterialalla sekä cosplayssa samoilla tavoilla englanninkielisessä maailmassa.

Cosplayharrastuksessa sekä prop että proppi -sanojen merkitys on muuttunut lavastetta laajemmaksi, jopa sanan etymologiaa ”property” (suom. omaisuus) enemmän kuvaavaksi. Cosplayssa proppi tarkoittaa yleisesti hahmoon olennaisesti liitettävää esinettä, joka tehdään cosplaypuvun osana (Piippanen, 2018 s. 7, 44.)

E-opetusmateriaalin suurelle yleisölle tuntemattomampaa sanastoa eli cosplayharrastukseen kuuluvia termejä, on selitetty auki sanastossa sekä tiedoston sisäisten linkkien avulla. Näiden tuntemattomampien sanojen kohdalla tiedostossa on linkki, joka vie joko sanastodiaan tai muuten opetusmateriaalissa sellaiseen kohtaan, jossa termi selitetään auki. Sanastodian olemassaolo auttoi hallitsemaan dioissa olevan tekstin määrää, kun samassa diassa ei erikseen tarvinnut selittää sanojen tarkoitusta ja historiaa.

Koko e-opetusmateriaalin kieliasu on pääosin hyvää, selkeää ja ymmärrettävää. Huomasin myöhemmin tarkastellessa muutamia kirjoitusvirheitä dioissa, jotka olisin voinut välttää tarkemmalla oikoluvulla. Kielen kannalta ongelmallisia olivat myös turhan pitkiksi muodostuneet virkkeet, jotka saattavat vaikeuttaa käyttäjän luetun ymmärtämistä. Kirjoitusvirheet ja liian pitkät virkkeet eivät kuitenkaan vaikuta e-opetusmateriaalin kokonaisuuden käytettävyyteen merkitsevästi.

6.1.4 Pedagoginen ulottuvuus

Ensimmäisenä pedagogisena käytettävyystavoitteena on se, että e-opetusmateriaali tuottaa käyttäjälle uutta tietoa ja auttaa oppimista. Erityisesti oli mietittävä miten e-opetusmateriaalin sisältö ja muut elementit auttavat sekä opettajaa että oppilasta oppimaan. E-opetusmateriaalin luonnosteluvaiheessa vastasin muistiinpanoissani kahteen kysymykseen: ”mitä haluan, että opetusmateriaalin käyttäjä tietää ja osaa tehdä” ja ”millä keinoilla voin parantaa oppimistulosta”.

Halusin, että opetusmateriaalin käyttäjä osaa tutustumisen jälkeen kertoa, mitä cosplay on ja millä tavoilla sitä voi käyttää hyödyksi käsityöopetuksessa. Halusin käyttäjän pohtivan populaarikulttuurin merkitystä omassa opetuksessaan. Käyttäjän tuli myös saada konkreettisia keinoja käsityöprosessin eri vaiheiden ohjaamiseen cosplayn näkökulmasta ja nähdä cosplayn ongelmanratkaisullinen puoli sekä monimateriaalisuus. Materiaalin tulisi myös tarjota tietoa cosplayssa yleisesti käytettävistä materiaaleista ja työtavoista, jotka ovat suurelle yleisölle tuntemattomampia. Opetusmateriaalissa tulisi olla myös informaatiota siitä, mistä käyttäjä voi etsiä lisätietoa aiheista niin halutessaan.

Opettajan oppimistulosta e-opetusmateriaalin käytössä halusin parantaa tarjoamalla selkeän ja tarkkaan rajatun kokonaisuuden. Olennaista olisi auttaa käyttäjää eli opettajaa näkemään oppilaiden mielenkiinnonkohteita osana oppimista ja helpottaa erityisesti ideoinnin ja suunnittelun opettamista. Käyttäjän oppimistulosta halusin parantaa myös tarjoamalla konkreettisia apuvälineitä ositetun ja kokonaisen käsityön väliseen ohjaamiseen.

Oppilaiden oppimistulosta voi e-opetusmateriaalin avulla parantaa opettajan kautta välillisesti. Oppilaille oppimistulosta parantavia elementtejä e-opetusmateriaalissa voi olla motivaation lisääminen kiinnostavilla ja omaan kokemusmaailmaan liitetyillä opetusmenetelmillä. Oppilaan oppimistulokseen apuna voi olla myös uusi tapa nähdä käsityöopetus sekä kokonainen käsityöprosessi. Cosplayta jo harrastava oppilas saa varmasti motivaatiota ja mielenkiintoa käsityön oppimiseen, kun opettaja tiedostaa ja näkee oppilaan harrastuneisuuden.

Isolla osalla materiaalin käyttäjistä saattaa jo olla jonkinlainen kuva siitä, mitä cosplay on. Valitsin silti e-opetusmateriaalin yleisiin osuuksiin oleellisimpia asioita cosplayharrastuksesta ja -kulttuurista, sillä ennakkokäsitys cosplaysta on usein hyvin kapea ja keskittyy lähinnä japanilaisen populaarikulttuurin harrastajiin. Halusin siksi heti kättelyssä tuoda e-

opetusmateriaalissa esiin sen, kuinka monipuolinen harrastus cosplay on. Tällä tavalla tuotin itselleni lopulta ongelman, sillä asioiden tiivistäminen perusteisiin oli hankalaa juuri cosplayharrastuksen monien ulottuvuuksien takia. Tiivistämällä liikaa antaisin cosplaysta yksiulotteisen kuvan ja esittelemällä harrastuksen monia alaryhmiä opetusmateriaalista tulisi turhan sekava. Päätin siis keskittyä kuvaamaan pääasiassa cosplayn perinteisempää puolta eli valmiiden populaarikulttuurihahmojen puvustuksen jäljentämistä. Päädyin laajentamaan opetusmateriaalin näkökulmaa tarjoamalla linkkipankin, jonka kautta käyttäjä voi aloittaa itse lisätiedon hankkimisen cosplaysta näin halutessaan sekä neuvoja siihen, miten voi etsiä lisätietoa materiaalien käytöstä cosplayssa.

Uutta tietoa tarjosivat opetusideat, joista suurin osa oli ollut mielessäni jo ennen varsinaista e-opetusmateriaalin tekoprosessia. Ne olivat sellaisia työtapoja, joita olen itse käyttänyt cosplayasuja valmistaessani ja kokenut sellaisiksi, joita käsityönopeus voisi hyödyntää. Valitsin opetusideoiksi erityisesti sellaisia työtapoja, joista olisi hyötyä kokonaisen käsityöprosessin ideoinnin ja suunnittelun vaiheissa. Ne on koettu hankalimmaksi asiaksi opettaa oppilaille ja niihin löytyy hyviä työtapoja cosplayn parista.

E-opetusmateriaalia kasatessani pysähdyin monesti pohtimaan, onko osa materiaalin opetusideoista liian itsestään selviä tai ympäripyöreitä. Tällaista pohdin erityisesti kaavojen tekemisestä ja roskien hyödyntämisestä kertovien diojen kohdalla. Työtapojen esittelyn kohdalla myös sanamuotoilut olivat vaikeita, kuten olen päiväkirjassa todennut.

”12.2.2021: Kirjoitin cosplayharrastajien työtavoista, joista pohdin sanamuotoiluja paljon. Mietin mitä sanoja voin käyttää, jotta käsityönopeuttajat ymmärtävät ne heti ilman erillistä sanastoa. Liika selittäminen tuntuu turhalta.”

Koin näiden työtapojen olevan lähellä sellaisia keinoja, mitä käsityönopeuttajat muutenkin ajattelevat ja käyttävät työssään. Siksi minusta tuntui työskennellessä siltä, että selitän turhaan auki sellaista, mikä tulee jo luonnollisesti ammatin osana. Päätin kuitenkin sisällyttää nämä keinot osaksi materiaalia.

Materiaalien esittelyn rajasin hyvin aikaisessa vaiheessa vain helposti käsiteltäviin ja cosplayharrastajien keskuudessa laajasti käytössä oleviin muoveihin. Muut harvinaisemmat materiaalit, kuten hartsi tai jalometalli- ja kivimateriaalit, joita jotkut cosplayharrastajat käyttävät ovat minulle tuntemattomia sekä yleisesti vaikeasti käsiteltäviä ja muotoiltavia materiaaleja. Siten ne eivät soveltuisi hyvin peruskoulukäyttöön ja siksi rajasin ne ulos materiaalista.

Valitsin käsiteltäväksi worblan, EVA-foamin ja muut solumuovit niiden laajan cosplayharrastuskäytön lisäksi siksi, että minulla on omakohtaista tietoa niiden käyttämisestä. Lämpömuovautuvat muovit ovat pääasiallinen tapa valmistaa haarniskoita ja asejaljitelmiä niin, ettei niistä tule liian painavia tai liian vaarallisia julkisiin tiloihin vietäviksi. Helposti lämmössä muokattavina materiaaleina ne ovat myös suhteellisen turvallisia ja käytännöllisiä materiaaleja peruskoulun käsityöopetukseen. Lämpömuokattavat muovit ovat kuitenkin cosplayharrastuksen ulkopuolella hyvin vähän tunnettuja. Niistä on vaikeaa löytää informaatiota suomeksi, joten siksin niiden esitleminen e-opetusmateriaalissa on hyödyllistä.

