

<https://doi.org/10.54333/kulutustutkimus.111714>

Ruumiillinen kokemus ja kuluttaminen: Grounded Theory muotoilun kuluttamisen tutkimuksessa

Piia Rytilahti ja Kaarina Määttä

ABSTRAKTI

Tässä tutkimuksessa kuvataan Grounded Theory (GT) menetelmän tai lähestymistavan soveltuvuutta muotoilun kuluttamisen tutkimukseen. Artikkelitarkastelee klassisen glaserilaisen GT-lähestymistavan yleispiirteitä ja periaatteita erään muotoilun kuluttamisen käyttäytymistä tarkastelevan tutkimuksen tuottaman teorian näkökulmasta. Tuotettu teoria tukee muotoilun tutkimusparadigman kehittymistä ja osoittaa tutkimusaukon kulutustutkimuksen ja muotoilun tutkimuksen välisessä monitieteisessä tutkimuskentässä. Menetelmän edellyttämä empiirinen aineisto on pilkottu osiin ja koodattu avoimen, selektiivisen ja teoreettisen koodauksen (teoreettisen mallinnuksen) vaiheiden mukaisesti ydinkategoriaksi ja käsitteellisiksi alakategorioiksi. Muotoilun kuluttamista selittävä teoria kannustaa tarkastelemaan tuotteiden ja palvelujen kulutusta ruumiillisina käyttökokemuksina ja prosesseina. Muotoilun kuluttamisen tutkimuksessa inhimillistä käyttäytymistä ja toimintaa selittävät teoriat ovat erittäin tarpeellisia ja mitä ajankohtaisempia. GT-menetelmän käyttö muotoilun kuluttamisen tutkimuksessa tuo käyttäytymisen tarkasteluun muotoilun tutkimukselle luontaisen prosessorientoituneen luonteen, joka korostaa refleksiivistä, erehdyksen ja ymmärryksen kautta tapahtuvaa ja siten itseään korjaavaa toiminnan luonnetta, joka voisi olla hyödyllinen esimerkiksi maailmanlaajuisissa tavoitteissa kohti kestävämpää kuluttamista. Artikkelitarkastelee, kuinka GT-menetelmää soveltaen voidaan edistää muotoilun tutkimusta, erityisesti muotoilutuotteiden ja muotoilun kuluttamisen tutkimusta ilmiötasolla ja teorian tuottamisessa.

Johdanto

Muotoilun tutkimuksen kenttä on monitieteinen (Cross, 2001). Se liikkuu monien tieteiden välisillä rajapinnoilla. Näistä esimerkkejä ovat insinöörیتieteiden lisäksi humanistinen taiteen tutkimus sekä yhteiskuntatieteet, erityisesti markkinointi, kulttuurintutkimus ja sosiologia (Lamminpää, 2021). Tässä artikkelissa keskitytään käsittelemään muotoilun tutkimuksen tavoitetta kehittää muotoilutuotteita ja palveluja lisäämällä tuotteiden kuluttajien, toisin sanoen tuotteiden käyttäjien sekä muotoilijoiden välistä ymmärrystä muotoilun käytettävyydestä ja kuluttamisen merkityksistä. Muotoilun kuluttamisen tutkimuksessa kuluttaminen määritellään käyttäjän ja käytettävyyden kaltaisten käytännön toimintaa kuvaavien ja selittävien käsitteiden avulla (Anttila, 2005). Tässä artikkelissa esiteltävän tutkimuksen

viitekehys on pragmatismissa (Kilpinen, 2012; Kilpinen, 2013) ja teoriaa tästä käyttäytymisestä muodostavassa klassisessa Grounded Theory (GT) lähestymistavassa tai menetelmässä (Glaser, 1992).

Tämän artikkelin tavoitteena on esitellä GT-menetelmää lähestymistapana ja menetelmänä muotoilun ja erityisesti muotoilun kuluttamisen tutkimuksessa. Se on yksi varteenotettava vaihtoehto muotoilun tutkimuksen kentällä, missä käytetään tapaus- ja toimintatutkimusta (Silverman, 2013), mutta jossa tuotteiden ja palvelujen käyttäjien käyttäytymisestä edelleenkin tiedetään hyvin vähän. GT-menetelmä pystyy selittämään tuotteiden ja palvelujen käyttäjien kuluttamista käytännön toimintaprosessien näkökulmasta (Rytilahti, 2020).

