

Phenomenographical Analysis

Background

Fenomenografia on vähän mielestäni ehkä ongelmallinen tietotekniikan ja matematiikan aloilla. Siinä missä tietotekniikka ja matematiikka nojaa vahvasti siihen että asiat ovat kuin ovat todistetusti, niin fenomenografia taas ei ole tästä kiinnostunut laisinkaan. Päinvastoin, fenomenografiassa pohditaan mitä mieltä ihmiset asiasta tai asioista ovat. Se, onko ihmisten mielipide absoluuttinen totuus, ei ole niinkään väliä vaan se, miten ihminen asian itse havainnoi ja kokee. Voi olla että tietotekniikan saralla tai sitä läheltä liipaten voidaan tätä tutkimustapaa hyödyntää, mutta sillä tuskin saadaan mitään merkittävää tietoa esille, joka edistäisi alan asioita millään tasolla.

Järvisen mallissa tämä analyysin muoto sijoittuu selvästi ensimmäisen haarautuvan kohdalla sinne vasemmalle ja pysyttelee muutenkin siellä vasemmalla nurkassa. Tarkasti en osaa arvioida minne sen uskaltaisi sijoittaa. Tällä analyysillä on vahvasti taipumuksia empiirisiin tutkimuksiin joten jompaan kumpaan sen alakategoriaan sen menisin sijoittamaan.

Nimellä *Phenomenological Features of Phenomenography* piti löytyä eräänlainen tutkimus aiheesta mutta syystä tai toisesta en saanut sen avulla löytynyttä linkkiä aukeamaan. Muita teoksia en onnistunut löytämään.

Fenomenografia koetaan syntyneen ruotsalaisen kasvatustieteilijän ja tutkijan Ference Martonin ja kollegoiden tutkimusten myötä 1981.

Data collection

Datan kerääminen voi tapahtua ja perustua monenlaisiin asioihin. Yleisin tapa on haastattelutilanne, mutta asia voi perustua myös kirjoituksiin, kuviin, piirroksiin, havaintoihin ja kokemuksiin. Koska analyysi perustuu usein siihen, miten juuri kyseinen ihminen kokee asian, perustuu data muodossa tai toisessa tekstiin. Haastattelija usein haastattelee ja pyrkii ymmärtämään ja havaitsemaan mitä haastateltava tarkoittaa tai asian kokee ja tekee tästä merkintöjä.

Kokisin että teknologiaa voidaan hyödyntää vaikkapa ihan videotaltioinnin avulla. Tämä analyysin malli perustuu siihen, miten ihminen kokee jonkin asian, joten sopiva tutkimusaiheen valitessa voitaisiin hyvin seurata, miten haastateltavan kasvoneleet muuttuvat tiettyihin kysymyksiin, kuviin tai muuhun vastaavaan. Jollain tasolla voisi kuvitella myös että perinteiset nettikyselyt voisivat sopia mutta tarkemmin ajateltuna ehkäpä ei. Haastateltava pyrkii tässä mallissa aina ymmärtämään ja pääsemään ns. "samalle aaltopituudelle" haastateltavan kanssa,

joten mikäli suoranaista yhteyttä ei haastattelijan ja haastateltavan välillä ole, niin silloin asia on vähän ongelmallinen.

Implementation

Kuvitellussa tutkimuksessa voitaisiin vaikka haastatella tietotekniikan kandidatonin opiskelijoiden käsitystä peliohjelmoinnista. Tutkimuksessa voisi joko ottaa tietotekniikan opiskelijoita, joilla ei ole yhtään kokemusta peliohjelmoinnista tai sitten sekaisin myös niitä, joilla sitä kokemusta on.

Tällä tavalla kerätty tieto kuvastaisi hyvin, miten ihmiset kokevat peliohjelmoinnin mutta sillä ei saisi mitään faktaa siitä, mitä se oikeasti on vaan pelkästään ihmisten kokemus asiaan ja miten se koetaan. Testi olisi mielestäni hyvin luotettava, koska se perustuisi suoraan ihmisten omaan mieltymyksiin eikä kokisi että siinä olisi mitään eettisesti epäilyttäviä piirteitä.