Toisena pedagogisena käytettävyystavoitteena on se, että e-opetusmateriaalin sisällön tulisi olla helposti sovellettavissa reaali maailman ilmiöihin sekä omaan työhön. Materiaalin tulisi siis yhdistää käsiteltävää ilmiötä käyttäjäryhmän työhön konkreettisten työkalujen avulla. Konkreettisten työkalujen tarjoaminen on kolmas pedagogisen käytettävyyden tavoite. Opetusmateriaalista tulisi siis saada selviä ohjeita ja vinkkejä, joita voi soveltaa suoraan omaan opetukseen. Näitä e-opetusmateriaalissani ovat opetusideat. Opetusideoista on kerrottu myös mille luokka-asteille ja mihin käsityöprosessin vaiheisiin ne parhaiten sopivat (Kuva 5), mikä auttaa ideoiden käyttöä omassa opetuksessa. Opetusideoista on kerrottu pääpiirteet, joilla ideasta saa selkeän kuvan, mutta jätetty tilaa myös opettajan omalle soveltamiselle ja luovuudelle.

| Käsityöprosessin vaihe | Ideointi | Suunnittelu | Prototyypit ja jatkokehittely | Valmistus | Arviointi |
|--|----------|-------------|-------------------------------|-----------|-----------|
| Opetusidea | | | | | |
| Referenssikuvat | X | X | X | | |
| Kaappicosplay | X | X | X | X | X |
| Oman hahmon suunnittelu | X | X | | | |
| Omien kaavojen tekeminen | X | X | X | | |
| Kestävä cosplay | | | X | X | |
| Shoecoverit | | X | X | X | |
| Siivet | | X | X | X | |

Taulukon ohjeet ovat suuntaa-antavia. Osa ohjeista sopii useampiinkin vaiheisiin tai kattaa koko käsityöprosessin.

Kuva 4 E-opetusmateriaalin opetusideoita käsityöprosessin vaiheittain kokoava taulukko

Olellaisena osana konkretiaa olivat työturvallisuusohjeet uusille materiaaleille. Kirjoitin työturvallisuudesta nimenomaan uusien materiaalien yhteydessä, mutta kokonaisuudessaan sen käsittely jäi aika vähälle. Työturvallisuusseikkoja mainitessani koin niiden olevan välillä tarpeellisia ja välillä tuntui liian itsestään selvältä kirjoittaa niitä auki käsityön opetuksen ammattilaisille, kuten olen maininnut päiväkirjassa.

”10.2.2021: Tärkeintä on varmasti varoittaa mahdollisista virheistä ja kertoa turvalliset ohjeet materiaalien käyttöön.”

”12.2.2021: Eva-foam osuus valmis. Kirjoitin muiden solumuovien käytöstä. Tuntuu hassulta kirjoittaa turvallisuusohjeita materiaaleista, mutta mielestäni ne ovat oleellisia tuntemattomampien materiaalien kanssa.”

Seilasin pitkään näiden kahden mielipiteen välillä ja koin samalla tavalla kuin työtapojen esittelyn kohdalla. Työturvallisuusasiat ovat niin tärkeitä, että käsityönopettajat ottavat ne joka tapauksessa huomioon työssään. Nämä materiaalit ovat kuitenkin tuntemattomampia ja siksi olellisimmat seikat työturvallisuudesta oli tarpeellista avata niiden esittelyn yhteydessä.

Pienemmälle käsittelylle e-opetusmateriaalissa jää yleisesti populaarikulttuurin käsitteleminen osana opetusta. Ennen materiaalin toteuttamista olisin halunnut sen sisältävän osioita, jotka auttavat käyttäjää pohtimaan populaarikulttuurin merkitystä omassa opetuksessaan ja sitä kautta yhdistämään e-opetusmateriaalin sisällöt tiiviimmin osaksi reaali maailman ilmiöitä. Näin yleismaailmallisten asioiden käsittely olisi vienyt e-opetusmateriaalia kauemmas varsinaisesta aiheesta, joten nyt populaarikulttuurin merkitys opetuksessa tulee ilmi materiaalin kautta lähinnä implisiittisesti.

Neljäntenä pedagogisen ulottuvuuden käytettävyytavoite on opetusmateriaalin tarjoama pedagoginen lisäarvo. Tällä tarkoitetaan esimerkiksi uudenlaisia olemassa olevan tiedon käyttö- ja soveltamiskeinoja sekä monipuolisemman oppimisympäristön mahdollistamista. E-opetusmateriaalini kokonaisuutena tähtää tähän tavoitteeseen. Kokonaisuuden tarkoitus on tuoda käsityönopettajien tietoisuuteen suosituksen käsityöharrastuksen työtapoja ja materiaaleja, joita on mahdollista käyttää ja soveltaa omiksi opetuskeinoikseen. Tämä toteutuu e-opetusmateriaalissa erinomaisesti. Samalla e-opetusmateriaali laajentaa käyttäjän käsitystä omasta elinpiiristään ja lisää ammatillista osaamista, mikä johtaa monipuolisemman oppimisympäristön mahdollistamiseen.

6.2 Käytettävyydestaustuksen analyysi

Käytettävyydestaustaus toteutettiin Turun yliopiston opettajankoulutuslaitoksen Rauman kampuksen käsityön aineenopettaja- sekä käsityön sivuaineopiskelijoilla e-opetusmateriaaliin tutustumisen ja Webropol -kyselyn avulla. Aineiston keräys toteutettiin aikavälillä 2.3 - 22.3.2021. Tutkimukseen osallistumisen saatekirje (Liite 2) jaettiin opiskelijoiden sähköpostilistan kautta 2.3 ja uudestaan 17.3, jotta vastauksia tulisi hieman lisää. Osallistujat olivat sellaisia opiskelijoita, jotka olivat suorittaneet kokonaan tai parhaillaan suorittivat käsityökasvatuksen aineopintoja joko pää- tai sivuaineenaan. Tein tämän rajauksen siksi, että tässä opintojensa vaiheessa opiskelijoilla olisi kokemusta kaikista käsityöoppiaineeseen kuuluvista sisältöalueista.

Käytettävyydestaustuksen ensimmäinen osa oli e-opetusmateriaaliin tutustuminen. E-opetusmateriaalin sisältävä Dropbox-kansion linkki oli jaettu opiskelijoille saatekirjeessä. Heitä pyydettiin ensin tutustumaan materiaaliin ja sen jälkeen vastaamaan kyselyyn. Saatekirjeessä kerroin, että materiaaliin tutustumiseen menisi aikaa noin 10–15 minuuttia ja kyselyyn vastaamiseen noin viisi minuuttia. Kyselyn kysymykset (Liite 1) on operationalisoitu käytettävyydestavoitteista. Pyrin pitämään kyselyn lyhyenä ja ytimekkäänä, jotta siihen vastaamiseen ei kuluisi liikaa aikaa ja siten tutkimukseen tulisi enemmän osallistujia.

Analysoin kyselyyn tulleita vastauksia teoriaohjaavalla sisällönanalyysillä. Etsin kyselyn tuottamasta datasta perusteluja käytettävyydestavoitteiden toteutumiseen tai siihen miksi ne eivät toteutuneet. Käytin aineiston järjestelemiseen ja tarkasteluun aluksi koodaamista. Aineiston koodaamisella tarkoitetaan pidempien ja lyhyempien kappaleiden kokoamista alakategorioihin, jotka tutkija määrittelee itse (Juhila, 2021). Koodasin kysymyksiin tulleita vastauksia käytettävyydestavoitteiden mukaisiin alakategorioihin. Koska aineisto oli pieni, koodaaminen onnistui Microsoft Wordia ja sen taulukkotyökaluja käyttämällä. Etsin siis vastauksista toistuvia ja samankaltaisia elementtejä, jotka perustelivat jotakin käytettävyyden osa-alueista. Käytettävyydestavoitteiden valmiiden alaluokkien eli käyttöliittymän, visuaalisuuden, kielen ja pedagogisen ulottuvuuden lisäksi koodaamisen aikana syntyi muitakin alaluokkia. Aineistosta nousseet alaluokat olivat e-opetusmateriaalissa esiteltyjen materiaalien ja niiden käyttöohjeiden kommentointi sekä koko e-opetusmateriaalin kokonaisuuden arviointi.

6.2.1 Kyselytutkimuksen sisällönanalyysi

Kyselyyn vastasi 11 henkilöä (N=11). Ainoa taustakysymys kyselyssä on vastaajan suorittamien käsityöopintojen määrää selvittävä kysymys. Koin esimerkiksi vastaajan sukupuolen ja iän kysymisen olevan irrelevantteja tässä yhteydessä, kun tarkoitus on selvittää e-opetusmateriaalin käytettävyyttä. Vastaajista kaikki olivat suorittaneet kokonaan käsityökasvatuksen perusopinnot ja kuusi (n=6) vastaajaa oli suorittanut kokonaan käsityökasvatuksen aineopinnot. Yksi vastaaja (n=1) oli suorittanut myös käsityökasvatuksen syventävät opinnot kokonaan. Kaikilla vastaajilla oli siis kokemusta kaikista käsityöoppiaineen sisältöalueista edes kyselyyn vastaamisen aikana käynnissä olleen kurssin verran.