GT-menetelmän avulla on kyetty muodostamaan formaalisia teoriarakennelmia ainutlaatuisten empiiristen aineistojen pohjalta (Koskela, 2008). GT-menetelmän soveltamisesta muotoilun tutkimukseen löytyy joitain esimerkkejä, mutta sen laajempi hyödyntäminen erityisesti "uutta luovassa" ratkaisukeskeisessä muotoilun kuluttamisen tutkimuksessa voisi olla nykyistä laajemmin sovellettua. Syitä GT-menetelmän vähäiseen soveltamiseen muotoilun tutkimuksessa lienee lukuisia. Ehkä menetelmän käyttöä on hillinnyt sen alkuperäinen tapa tuottaa uutta teoriaa aineistolähtöisesti (Glaser, 1992; Glaser & Strauss, 1967), mikä on perinteiselle muotoilulle vierasta. Muotoilu nähdään tyypillisesti pragmaattisena. Uusien teorioiden luominen voi vaikuttaa epätarkoituksenmukaiselta sekä myös työläältä. Teoriaa kehittämällä käytäntöä voidaan edistää (Van de Ven & Johnson, 2006). Siinä tarkoituksessa tavoite tuottaa uutta tietoa muotoilun tarpeisiin on muotoilututkimuksen kannalta mitä arvokkainta. GT-menetelmän tavoite päästä tavanomaista havaintojen kuvausta syvemmälle, tunnistaa ja konstruoida tutkittavaan ilmiöön kuuluvat käsitteet ja niiden väliset suhteet, on vaativaa (Martikainen & Haverinen, 2004; Rytilahti, 2020). Menetelmä ei ole helppo eikä sen esittely yleisellä tasolla ole vaivatonta (Koskela, 2008).

GT-menetelmän ansiot muotoilun tutkimukselle ovat mitä merkittävimmät ja tätä aikaa palvelevat. Elämme kulutusyhteiskunnassamme, jota ilmentää alati lisääntyvät kulutus- ja palvelutarpeet. Niiden kehittäminen tutkimustyönä, uutta luovan tiedon tuottaminen ja muotoilun omien teorioiden aikaansaaminen pitäisi olla entisessä keskeisemmässä asemassa muotoilun tutkimuksessa (vrt. Redström, 2017). Muotoilun kuluttamisen tutkimuksen pyrkimyksenä on tuottaa kestäviä uusia materiaalisia ja kestäviä uusia sosiaalisia palvelullisia ratkaisuja inhimillisiin ongelmiin. Näiden tavoitteiden saavuttamiseksi ja uusien ratkaisujen löytämiseksi on tärkeää luoda käsitteellistä ja teoreettista pohjaa siitä, millaisiin inhimillisiin sosiaalisiin prosesseihin ja mekanismeihin muotoilullisia ratkaisuja lopulta kannattaa tuottaa (Rytilahti, 2020).

Kulutustutkimuksen ja muotoilun tutkimuksen kenttiä ylittämässä

Molemmilla tutkimuskentillä, kulutustutkimuksessa ja muotoilun tutkimuksessa GT-menetelmää on edelleenkin käytetty melko vähän (Goulding, 1999). Verrattuna muihin laadullisiin menetelmiin on sitä sovellettu selvittäessä kuluttajakäyttäytymisen (Goulding, 2005), muotoilijuuden (Koskennurmi-Sivonen, 1998) tai yrittäjyyden (Hämäläinen, 2014) kokemuksellista ulottuvuutta, vaikka menetelmä tarjoaa mahdollisuuksia teoreettiseen kehitykseen eri tieteenaloilla ja ilmiöiden tutkimuksessa, joissa käyttäytyminen on keskeisenä osatekijänä (Goulding, 2005; Redström, 2017). Lisäksi on hyvä muistaa, että GT-menetelmä sopii minkä tahansa käyttäytymisen tutkimiseen, kunhan siinä vain on mukana vuorovaikutuksellinen elementti. Muotoilun tutkimuksen näkökulmasta vuorovaikutus ei toteudu ainoastaan inhimillisten toimijoiden välillä, vaan popperilaisittain (Corvi & Patrick, 1997) sitä voidaan myös ajatella suhteessa luonnon elottomiin ja eläviin olioihin, muotoilun tuotteisiin (artefaktit) ja niiden kesken.

Kulutustutkimuksessa jako positivistiseen ja tulkinnalliseen paradigmaan ajoittuu Gouldingin (1999) mukaan 1980- ja 1990 -luvulle, jolloin laadullisia tulkinnallisia metodologioita kuten fenomenologiaa ja GT-lähestymistapaa ryhdyttiin käyttämään positivististen kvantitatiivisten metodologioiden rinnalla. Myös muotoilun tutkimuksen kenttä voidaan jaotella positivistiseen ja tulkinnalliseen paradigmaan, minkä lisäksi huomioitava on myös kolmas, kriittinen ja toiminnallinen paradigma, johon muotoilun tutkimus enenevässä määrin asemoidaan (Guba & Lincoln, 1994; Habermas, 1976; Koskinen, Zimmerman, Binder, Redström, & Wensveen, 2011).

Muotoilun tutkimus ei ole itse ensisijaisesti jaotellut tutkimustaan perinteisten tieteenalojen mukaan positivistiseen, tulkinnalliseen tai kriittiseen toiminnalliseen paradigmaan, vaan jaottelua on tarkasteltu esimerkiksi suhteessa tutkimuksen rooliin muotoilun ammattikäytännöissä. Cross (2006), Frayling (1993) ja Findeli (1998) ovat pitäytyneet muotoilun tutkimuksen kolmijakoisessa kategorisoinnissa siten, että 1) muotoilu asetetaan tutkimuksen kohteeksi (engl. research about/in design), 2) tutkimusta tehdään muotoilun vuoksi (engl. research for design) tai 3) tutkimusta tehdään muotoilussa ja sen kautta (engl. research through design). Tämä muotoilun tutkimuksen kolmijako ei sellaisenaan vastaa positivistisen, tulkinnallisen tai toiminnallisen paradigman tausta-ajatuksia, vaan ne voidaan hahmottaa enemmänkin toisiaan tukevinä tutkimuksen kehyyksinä Taulukon 1. mukaisesti.

Taulukko 1. Muotoilun tutkimuksen kohteiden asemointi suhteessa tieteen paradigmoihin.

	Muotoilun tutkimus muotoilusta (<i>about</i>)	Muotoilun tutkimus muotoilua varten (<i>for</i>)	Muotoilun tutkimus muotoilussa (<i>through</i>)
Positivistinen/realistinen	muotoilutieto	muotoiluteknologiat	funktionaalinen muotoilu
Tulkinnallinen/praktinen	muotoilukokemus	muotoilun sosiokulttuurinen ympäristö	hiljainen tieto
Toiminnallinen/kriittinen	muotoilutaito	muotoiluprosessi	muutoksen muotoilu

Muotoilun tutkimuksen kentällä keskustelu oman teoriaperustan kehittämisestä on ollut vilkasta viimeisten kahden vuosikymmenen ajan. Nykyisellään tässä tieteenalan paradigmakeskustelussa korostuu tutkimuksen kahtiajakoisuus joko teknisten tieteiden ja luonnontieteen suosimaan positivistis-realistiseen paradigmaan (Cash, 2018) tai niin sanottuun toiminnalliseen tutkimukseen, joka tapahtuu aina muotoilutoiminnassa tai sen kautta (engl. *through design*) (Jonas, 2007; Koskinen et al., 2011). Tulkinnallisen paradigman mukainen muotoilun tutkimuksen suuntaus on ollut voimissaan 1990-luvulta vuosituhannen vaihteeseen ja sen yli, jolloin käyttäjälähtöinen muotoilun tutkimus ottivat metodologista oppia yhteiskuntatieteistä, erityisesti sosiologiasta ja markkinoinnista kyetäkseen ymmärtämään paremmin tuotteiden ja palvelujen käyttäjien sosiaalista toimintaa (Mattelmäki, 2006; Battarbee, 2004; Kurvinen, Koskinen, & Battarbee, 2008).