Selvitin kyselyyn vastanneiden ennakkotietoa cosplaysta ennen e-opetusmateriaaliin tutustumista. Vastaajista kahdeksan (n=8) kertoi tienneensä mitä cosplay on ennen opetusmateriaaliin tutustumista ja kolme (n=3) vastaajaa ei tiennyt mitä cosplay on. Kysymys ei kuitenkaan kerro sitä, millainen kuva cosplaysta vastaajilla oli ennakkoon tai kuinka laajaa heidän tietämyksensä cosplaysta oli ennen e-opetusmateriaaliin tutustumista. Kolmannesta kysymyksestä kuitenkin selviää, että kaikki vastaajat kokivat, että e-opetusmateriaali oli lisännyt heidän ymmärrystään cosplaysta. Voidaan siis todeta, että käytettävyystavotteista uuden tiedon ja oppimisen auttamisen tavoite toteutui.

Viisiportaisen Likert -asteikon väittämien avulla kysyin vastaajien kokemuksia e-opetusmateriaalin eri käytettävyyden osa-alueista eli käyttöliittymästä, visuaalisuudesta, kielestä ja pedagogisesta ulottuvuudesta. Kyselyn väittämät on operationalisoitu käytettävyystavotteista. Väittämät ovat samassa järjestyksessä kuin ne näkyivät kyselyssä vastaajalle. Vastausvaihtoehdoissa 5 tarkoitti ”täysin samaa mieltä” ja 1 ”täysin eri mieltä.” Vastausvaihtoehto 3 oli ”en osaa sanoa”. Seuraavissa alaluvuissa on analysoitu sekä väittämiin että niihin olennaisesti liittyviin kyselyn kysymyksiin tulleita vastauksia käytettävyystavotteiden osa-alueiden mukaisesti.

6.2.2 Käyttöliittymä

Neljä ensimmäistä väittämäkohtaa taulukossa 3 mittasivat E-opetusmateriaalin käyttöliittymän yleistä toimivuutta ja luontevuutta. Ensimmäinen väittämä koskee E-opetusmateriaalin ladattavuutta. Vastaajat olivat pääasiassa täysin samaa tai jokseenkin samaa mieltä siitä, että E-opetusmateriaali oli helppo ladata omalle laitteelle. Yksi vastaaja ei

osannut sanoa oliko lataaminen helppoa vai ei. E-opetusmateriaali on suhteellisen iso tiedosto, koska se sisältää paljon kuvia. Se saattaa hidastaa opetusmateriaalin lataamista sekä selaamista omalla laitteella. Ladattavuuteen on voinut vaikuttaa myös välillisesti E-opetusmateriaalin ulkopuoliset asiat, kuten käyttäjän nettiyhteyden nopeus. Pääasiassa vastausten perusteella voidaan päätellä, että E-opetusmateriaalin lataaminen on onnistunut hyvin.

Taulukko 3. Kyselyyn vastanneiden mielipiteitä e-opetusmateriaalin käyttöliittymästä ja visuaalisuudesta

| E-opetusmateriaali oli | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Keskiarvo |
|------------------------------|---|---|---|----|----|-----------|
| Helppo ladata laitteellesi | 0 | 0 | 1 | 2 | 8 | 4,64 |
| Selkeä | 0 | 0 | 1 | 5 | 5 | 4,36 |
| Yhdenmukainen toiminnoissaan | 0 | 0 | 0 | 5 | 6 | 4,55 |
| Luonteva käyttää | 0 | 0 | 0 | 5 | 6 | 4,55 |
| Visuaalisesti kiinnostava | 1 | 0 | 2 | 3 | 5 | 4 |
| Visuaalisesti miellyttävä | 0 | 1 | 3 | 2 | 5 | 4 |
| Yhteensä | 1 | 1 | 7 | 22 | 35 | 4,35 |

Seuraavat kolme väittämää mittasivat E-opetusmateriaalin yhdenmukaisuutta, selkeyttä ja luontevuutta. Kaikki vastaajat kokivat, että E-opetusmateriaali oli yhdenmukainen toiminnoissaan, selkeä ja luonteva käyttää. Väittämistä vain selkeys sai kohdista yhden ”en osaa sanoa” -vastauksen. Voidaan siis sanoa, että kaksi ensimmäistä käytettävyydestä toteutuivat erittäin hyvin.

E-opetusmateriaalissa navigointia ja sen sisältämiä oikopolkuja on mitattu kolmella väittämällä, jotka löytyvät taulukosta 4. Vastaajat olivat myös näiden kaikkien väittämien kanssa täysin tai jokseenkin samaa mieltä. Yksi vastaaja oli kommentoinut navigointia kyselylomakkeen vapaa sana -kohdan kautta. Hän ehdotti, että sanastodiaan olisi selitettävien sanojen kohdalle voinut laittaa linkit takaisin siihen diaan, missä sana mainitaan ensimmäisen kerran. Tällöin päävalikon kautta ei tarvitsisi etsiä uudestaan kohtaa mihin oli lukemisessa jäänyt.

6.2.3 Visuaalisuus

Visuaalisuuden miellyttävyys ja kiinnostavuus koettiin keskiarvon perusteella e-opetusmateriaalin heikoimmaksi ominaisuudeksi (Taulukko 4). Kuten autoetnografisessa analyysissä jo mainitsin, e-opetusmateriaalin visuaalisuus kärsi erityisesti dioissa, joissa oli pelkkää tekstiä. Perustelin näiden säilyttämistä tässä muodossa sillä, ettei e-opetusmateriaalista tulisi liian pilkottu ja käyttäjän olisi helpompi löytää tarvitsemansa asiat dioista. Kyselyn perusteella suurin osa vastaajista oli täysin samaa mieltä tai lähes samaa mieltä siitä, että e-opetusmateriaali oli visuaalisesti kiinnostava ja miellyttävä.

Taulukko 4. Kyselyyn vastanneiden mielipiteitä e-opetusmateriaalin käyttöliittymästä, kielestä ja pedagogisesta ulottuvuudesta

| E-opetusmateriaalissa oli | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | Keskiarvo |
|---|---|---|---|----|----|-----------|
| Annettu selkeät navigointiohjeet | 0 | 0 | 0 | 4 | 7 | 4,64 |
| Helppo siirtyä asiakokonaisuuksista toisiin | 0 | 0 | 0 | 6 | 5 | 4,45 |
| Hyödyllisiä oikopolkuja asiakokonaisuuksien välillä | 0 | 0 | 0 | 6 | 5 | 4,45 |
| Käytetty selkeää ja ymmärrettävää kieltä | 0 | 0 | 0 | 6 | 5 | 4,45 |
| Selitetty selkeästi auki cosplayharrastuksen käsitteitä | 0 | 0 | 0 | 4 | 7 | 4,64 |
| Opetustyön kannalta hyödyllistä tietoa | 0 | 0 | 2 | 4 | 5 | 4,27 |
| Käyttökelpoisia oppimistehtäviä | 0 | 0 | 3 | 1 | 7 | 4,36 |
| Yhteensä | 0 | 0 | 5 | 31 | 41 | 4,47 |

Näiden väittämien kohdalla löytyi myös täysin päinvastaista mielipidettä eikä osa vastaajista osannut arvioida mielipidettään e-opetusmateriaalin visuaalisuudesta. Täytyy kuitenkin muistaa, että kyselystä ei voi päätellä olivatko visuaalisuuden ongelmat vastaajien mielestä nimenomaan tekstin määrässä vai esimerkiksi e-opetusmateriaalin värimaailmassa tai jossakin muussa seikassa. Kaksi vastaajaa oli kommentoinut visuaalisuutta tarkemmin kyselyn vapaa sana -kohdan kautta. Toinen vastaajista otti kantaa erityisesti siihen, että osassa dioista tekstiä oli liikaa ja toinen vastaaja kommentoi, ettei visuaalisuus hänen mielestään palvellut tarpeeksi materiaalin sisältöä. Hän ei kuitenkaan eritellyt mielipidettään tarkemmin.

6.2.4 Kieli

Taulukossa 4 väittämökohdista kaksi selvitti vastaajien kokemusta e-opetusmateriaalin kieliasusta. Toinen kohdista mittasi vastaajien kokemusta siitä, oliko kieli käyttäjryhmälle tarpeeksi selkeää ja ymmärrettävää. Toinen kohta mittasi sitä, oliko e-opetusmateriaalissa käyttäjälle uutena tuleva cosplayharrastukseen liittyvä sanasto selitetty auki selkeästi. Kieltä koskevan käytettävyystavoitteen toteutus oli onnistunutta, sillä kaikki vastaajat olivat täysin samaa mieltä tai jokseenkin samaa mieltä näistä väittämistä. Käsityönopeuksen ja yleisen opetussanaston käyttö oli siis oikealla tasolla eikä esimerkiksi liian vaikeaa vastaajien mielestä. Siten voidaan sanoa myös, että sanastodia ja muu cosplayharrastuksen termien auki selittäminen olivat myös onnistuneita.