Muotoilun tutkimuksessa ”sosiaalista” ei niinkään ole oletettu saavutettavan ensisijaisesti tulkitsemalla inhimillistä elämää ja kieltä sosiaalisesti rakentuneena todellisuutena (Berger & Luckmann, 1994) tai sosiaalisina käytäntöinä (Reckwitz, 2002), vaan tuottamalla muotoilullisia konstruktioita funktionaalisesti, visuaalisesti ja ruumiillisesti aina yksittäisistä esineistä ja artefakteista muotoiluprojekteihin ja muotoilun tutkimushankkeisiin, joiden on tällä tavoin nähty paitsi rakentavan ja muuttavan sosiaalista elämää, myös luomaan tieteenalalle omanlaistaan muotoilukäytäntöihin tukeutuvaa tietoperustaa (Jonas, 2007; Koskinen et al., 2011). Tämä konstruktivinen muotoilun tutkimuksen suuntaus edustaa niin sanottua toiminnallista paradigmaa, jonka sisällä erilaisilla tulkinnallisilla lähestymistavoilla on oma paikkansa (Puusa & Juuti, 2020).

Muotoilun kuluttamisen tutkimus

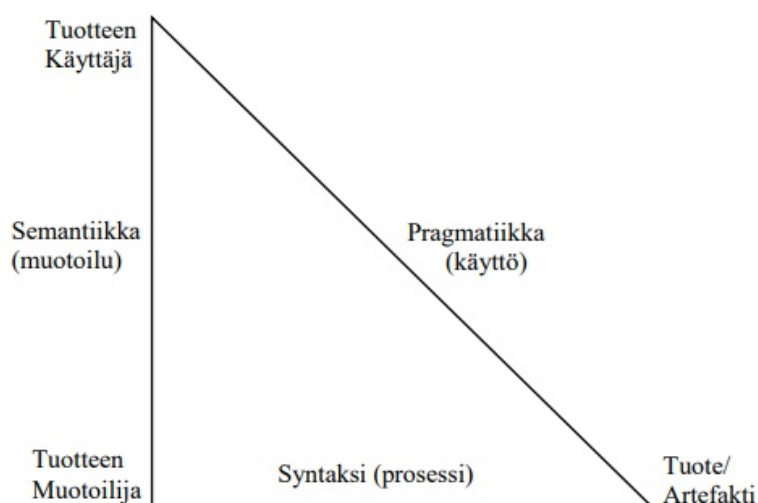
Muotoilun kuluttamisen tutkimuksen kenttä on säilynyt jokseenkin tunnistamattomana alueena niin kulutustutkimuksen kuin muotoilun tutkimuksenkin kentillä. Ensisijaisesti siinä on keskitytty tuotteiden funktionaalisuuden ja esteettisen ulkomuodon tarkasteluun kuten tunnettujen suomalaisten muotoilun tuotemerkkien, Aallon, Marimekon, Volvon tai Nokian

merkitykseen kulutusilmiöinä (Karjalainen & Snelders, 2010; Korvenmaa, 2009; Ryytänen, 2009). Tuotteisiin kohdistuva muotoilu on voitu jaotella joko esteettiset aspektit huomioon ottavaksi muotoilevaksi muotoiluksi (engl. styling design) ja teolliseksi muotoiluksi (engl. industrial design) (Järvinen & Koskinen, 2001). Muotoilu alana on kuitenkin laajentunut kattamaan tuotteiden lisäksi palvelumuotoilun (Miettinen, 2011; Miettinen & Valtonen, 2012; Valtonen, 2007), jolloin pelkkä materiaalien artefaktien tai käyttöliittymien estetiikka tai toiminnallisuus eivät enää riitä kattamaan kaikkea muotoilun kohteeksi asetettua kokonaisuutta osana kulutusta. Palveluihin ja niiden muotoiluun kiinnittyy vahvasti myös sosiaalinen ulottuvuus (Miettinen & Valtonen, 2012). Sosiaalisen rinnalla muotoilun tutkimusavaruuteen sisältyy muutos miellyttävämpään, mikä muotoilun kuluttamisen näkökulmasta palautuu kulutuskokemuksen miellyttävyyteen (Jordan, 2000; Reinmoeller, 2002). Palvelumuotoilun menetelmiä käytetään paitsi havainnollistamaan, myös tuottamaan ja muuttamaan miellyttävämpiä sosiaalisia konteksteja, niitä ylläpitäviä prosesseja ja jopa sosiaalisen toiminnan ajallista kehystä. (Holmlid, 2009; Miettinen & Koivisto, 2009.)

Vihman (1998, p. 8) mukaan muotoilutuotteella (engl. design object) on neljä ulottuvuutta, syntaksi, semantiikka, pragmatiikka ja materiaallinen ulottuvuus. Syntaksilla tarkoitetaan ilmaisullisten merkkien keskinäisten suhteiden tutkimusta, mikä muotoilun tutkimuksessa tarkoittaa muotoilijan ja tuotteen välisen suhteen, muotoiluprosessin tarkastelua (Uotila, 2003). Kappaleiden ulkoiseen muotoiluun, väreihin, suhteisiin yms. painottuneet yritykset tutkia muotoilua ovat pyrkineet muodostamaan visuaalisen kielen kielioppiin perustuvia tulkintoja muotoiluobjekteista ja niiden käytöstä (semantiikka) (Krippendorf, 2006; Mattozzi, 2010). Semanttiseen tuotteiden muodon, materiaalien, viimeistelyjen muotoilun ominaispiirteiden ja konfiguraation (asetelman ja kokoonpanon) konkretisoitumisen tutkimusalueeseen voidaan kuitenkin liittää myös tuotteiden käyttäjän arvomaailma suunnittelun lähtökohtana. (Uotila, 2003; Vihma, 1998). Sosiaali- ja yhteiskuntatieteiden, kulttuurihistorian tutkimuksen ja kulutustutkimuksen onkin nähty tarkastelevan muotoilun objekteja pragmaattisesta näkökulmasta mukaan lukien tuotteiden käyttäjien arvomaailma (Uotila, 2003). Teknologiselle ja luonnontieteelliselle tutkimukselle on jäänyt muotoilun tarkastelun neljäs ulottuvuus, materiaalisuus. Se on kuitenkin tässä tehtävässään liian uppoutunut lajittelemaan ja etsimään materiaalisia faktoja korostaessaan vain muotoilun toiminnallisuutta ja käytettävyyttä kieltäytyen kaikenlaisista tulkinnallisista ja representatiivisista ominaisuuksista (Keinonen, 2000).

Muotoilun kulutuksen tutkimukseksi voidaan edellisten määrittelyn mukaisesti asettaa tuotteen ja käyttäjän muodostama pragmatiikka eli se tutkimusalue, joka kohdistuu tuotteiden sekä palveluiden käytön, kulutuksen ja käyttötapojen analyysiin, jota voidaan myös kutsua muotoilun kuluttamisen tutkimusalueeksi (Uotila, 2003). Kuviossa 1 (mukaellen Cross, 2006; Uotila, 2003) esitetty muotoilun ulottuvuuksien kolmikanta ja näiden ulottuvuuksien välisten suhteiden selvittäminen on edelleenkin yksi muotoilualojen perustutkimuksen keskeisistä tavoitteista (Uotila, 2003). Lisäksi on hyvä muistaa, että semantiikalla,

pragmatiikalla ja syntaksilla voidaan tarkoittoa myös tietyn opinalan tutkimuksen sisäistä jakautumista (Niiniluoto 1984). Paradigmakeskusteluissa viittaamme kuitenkin ensisijaisesti Taulukkoon 1, joka toimii esimerkkinä muotoilun monitieteisellä tutkimuskentällä.



Kuvio 1. Muotoilun kuluttamisen tutkimusalue – pragmatiikka.