Yksi vastaaja oli kommentoinut vapaa sana -kohdan kautta e-opetusmateriaalin kieliasua erityisesti kirjoitusvirheiden ja lauseiden pituuden osalta. Nämä samat asiat nousivat jo esiin autoetnografisen analyysin kohdalla. Koska kieliasusta oli kommentoinut vain yksi vastaaja ja kaikki vastaajat olivat kuitenkin sitä mieltä, että kieliasu oli selkeää ja ymmärrettävää voidaan sanoa, etteivät nämä seikat aiheuttaneet suuria ongelmia e-opetusmateriaalin käytettävyyden kannalta.

6.2.5 Pedagoginen ulottuvuus

Kaksi viimeistä väittämää taulukossa 4 mittasivat E-opetusmateriaalin pedagogisen ulottuvuuden toteutumista. Vastaajilta kysyttiin, sisälsikö E-opetusmateriaali opetustyön kannalta hyödyllistä tietoa ja käyttökelpoisia oppimistehtäviä. Suurin osa vastaajista koki, että E-opetusmateriaali sisälsi molempia. Näihin kohtiin tuli kuitenkin myös eniten ”en osaa sanoa” -vastauksia.

Tietoa E-opetusmateriaalin pedagogisesta käytettävyydestä antaa myös kysymys, joka selvitti vastaajien kokemusta siitä, antoiko e-opetusmateriaali heille konkreettisia työkaluja käsityönopeukseen. Vastaajista kymmenen oli sitä mieltä, että e-opetusmateriaalissa oli konkreettisia työkaluja. Yksi vastaajista ei osannut sanoa olivatko materiaalissa esiteltyt työkalut konkreettisia vai eivät.

Kyselyssä avoimen kysymyksen avulla selvitettiin myös sitä, minkä informaation tai mitkä opetusideat vastaajat kokivat erityisen hyödyllisiksi. Tämä antoi yksityiskohtaisempaa tietoa siitä, mitkä osat e-opetusmateriaalista ovat hyödyllisimpiä. Kysymykseen vastaaminen oli

vapaaehtoista ja siihen tuli vastauksia yhteensä yhdeksän (Taulukko 5). Osa niistä keskittyi kertomaan koko materiaalin hyödyllisyydestä kokonaisuutena ja toiset kommentteista keskittyivät yksittäisiin informaatioihin tai opetusideoihin. Osassa vastauksissa oli mainittu sekä kokonaisuudesta että yksittäisistä asioista.

Taulukko 5. Erityisen hyödyllisiksi koetut e-opetusmateriaalin osat

| Erityisen hyödylliseksi koetut e-opetusmateriaalin osat | Mainintojen määrä |
|---|-------------------|
| E-opetusmateriaali kokonaisuutena | 3 |
| Cosplayharrastajien materiaalitekniset ratkaisut | 3 |
| Tarkat ohjeet materiaalien käyttöön | 2 |
| Materiaaliesittelyt kokonaisuutena | 2 |
| Vinkkilaatikat | 2 |
| Kaavoitusohjeet | 2 |
| E-opetusmateriaalissa navigointi | 1 |
| Kaappicosplay | 1 |
| Perusinformaatio cosplaysta | 1 |

Yhteismainintojen määrän perusteella hyödyllisimmäksi osaksi opetusmateriaalia koettiin cosplaymateriaaleista kertominen. Muovimateriaalien esittelyt, tarkat ohjeet niiden käyttämiseen sekä yleiset materiaalitekniset ratkaisut cosplayssa saivat yhteensä seitsemän mainintaa. Nämä olivatkin yksi aihealueista, joita toivoin saavani paremmin esille opetusmateriaalin avulla, joten ennakko-oletukseni materiaalien esittelyn hyödyllisyydestä piti tässä tapauksessa paikkansa.

7 Pohdinta

7.1 Tulosten ja tutkielman tarkastelu

Tutkimuksessa tavoitteenani oli perehtyä cosplayn ja käsityönopetuksen yhteneväisyyksiin ja tuoda käsityönopettajien käyttöön e-opetusmateriaali, joka esittelisi cosplayharrastusta sekä siinä käytettäviä tekniikoita ja materiaaleja. Luomaani e-opetusmateriaalia arvioin käytettävyydestä tutkimuksen menetelmin. Ennakko-oletuksenani oli, että e-opetusmateriaalini yleissivistävät osat sekä sen esiin tuomat cosplayharrastuksesta kumpuavat opetusideat ja materiaaliesittelyt osoittautuisivat käyttökelpoisiksi käsityönopetuksen välineiksi. Tutkimukseni vastaa siihen, minkälainen sen aikana luotu e-opetusmateriaali on käytettävyydeltään peruskoulun käsityönopetuksessa.

Olenneimmaksi käytettävyyden piirteeksi kohosi analyysin perusteella se, että e-opetusmateriaalin käyttöliittymä, visuaalisuus ja kieli eivät vaikeuta e-opetusmateriaalin käyttöä. Kuten Lawrence ja Tavakol (2007) mainitsevat olennaista on se, ettei hyvin suunniteltua käyttöliittymää edes huomaa, kun sitä käytetään tarkoituksenmukaisesti (Lawrence & Tavakol, 2007, s. 38). Tämän aspektin toteutumista omassa e-opetusmateriaalissani tukee Powerpointin valinta e-opetusmateriaalin pohjaksi. Powerpoint -opetusmateriaalinkin käytettävyyteen on kuitenkin mahdollista vaikuttaa hyvin paljon, kuten tämän tutkimuksen esimerkit muun muassa visuaalisuudesta ja sisäisten linkkien käytöstä todistavat.

Sekä autoetnografisen analyysin että käytettävyydestä sisällönanalyysin perusteella käyttöliittymää koskevat käytettävyystavoihteet toteutuivat erinomaisesti.

Käytettävyydestä koskevilla väittämillä oli parhaat keskiarvot muihin kategorioihin verrattuna. Erityisen hyvin käytettävyystavoihteista toteutui e-opetusmateriaalin yleisiä piirteitä mittaavat tavoitteet. E-opetusmateriaali koettiin yhdenmukaiseksi sekä selkeäksi ja luontevaksi käyttää. Navigoinnin ja oikopolkujen toteutus oli myös käytettävyystavoihteiden mukaista. E-opetusmateriaali koettiin myös helposti ladattavaksi.

E-opetusmateriaalin heikoimmaksi puoleksi osoittautui visuaalisuus. Visuaalisuuden käytettävyystavoihteen mukaisen toteutuksen ongelmana oli e-opetusmateriaalin laajuus, minkä takia osassa dioissa on liikaa tekstiä ja osa virkkeistä on liian pitkiä. Visuaalisuuden heikkoudet eivät kuitenkaan muodosta ylitsepääsemätöntä estettä e-opetusmateriaalin käyttämiselle tai mahdollista virheiden tekemistä sitä käytettäessä. Lisäksi on muistettava, että

kyselytutkimuksen väittämät eivät kerro sitä, mitkä aspektit visuaalisuudesta olivat vastaajien mielestä erityisen hyviä tai huonoja. Visuaalisuus on hyvin subjektiivinen kokemus, toisten ihmisten silmää miellyttää esimerkiksi eri värit ja muodot kuin toisten.

E-opetusmateriaalin kieli oli kyselytutkimuksen perusteella oikealla tasolla suhteessa käyttäjien osaamiseen. Opetusmateriaalissa oli käytetty käyttäjien kieltä ja selitetty sanaston avulla tai tekstin seassa auki cosplayharrastukseen liittyviä termejä toimivasti. Vierasperäisiä sanoja oli käytetty luontevasti. Kielen osalta pieni käytettävyyttä alentava tekijä oli kirjoitusvirheet, jotka eivät kuitenkaan vaikuta suuresti kokonaisuuden käyttöön.

Autoetnografisen analyysin perusteella myös pedagogiset käytettävyystavotteet toteutuivat kiitettävästi. Käytettävyydestauksessa e-opetusmateriaalin soveltamista käytäntöön mittaavat väitteet saivat eniten ”en osaa sanoa” -vastauksia. Tämä johtuu mahdollisesti siitä, vastaajat olivat opettajaopiskelijoita. He saattoivat kokea, ettei heillä ole tarpeeksi kokemusta opetustyöstä, jotta voisivat arvioida e-opetusmateriaalin konkreettista opetuskäyttöä.

Kummankaan analyysin perusteella ei voida sanoa varmasti, kuinka hyvin tai huonosti e-opetusmateriaalissa esitellyt opetusideat toimivat opetuksessa käytännössä. Sen selvittämiseksi niitä pitäisi testata aidossa luokkahuonetilanteessa. Opetusideoiden esittely ja niiden kautta tulleen tiedon jakaminen koettiin kuitenkin osassa kyselyyn tulleista vastauksissa e-opetusmateriaalin hyödyllisimmiksi osiksi. Samalla tavalla myös materiaaliesittelyt koettiin osassa vastauksissa erityisen hyödylliseksi osaksi e-opetusmateriaalia.

E-opetusmateriaalini toimii parhaiten käsityötä opettavien opettajien ammattitiedon ja yleissivistyksen lisääjänä. Se toteuttaa parhaiten käytettävyystavotteista juuri uuden tiedon oppimisen ja sen auttamisen tavoitetta. Onnistuin erityisen hyvin tavoitteessani esitellä nimenomaan käsityöprosessin ideointi- ja suunnitteluvaiheisiin sopivia opetusideoita. Nämä käsityöprosessin vaiheet ovat niitä, joiden opetus koetaan haastavimmaksi (Pöllänen & Kröger, 2005 s.161). Erityisesti ideointi- ja suunnitteluvaiheiden työtapojen esittelyllä e-opetusmateriaali tuo esille myös sitä, kuinka cosplayn työtavat sijaitsevat usein ositetun ja kokonaisen käsityöprosessin välimaastossa. Käyttämällä esiteltyjä opetusideoita opettaja voi auttaa oppilaita lähemmäs kokonaista käsityöprosessia.

Nielsenin (1993, 2012) käytettävyyden heuristiikkojen sekä opetushallituksen e-oppimateriaalien laatukriteerien yhdistäminen e-opetusmateriaalin käytettävyystavotteiksi

auttoi merkittävästi tekemään e-opetusmateriaalista pedagogisesti hyödyllisen. Mikäli olisin käyttänyt ainoastaan Nielsenin sääntöjä tai e-oppimateriaalien laatukriteereitä käytettävyydestä tavoitteiden pohjana e-opetusmateriaali ei varmasti olis muodostunut yleiseltä käytettävyydeltään tai pedagogiselta käytettävyydeltään lopputuloksen kaltaiselle tasolle.

Kahden eri analyysimenetelmän käyttäminen auttoi myös käytettävyyden arviointia merkittävästi. Sain tuotua autoetnografisen analyysin avulla esille paljon sellaista yksityiskohtaista tietoa e-opetusmateriaalin suunnitteluprosessista mitä ei olisi ollut mahdollista tuoda esille pelkästään kyselytutkimuksen kautta. Kyselytutkimuksen lisääminen autoetnografisen analyysin rinnalle auttoi tutkimuksen luotettavuuden lisäämisessä ja tuotti uusia näkökulmia ja monipuolisempaa informaatiota e-opetusmateriaalin käytettävyydestä kuin pelkkä autoetnografinen analyysi olisi voinut tuottaa.

Cosplayharrastuksen monipuolisuuden esiintuominen e-opetusmateriaalissa oli haastavaa. Olisin halunnut käsitellä monipuolisuutta laajemminkin, mutta lopulta selvyden vuoksi päätin keskittyä lähinnä cosplayn perinteisimpään muotoon. Laajensin näkökulmaa vähän tuomalla esiin omien hahmojen suunnittelun opetusideoissa, mutta silti käsittelyn ulkopuolelle jäi monta seikkaa. Linkkipankin ja materiaalien esittelyjen lopussa olevien linkkilistojen tarkoituksena on auttaa tässä ongelmassa. Linkeissä olevien artikkeleiden kautta e-opetusmateriaalin käyttäjä voi halutessaan alkaa etsiä lisätietoa itse.

E-opetusmateriaalini kattaa ideoita käsityöopetukseen peruskoulun läpi. Pienimpiä oppilaita ei kuitenkaan huomioida materiaalissa erityisen hyvin. Alkuopetusikäisten oppilaiden kanssa voi toteuttaa joitakin e-opetusmateriaalin opetusideoista, varsinkin jos niitä soveltaa. Pienimmät oppilaat voivat hyötyä erityisesti cosplayn leikillisyydestä ja oppia cosplayvälitteisen leikin kautta paitsi käsitöitä niin myös muiden oppiaineiden sisältöjä sekä perusopetuksen opetussuunnitelman laaja-alaisten tavoitteiden taitoja.

Cosplayn työtapojen integroiminen opetukseen mahdollistaa siis laaja-alaisten opetuskokonaisuuksien suunnittelun käsityöopetuksen kanssa myös vanhempien oppilaiden kanssa. Cosplaypuvun tai puvun osan käsityötunneilla toteuttamisen lisäksi voidaan esimerkiksi kuvataiteen tunnilla toteuttaa taidetta hahmosta ja äidinkielen tunnilla kirjoittaa hahmosta tarina. Lisätä voidaan vielä esim. historiaa, mikäli hahmot ovat selvästi historiasta inspiroituneita.

7.2 Tutkimuksen eettisyys ja luotettavuus

Arkisesti etiikalla tarkoitetaan kysymyksiä hyvästä ja pahasta. Siitä mitä saa ja mitä ei saa tehdä, mikä on sallittua ja mikä kiellettyä. Tutkimuksen eettisyyden kannalta oleellista on, että sen teossa noudatetaan hyvää tieteellistä käytäntöä. Eettisyys huomioidaan jo tutkimuksen aiheen valinnassa ja sen lisäksi esimerkiksi tiedonhankinnassa, tutkimuksen toteutuksessa ja tulosten arvioinnissa. (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara, 2009, s. 23–24.)

Tutkimuksessani yhtenä kohteena ovat e-opetusmateriaalin luonnin aikana syntyneet autoetnografiset aineistot sekä valmis e-opetusmateriaali. Autoetnografisen aineiston tutkimuskäytössä on otettava huomioon sen syntymisen ja sen analyysin tarkka kuvailu. Analyysin on oltava läpinäkyvä ja pyrkiä yhdistämään tutkijan omat kokemukset tutkittavaan ilmiöön. Lisäksi autoetnografisen tutkimuksen on oltava refleksiivistä. Refleksiivisyys tarkoittaa sitä, että tutkija on tietoinen omasta vaikutuksestaan tutkimuksen tekemiseen ja sen tulkintaan. (Heikkilä, 2020). Siten lukijan on mahdollista saada tutkijan työprosessista tarpeeksi yksityiskohtainen kuva ja arvioida tutkimuksen luotettavuutta paremmin.

Ihmisiä tutkittaessa tulee ottaa huomioon ihmisoikeudet eli tutkittaville on kerrottava, mihin heistä kerättyä tietoa käytetään, mitä tutkimuksella yritetään selvittää ja aiheuttaako tutkimukseen osallistuminen heille mahdollisesti jotakin riskejä. (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara, 2009, s. 25.) Tämän tutkimuksen saatekirjeessä (Liite 2) on kerrottu, että kyselyyn osallistuminen tapahtuu nimettömästi ja aineisto käsitellään luottamuksellisesti. Tutkimukseen osallistuvien anonymiteetti on taattu Webropol -kyselypohjan käyttämisen avulla. Linkki kyselyyn jaettiin opiskelijoiden yleisen sähköpostilistan kautta, joten tutkijana minun on mahdotonta tietää kyselyyn vastanneiden henkilöllisyyttä.

Yleisesti tutkimuksen luotettavuutta arvioidaan sen reliabiliteetin ja validiteetin avulla. Tutkimuksen reliabiliteetti tarkoittaa sen toistettavuutta eli mikäli tutkimus toteutettaisiin samalla tavalla uudelleen, saataisiinko samankaltaisia tuloksia. Tutkimuksen validiteetti tarkoittaa sitä, kuinka hyvin tutkimuksen mittari tai menetelmä mittaa juuri sitä asiaa, mitä tutkimuksessa halutaan selvittää. Laadullisen tutkimuksen tapauksessa reliabiliteetin ja validiteetin mittaaminen ovat hankalampia toteuttaa kuin määrällisessä tutkimuksessa, koska ne on kehitetty määrällisen tutkimuksen laadunarviointiin. Laadullisten tutkimusten tavoitteena on kuvailla tutkittavaa ilmiötä ja siksi niiden aineistot ovat usein ainutlaatuisia sekä tapauskohtaisia ja vaikeasti toistettavissa. Siten varsinkin reliabiliteetti voi olla vaikeasti perusteltavissa laadullisessa tutkimuksessa (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara, 2009, s. 231–232.)

Laadullisessa tutkimuksessa on siksi olennaista kertoa avoimesti ja yksityiskohtaisesti tutkimuksen kohde, tavoite, toteutusmenetelmät, aineistonkeruu ja analyysi sekä miten niiden kautta on päädytty tutkimustuloksiin. Tutkimukseni kohde ja tavoite on avattu ensimmäistä kertaa johdannossa ja sitä on myöhemmin perusteltu lisää viitekehysmallia esiteltäessä ja tutkimustehtävää muodostettaessa. Tavoitteena oli perustella cosplayn työtapojen, materiaalin ja tekniikoiden käytettävyyttä käsityöopetuksessa e-opetusmateriaalin kautta.

Toteutusmenetelmiä, aineistonkeruuta on kuvattu yleisesti luvussa viisi ja sen jälkeen yksityiskohtaisemmin analyysien yhteydessä. Tutkimuksen luotettavuuden kannalta olennaista oli analyysien tekojärjestys. Autoetnografinen analyysi on tehty ennen kyselytutkimuksen tulosten tarkastelua ja analyysia, jotta kyselyyn vastanneiden arviot ja mielipiteet eivät vaikuttaisi omaan arviooni ja mielipiteeseeni e-opetusmateriaalista. Autoetnografiasta ja kyselytutkimuksen sisällönanalyysista löytyi samankaltaisia pointteja, mutta on myös mahdollista, että autoetnografian teko vaikutti siihen, mitä sisällönanalyysista katsoin. Sisällönanalyysikin perustuu tutkijan omiin päätelmiin aineistosta. Analyysien ja tutkimuksen tulosten luotettavuutta paransi myös se, että palasin analyysia ja johtopäätöksiä kirjoittaessa aina käytettävyystavoitteisiin sekä alkuperäisten aineistojen sanamuotoihin.

Sekä autoetnografista että sisällönanalyysia on kuvattu tarkasti avaamalla aineistoa tekstissä sekä taulukoiden ja kuvien avulla. Analyysissa on jaettu avoimesti sekä autoetnografisen aineiston osia että kyselyyn vastanneiden kokemuksia e-opetusmateriaalista. Autoetnografisen aineiston haittapuolena on sen hajanaisuus. Osa muistiinpanoistani ja luonnoksistani on kirjoitettu käsin ja osa tietokoneella. E-opetusmateriaalin teon aikana kirjoitettu päiväkirja on osittain hyvin lyhytsanainen, sillä olen kirjoittanut sitä useimmiten työpäivän lopuksi, jolloin jaksaminen ei aina riittänyt kauhean tarkkaan kuvaukseen. Analyysia varten olisi ollut varmasti kätevämpää keskeyttää opetusmateriaalin parissa työskentely aika ajoin esimerkiksi herätyskellon avulla ja kirjoittaa ajatuksia laajemmin ylös.

Kyselytutkimuksen luotettavuuteen vaikuttaa vastaajien käytännön opettajantyön puutteen lisäksi varmasti myös vastaajien kokonaismäärä. Vastaajia oli yhteensä 11 (N=11). Vaikka tämän tutkimuksen tavoitteena ei ollutkaan kvantitatiivisen tutkimuksen tapaan yleistettävyys vaan tekemieni havaintojen olemassaolon perustelu olisi isommalla vastaajamäärällä saatu perusteltua e-opetusmateriaalin käytettävyyden piirteitä pidemmälle tai kumottua oletuksia.

Voidaan myös pohtia sitä, olisiko kyselytutkimuksen jakaminen kentällä oleville opettajille tuottanut erilaisia vastauksia verrattuna opettajaopiskelijoiden vastauksiin. Perustelin

opettajaopiskelijoiden valintaa tutkimuksen kohderyhmäksi, sillä että osalla heistä olisi varmasti kokemusta ja tietoa cosplaysta jo valmiiksi ja heiltä saattoi olla mahdollista saada enemmän vastauksia kuin kentältä olevilta opettajilta. Kentältä kysymällä olisin voinut saada konkreettisempaa tietoa siitä, miten e-opetusmateriaalissa esiintyvät opetusideat toimisivat käytännössä.

Kyselyssä olisi mahdollisesti ollut olennaista kysyä vastaajaan ikää, sillä opettajaopiskelijoitakin on nuorista aikuisista keski-ikäisiin ja sitä vanhempiinkin. Se olisi voinut vaikuttaa teknologian käytön osaamiseen ja sitä kautta käyttöliittymän käytön helppouden kokemukseen. Lisäksi se voi mahdollisesti vaikuttaa e-opetusmateriaalin kielen ja termistön ymmärtämiseen, mikäli vastaajalla on vähemmän ennakkotietoa nuorisokulttuureista ja sitä kautta cosplaysta tai vähemmän kielitaitoa, johon heijastaa e-opetusmateriaalissa esiintyvää sanastoa.

Tutkimuksen luotettavuuteen on vaikuttanut myös se, että tein tutkimuksen yksin. Analyysiin tekoon on siten vaikuttanut ennako-oletukseni aiheesta. Tutkimuksen teon aikana olen kuitenkin saanut ohjausta ja palautetta tutkijakollegoilta sekä ohjaajalta. Ne ovat vaikuttaneet tutkimukseeni olennaisesti auttamalla sen selkiyttämässä sekä tiivistämisessä.

Tutkimuksessani on käytetty lähdekirjallisuutena pääasiassa vertaisarvioituja tutkimusartikkeleita sekä muuta tutkimuskirjallisuutta. Cosplaysta on kuitenkin suhteellisen vähän tutkimusta, joten sitä koskevia väitteitä olen pyrkinyt perustelemaan käyttäen useita eri lähteitä.

7.3 Jatkotutkimusaiheita

E-opetusmateriaalini tuo esille cosplayharrastuksen ja käsityöopetuksen yhtymäkohtia. Tätä näkökulmaa voitaisiin viedä pidemmälle jatkotutkimuksella. Cosplayn työtapoja voitaisiin yhdistää konkreettisesti käsityöopetukseen ja tutkia oppilaiden mielipiteitä ja kokemuksia cosplaysisältöjen lisäämisen vaikutuksista käsityöoppiaineen mielenkiintoon. Samalla tavalla voitaisiin tutkia myös cosplayn sisältöalueiden opetukseen tuomisen vaikutusta oppimistuloksiin.

Yleisemmällä tasolla opetukseen voitaisiin yhdistää elementtejä populaari- tai lastenkulttuurista ja tutkia sen vaikutusta sekä opetuksen mielenkiintoon että oppimistuloksiin Whileyn ym. australialaisilla opiskelijoilla toteutetun dystopiakurssin tapaan (Whiley ym.,2018). Cosplayn lisääminen opetukseen luo mahdollisuuksia myös laaja-alaisten

opintokokonaisuuksien toteuttamiseen. Näiden toteutumista ja siitä syntyviä kokemuksia ja oppimistuloksia voitaisiin myös selvittää tutkimuksella.

Opetusalan ulkopuolelta voitaisiin tutkia cosplayharrastajien käsityöprosesseja. Niiden tutkimisen avulla voitaisiin saada informaatiota paitsi cosplayharrastajien yleisistä työtavoista, niin mahdollisesti myös heidän oppimiskokemuksistaan. Myös cosplayharrastajien kokemuksia kokonaisten käsityöprosessien toteutumisesta harrastuksen parissa voitaisiin selvittää. Näitä tuloksia voitaisiin käyttää hyödyksi käsityönopetuksen toteuttamisessa ja kehittämisessä. Suomalaisten cosplayharrastajien persoonallisuutta, luonteenpiirteitä, käsityöorientaatiota, oppimistyyliä, identiteettejä sekä käsityöiden tekemisen motivaatiotekijöitä voitaisiin selvittää kansainvälisten tutkimusten tapaisesti, jotta saataisiin kuvaa käsityön itseopiskeluun motivoivista tekijöistä.

Mielenkiintoista olisi myös selvittää cosplayharrastuksen yhteisöllistä puolta ja sitä kautta harrastuksen eri muotoja, kuten valo- ja videokuvausta, sekä kilpailutoimintaa.

Yhteisöllisyyttä voitaisiin tutkia myös cosplayharrastajien sosiaalisen median kanavia tarkastelemalla. Sosiaalisen median kanavat, kuten Instagram ja TikTok ovat tulleet erityisesti koronapandemian aikana yhä olennaisemmiksi kanaviksi jakaa sekä cosplaypukujen tekoprosesseja että lopputuloksia. Sosiaalisen median kautta cosplayharrastajat motivoivat ja kannustavat toisiaan erityisesti nyt, kun con -tapahtumat ja muu kasvokkain tapahtuva kanssakäyminen ovat pannassa.

Lähteet

- Bender, S., & Peppler, K. (2019). Connected learning ecologies as an emerging opportunity through Cosplay. *Comunicar. Media Education Research Journal*, 27(1), 31–40. Retrieved from <https://eric.ed.gov/?id=EJ1201226> .
- von Busch, O., & Pazarbasi, C. K. (2018). Just Craft: Capabilities and Empowerment in Participatory Craft Project *Design Issues*, 34(4), 66–79. https://doi.org/10.1162/desi_a_00512 .
- Cohee Manifold, M. (2009). What art educators can learn from the fan-based artmaking of adolescents and young adult *Studies in Art Education*, 50(3), 257–271. <https://doi.org/10.1080/00393541.2009.11518772> .
- Comic-Con. (6.4.2021). About Comic-Con International [Informaationsivusto]. <https://www.comic-con.org/about>.
- Crawford, G., & Hancock, D. (2019). *Cosplay and the Art of Play: Exploring Sub-Culture Through Art*. Springer.
- Davies, C. (2003). *Reflexive Ethnography a Guide to Researching Selves and Other*. Routledge.
- Desucon. (2018). Historia [Desucon-tapahtuman kotisivu]. <https://desucon.fi/desucon2018/historia/> .
- Harjula, A.; & Inkiläinen, H. (2018). *Muotoilukasvatusta käsityössä: Muotoilukasvatuksen sisältöjä käsittelevän opetusohjelman valmistaminen käsityön opetukseen*. [pro gradu - työ, Turun yliopisto] UTUpub Turun yliopiston julkaisuarkisto. <https://www.utupub.fi/handle/10024/145605> .
- Hebdige, D. (1979). *Subculture: The Meaning of Style*. Routledge Taylor and Francis Group.
- Heikkilä, E. (26.11.2020). Autoetnografia ja tutkimuskentän muuttuvat rajat. [blogikirjoitus]. <https://antroblogi.fi/2020/11/autoetnografia-ja-tutkimuskentan-muuttuvat-rajat/>
- Helgesen, E. (2015). Miku's mask: Fictional encounters in children's costume play. *Childhood*, 22(4), 536–550. <https://doi.org/10.1177/0907568214554962> .
- Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. (2009). Tutki ja kirjoita. Tammi.
- Hyysalo, S. (2006). *Käyttäjätieto ja käyttäjätutkimuksen menetelmät*. Edita Prima Oy.
- Hyysalo, S. (2009). *Käyttäjä tuotekehityksessä: tieto, tutkimus ja menetelmät*. Otavan kirjapaino Oy.

- Ihatsu, A.-M. (2005). Käsityö -uusiutuva luonnonvara. Teoksessa L. Kaukinen & M. Collanus (toim.), *Tekstejä ja kangastuksia: Puheenvuoroja käsityöstä ja sen tulevaisuudesta* (19-30). Akatiimi Oy.
- Ilomäki, L. (2012). Erilaiset e-oppimateriaalit. Teoksessa L. Ilomäki (toim.), *Laatua e-oppimateriaaleihin* (7-11). Suomen yliopistopaino Oy.
- itSMF Finland. (2011). ITIL-sanasto ja lyhenteet Suomenkielinen. [vapaasti ladattavissa oleva pdf-tiedosto] Haettu 6.4.2021 osoitteesta https://www.itsmf.fi/site/assets/files/1931/itil_2011_finnish_glossary_v1_01.pdf.
- Juhila, K. (25.4.2021). Koodaaminen. Teoksessa Jaana Vuori (toim.) *Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja*. Yhteiskuntatieteellinen tietarkisto. [ylläpitäjä ja tuottaja]. <https://www.fsd.tuni.fi/palvelut/menetelmaopetus/>
- Karpati, A., Freedman, K., Castro, J. C., Kallio-Tavin, M., & Heijnen, E. (2017). Collaboration in visual culture learning communities: Towards a synergy of individual and collective creative practice. *International Journal of Art & Design Education*, 36(2), 164–175. <https://doi.org/10.1111/jade.12099>.
- Kirkpatrick, E. (2015). Toward new horizons: Cosplay (re) imagined through the superhero genre, authenticity, and transformation. *Transformative Works and Cultures*, 18. <https://doi.org/10.3983/twc.2015.0613>.
- Kojonkoski-Rännäli, (1998). Ajatus käsissämme käsityön käsitteen merkityssisällön analyysi. Unipaps.
- Korventaka, H. (2005). Asiantuntija-arvioinnit. Teoksessa Ovaska, A. Aula & P. Majaranta (toim.), *Käytettävyytutkimuksen menetelmät* (111-124). Tampereen yliopisto.
- Kouhia, A. (2016). *Unraveling the meanings of textile hobby crafts* [väitöskirja, Helsingin yliopisto]. HELDA Helsingin yliopiston digitaalinen arkisto. <https://helda.helsinki.fi/handle/10138/167969>.
- Krnel, D., & Bajd, B. (2009). Learning and E-Material *Acta Didactica Napocensia*, 2(1), 97–108. Retrieved from <https://eric.ed.gov/?id=EJ1052345>.
- Kupiainen, E. (2019). Cosplay monimateriaalisena käsityöilmiönä. [kandidaatintutkielma, Turun yliopisto] Turun yliopisto, Rauman kampus.
- Lamerichs, N. (2011). Stranger than fiction: Fan identity in cosplay. *Transformative Works and Cultures*, 7(3), 56–72. <https://doi.org/10.3983/twc.2011.0246>.
- Lawrence, D., & Tavakol, (2007). *Balanced Website Design: Optimising Aesthetics, Usability and Purpose*. Springer E-book

- Leng, R. H. Y. (2014). Gender, sexuality, and cosplay: A case study of male-to-female crossplay. *The Phoenix Papers, 1*, 89–110. Retrieved from <http://nrharvard.edu/urn-3:HUL.InstRepos:13481274> .
- Leppälahti, M. (2009). *Roolipelaaminen*. Nuorisotutkimusverkosto.
- Manner, M. (11.10.2019). Veroale vauhdittaa digisiirtymää [uutisartikkeli]. <https://www.opettaja.fi/tyossa/veroale-vauhdittaa-digisiirtymaa/> .
- Marjanen, P., & Metsärinne, M. (2019). The development of craft education in Finnish schools. *Nordic journal of educational history, 6*(1), 49-70. <https://doi.org/10.36368/njedh.v6i1.124>
- Metsämuuronen, J. (1997). Omaehtoinen oppiminen ja motiivirakenteet. Opetushallitus
- Metsärinne, M., & Kallio, M. (2014). Craft interests during leisure time and craft learning outcomes in Finland. *Craft Research, 5*(1), 35–53. https://doi.org/10.1386/crre.5.1.35_1 .
- Mäensivu, H. (2017). *Samurai -puku cosplay-asun suunnittelun ja valmistuksen lähtökohtana*. [ammattikorkeakoulun opinnäytetyö, Hämeen ammattikorkeakoulu] Theseus, ammattikorkeakoulujen opinnäytetyöt ja julkaisut verkossa <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201705025946> .
- Nielsen, J. (1993). *Usability Engineering*. Morgan Kaufman.
- Nielsen, J. (3.1.2012). *Usability 101: Introduction to usability* [internetartikkeli]. <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/> .
- Norris, C., & Bainbridge, J. (2009). Selling Otaku? Mapping the relationship between industry and fandom in the Australian cosplay scene. *Intersections: Gender and Sexuality in Asia and the Pacific, 20*(4), 1-15. Retrieved from http://intersectionanu.edu.au/issue20/norris_bainbridge.htm .
- Oksanen-Lyytikäinen, J. (2015). *Puku taiteena ja työvälineenä: Näyttämöpuvun merkitys kolmessa oopperaproduktiossa* [väitöskirja, Helsingin yliopisto]. HELDA Helsingin yliopiston digitaalinen arkisto. <https://helda.helsinki.fi/handle/10138/153100> .
- Opetushallitus (2014). *Perusopetuksen opetussuunnitelman perusteet*. Opetushallitus.
- Opetushallitus (6.4.2021). E-oppimateriaalin laatukriteerit [Internetjulkaisu]. <https://www.oph.fi/fi/julkaisut/e-oppimateriaalin-laatukriteerit> .
- Orton-Johnson, K. (2014). Knit, purl and upload: New technologies, digital mediations and the experience of leisure. *Leisure studies, 33*(3), 305-321. <https://doi.org/10.1080/02614367.2012.723730> .

- Ovaska, S., Aula, A., & Majaranta, P. (2005). Johdanto käytettävyytutkimukseen. Teoksessa Ovaska, A. Aula, & P. Majaranta (toim.), *Käytettävyytutkimuksen menetelmät* (1-16). Tampereen yliopisto.
- Peirson-Smith, A. (2013). Fashioning the fantastical self: An examination of the cosplay dress-up phenomenon in Southeast Asia. *Fashion Theory*, 17(1), 77-111.
<https://doi.org/10.2752/175174113X13502904240776> .
- Peltokoski, A. (8.4.2019). Cosplay on kaikkea muuta kuin pukuleikkiä [blogikirjoitus].
<https://antroblogi.fi/2019/04/cosplay-on-kaikkea-muuta-kuin-pukuleikkia/> .
- Piippanen, O. E. (2018). Cosplay luovana harrastuksena: Cosplayn ytimessä.
- Pöllänen, S., & Kröger, T. (2005). Näkökulmia kokonaiseen käsityöhön. Teoksessa J. Enkenberg, E. Savolainen, & P. Väisänen (toim.), *Tutkiva opettajankoulutus -taitava opettaja* (160-172). Savonlinnan opettajankoulutuslaitos .
- Raymond, A. (24.7.2014). 75 Years of Capes and Face paint: A History of Cosplay [uutisartikkeli]. <https://www.yahoo.com/entertainment/75-years-of-capes-and-face-paint-a-history-of-cosplay-92666923267.html> .
- Rennie, F., & Morrison, T. (2013). *E-learning and Social Networking Handbook*. Routledge .
- Reyes, M., Davis, R., Panlilio, S., Hidalgo, P., Ocampo, M., Opulencia, M., & Que, J. (2017). Filipino Cosplayers: Exploring the Personality Traits linked with Fantasy Proneness and Dissociative Experience *North American Journal of Psychology*, 19(3).
- Rintala, K. (2019). *Puunsorvauksen perustekniikat - e-opetusmateriaalin laatutavoiteteoreeman tuottaminen ja testaaminen* [pro gradu -työ, Turun yliopisto.] UTUpub Turun yliopiston julkaisuarkisto.
<https://www.utupub.fi/handle/10024/147628> .
- Rissanen, P. (2017). *Kuplateatteri: Cosplayharrastuksen ruumismormeja performatiivisesti tarkasteltuna* [pro gradu -työ, Lapin yliopisto]. Lauda lapin yliopiston sähköinen julkaisuarkisto. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:ula-201706281272> .
- Rosenberg, R., & Letamendi, A. (2013). Expressions of fandom: Findings from a psychological survey of cosplay and costume wear. *Intensities: The Journal of Cult Media*, 5(9), 11. Retrieved from <http://www.drrobinrosenberg.com/resources/Cosplay-Expressions%20of%20Fandom.pdf> .
- Rönkkö, H. (2016). *Julkisena ja yksityisenä: Cosplay-harrastus Suomessa* [pro gradu -työ Jyväskylän yliopisto]. JYX -julkaisuarkisto. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:jyu-201605192613> .

- Rönkkö, M.-L. (2011). *Käsityön monet merkitykset* [väitöskirja, Turun yliopisto]. UTUpub
Turun yliopiston julkaisuarkisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-29-4713-3> .
- Seffah, A., & Metzker, E. (2009). *Adoption-centric Usability Engineering : Systematic Deployment, Assessment and Improvement of Usability Methods in Software Engineering*. Springer E-book
- SFS-EN ISO 9241-11 . (2018). *Ergonomics of human-system interaction. Part 11: Usability: Definitions and concept* Suomen standardisoimisliitto.
- Skinnari, N. (2016). *Cosplay-asu haarniskan suunnittelu ja toteutus Worblastasta* [ammattikorkeakoulun opinnäytetyö, Kyamk]. Theseus, ammattikorkeakoulujen opinnäytetyöt ja julkaisut verkossa <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201605056281> .
- Taitoliitto. (7.11.2018). Käsitöiden harrastaminen Suomessa 2018 [Esitelmä].
https://www.taito.fi/wp-content/uploads/sites/5/2018/11/K%C3%A4sit%C3%B6iden-harrastaminen-Suomessa-kyselyyhteenveto_taitofi.pdf .
- Tracon. (2018). Ohjelmakartta [Taulukko ja kuvaukset Traconin ohjelmasta].
<https://kompassi.eu/events/tracon2018/programme> .
- Tuomi, J., & Sarajarvi, A. (2018). *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. Tammi.
- Uotinen, J. (2010). Aistimuksellisuus, autoetnografia ja ruumiillinen tietäminen. *Elore*, 17(1).
- Valaskivi, K. (2006). *Vaurauden lapset: Näkökulmia japanilaiseen ja suomalaiseen nykykulttuuriin*. Gummeru
- Valaskivi, K. (2009). *Pokemonin perilliset*. Tampereen yliopistopaino.
- Vartiainen, L. (2010). *Yhteisöllinen käsityö -verkostoja, taitoja ja yhteisiä elämyksiä* [väitöskirja, Itä-Suomen yliopisto]. UEF e-repository. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-952-61-0088-3> .
- Whiley, H., Houston, D., Smith, A., & Ross, K. (2018). Zombie Apocalypse: Engaging Students in Environmental Health and Increasing Scientific Literacy through the Use of Cultural Hooks and Authentic Challenge Based Learning Strategie *Journal of University Teaching and Learning Practice*, 15(2), 4. Retrieved from <https://eric.ed.gov/?id=EJ1182711> .
- Wiio, A. (2004). *Käyttäjätavallisen sovelluksen suunnittelu*. Edita Publishing Oy

Liitteet

Liite 1. Kyselyn kysymykset

Pakolliset kysymykset on merkitty tähdellä.

1. Mitkä opintokokonaisuudet olet suorittanut kokonaan? *

Käsityökasvatuksen perusopinnot

Käsityökasvatuksen aineopinnot

Käsityökasvatuksen syventävät opinnot

2. Tiesitkö ennen e-opetusmateriaaliin tutustumista mitä cosplay on? *

Kyllä

En

3. Lisäsikö e-opetusmateriaali ymmärrystäsi cosplayharrastuksesta? *

Kyllä

Ei

En osaa sanoa

4. Antoiko e-opetusmateriaali sinulle konkreettisia työkaluja käsityöopetukseen? *

Kyllä

Ei

En osaa sanoa

5. Avoin kysymys: Minkä informaation tai mitkä opetusideat koit erityisen hyödyllisiksi?

Vastaa seuraaviin väittämiin asteikolla 1–5 opetusmateriaaliin tutustumiskokemuksesi perusteella. Asteikon numerot tarkoittavat:

1 = täysin eri mieltä

2 = jokseenkin eri mieltä

3 = en osaa sanoa

4 = jokseenkin samaa mieltä

5 = täysin samaa mieltä.

6. E-opetusmateriaali oli*

Helppo ladata laitteellesi

Selkeä

Yhdenmukainen toiminnoissaan

Luonteva käyttää

Visuaalisesti kiinnostava

Visuaalisesti miellyttävä

7. E-opetusmateriaalissa oli*

Annettu selkeät navigointiohjeet

Helppo siirtyä asiakokonaisuuksista toisiin

Hyödyllisiä oikopolkuja asiakokonaisuuksien välillä

Käytetty selkeää ja ymmärrettävää kieltä

Selitetty selkeästi auki cosplayharrastuksen käsitteitä

Opetustyön kannalta hyödyllistä tietoa

Käyttökelpoisia oppimistehtäviä

8. Vapaa sana e-opetusmateriaalista

Liite 2. Saatekirje

Olen Emma Kupiainen ja tutkin käsityökasvatuksen Pro gradu -tutkielmassani luomani e-opetusmateriaalin käytettävyyttä. E-opetusmateriaalini aiheena on cosplay käsityöopetuksessa. Toivon vastauksia käsityön aineenopettajaopiskelijoilta tai käsityön sivuaineopiskelijoilta, jotka ovat suorittaneet tai parhaillaan suorittavat käsityökasvatuksen aineopintoja.

Osallistuaksesi tutkimukseen toimi näin:

1. Lataa e-opetusmateriaali laitteellesi alla olevan linkin kautta. Tutki ja lue opetusmateriaali läpi. Tähän kuluu aikaa noin 10–15 minuuttia.

Linkki e-opetusmateriaaliin:

2. Avaa linkki Webropol -kyselyyn ja vastaa kyselyyn e-oppimateriaaliin tutustumisen pohjalta. Kyselyyn vastaamiseen menee aikaa noin 5 minuuttia.

Linkki Webropol -kyselyyn: <https://link.webpolsurveycom/S/C12EFFA18471ED20>

Webropol -kyselyyn tulleita nimettömiä vastauksia käytetään tutkimusaineistona ja niitä käsitellään luottamuksellisesti.

Terveisin

Emma Kupiainen

Liite 3. Sanasto

Anime

Japanilainen animaatio. Termi on japaninkielinen mukaelma englannin kielen sanasta "animation". Animella voidaan siis tarkoittaa minkä tahansa genren teosta, joka on animoitu ja tehty japanissa.

Con -tapahtuma

Lyhenne englannin kielen sanasta "convention" eli kokoontuminen, tapahtuma.

Harrastajayhteisön tapahtuma, johon kokoonnutaan jonkin tietyn elokuvan, sarjan tai genren vuoksi. Tapahtumissa harrastajat osallistuvat erilaisiin aktiviteetteihin, kuten luentoihin, työpajoihin, näytöksiin, kokouksiin tai esimerkiksi luennoivat itse. Suomessa suurimpia tällaisia tapahtumia ovat esim. Desucon, Ropecon ja Tracon, jotka keräävät tuhansia osallistujia vuosittain.

Cosplay

Cosplay, japaniksi コスプレ, eli "kosupure" on johdettu englannin kielen sanoista "costume play" eli suoraan suomennettuna "pukuleikki"). Käsityöharrastus, jossa pyritään jäljittelemään populaarikulttuurilähteistä olevien hahmojen puvustusta mahdollisimman tarkasti aina maskeeraukseen ja mukana kannettaviin esineisiin asti. Populaarikulttuurilähteinä voivat toimia esimerkiksi elokuvat, sarjakuvat, videopelit, TV-sarjat ja jopa kirjat. Suomessa harrastuksesta käytetään cosplayn lisäksi termejä "cossaus" ja "pukuilu".

EVA-foam

Etyyli-vinyyli-asettaatti, kauppanimeltään myös softis on umpisoluista, puolijäykkää solumuovia. Siinä on hieno, tasainen solurakenne ja se on kevyttä, joustavaa sekä pehmeää. Se on suosittu cosplaymateriaali, sillä sitä on saatavilla monissa eri muodoissa ja eripaksuisina levy materiaaleina. Cosplayharrastajat käyttävät sitä erityisesti panssariosien ja proppien valmistamiseen, koska sitä on helppo kaavoittaa.

Manga

Japanilainen sarjakuva. Manga on yleisnimitys kaikenlaisten genrejen sarjakuvalle, jotka ovat japanista lähtöisin.

Proppi

Johdettu englannin kielen sanasta ”property” eli omaisuus. Cosplayssa proppi tarkoittaa hahmoon olennaisesti liitettävää esinettä, joka tehdään puvun osana. Tällaisia voivat olla esimerkiksi korut, päähineet, siivet, asejäljitelmät ja taikasauvat. Puku ei usein ole kokonainen tai tunnistettava ilman proppia. Esimerkiksi samuraipukuun kuuluu olennaisena osana miekka. Englanninkielisessä maailmassa termiä ”prop” käytetään samalla tavalla.

Worbla

saksalainen brändi, joka tuottaa alun perin cosplayharrastajien käyttöön kehitettyjä termoplastisia eli lämpömuovautuvia muoveja. (engl. Thermoplastic). Cosplayharrastajat käyttävät worblaa erityisesti erilaisten proppien tekemiseen. Worbla on cosplayharrastajien keskuudessa suosittu materiaali helpon muokattavuuden, keveyden ja uusiutuvuuden vuoksi.