Muotoilun kuluttamisen tutkimuksessa kohtaavatkin usein Karl Popperin paradigmoja yhdistävän ajattelun mukaisesti luonto (maailma 1), subjektiivinen tajunta (maailma 2) ja kulttuuri (maailma 3) (Anttila, 2005). Muotoilun tutkimuksen kohteena ovat luonnontieteiden tutkimuskohteiden tavoin kivistä, puista, atomeista, tähdistä, planeetoista ja galakseista koostuva maailma 1, ihmistieteiden tutkimuskohteiden tavoin subjektiivisesta kokemusmaailmasta, psykologisista prosesseista, muistoista, mielikuvista, käsityksistä ja tulkinnoista koostuva maailma 2 sekä sosiologian yms. sosiaaliseen ja intersubjektiiviseen ilmiökenttään suuntautuneiden tieteiden tutkimuskohteiden tavoin kulttuurista ja yhteiskunnista artefakteineen (kielet, käyttöesineet, matemaattiset oliot, raha, käsitteet ja uskonnot) koostuva maailma 3 (Kekäle & Puusa, 2020; Corvi & Camiller, 1997).

Seuraavassa luvussa tarkastellaan sitä, miten GT -menetelmä on sovellettavissa popperilaisittain monialaisesti tulkittavan muotoilun empiirisen kentän tai kolmen maailman mukaiseen viitekehykseen (Corvi & Camiller, 1997; Anttila, 2005). Nämä klassiselle glaserilaiselle GT-menetelmälle tunnuspiirteiset tavat tuottaa aineistolähtöisesti tutkittavaa ilmiöitä parhaiten selittävät teoreettiset käsitteet ohjaavat tutkijaansa myös läpi erilaisten monitieteisten keskustelujen. Käsiteltävänä olevassa tutkimuksessa tämä GT-menetelmän niin sanottu tarkoituksenmukaisimpaan paradigmaan ohjaava vaikutus on mahdollistanut muotoilun kuluttamisen tutkimuksen osa-alueen erottamisen kulutustutkimuksesta ja muotoilun tutkimuksesta (Rytilahti, 2020).

Grounded Theory-menetelmä muotoilun kuluttamista avaamassa

Grounded Theory (GT) on tutkimusmenetelmä tai lähestymistapa, jonka on alkujaan kehittäneet Barney G. Glaser ja Anselm Strauss (1967). GT-menetelmä tähtää käsitteelliseen ja teoreettiseen yleistettävyyteen ilmiön kuvailemisen sijaan, mikä erottaa sen esimerkiksi sisällönanalyysistä (Holton & Walsh, 2017). Yksikertaisesti ilmaistuna GT-menetelmällä tuotetaan teoria, joka perustuu vakaasti empiiriseen aineistoon ja ankkuroituu siihen (Holton & Walsh, 2017). GT-menetelmän perusajatus on tuottaa teoria, joka selittää miten ihmiset ratkaisevat jotain keskeistä huolenaihettaan (Hämäläinen, 2014). Menetelmän soveltamisesta on myös olemassa ristiriitaista tietoa, sillä sen tieteelliset juuret voidaan sijoittaa joko konstruktiviseen (tulkinnalliseen) straussilaiseen & corbinilaiseen perinteeseen tai realistiseen glaserilaiseen perinteeseen. Esiteltävänä olevassa tutkimuksessa pitäydytään klassisessa glaserilaisessa tulkinnassa (Rytilahti, 2020; Glaser, 1992).

GT-menetelmällä toteuttavan muotoilututkimuksen tavoitteena on tuottaa uutta teoriaa muotoilutuotteiden ja palvelujen käyttöä ja kuluttamista ohjaavista käyttäytymisprosesseista (Rytilahti, 2020). Tämä tarkoittaa muun muassa sitä, että muotoilun kuluttamisen materiaalisuus on keskeisessä osassa tarkastelua (vrt. Kalanti, 2009). Tutkimuksen tulee pyrkiä rakentamaan teoreettista käsitteellistystä siitä, mitä muotoilu on käyttäjän kokemana. Empiirisessä aineistossa mielenkiinto kohdistuu tuotteiden ja palvelujen käyttäjien käyttökokemuksiin. Muotoilun kuluttajia ja käyttäjiä on hyvä lähestyä heidän omien merkityksellisten tuotesuhteidensa näkökulmasta, esimerkiksi heille rakkaista harrastuksista ja niihin kuuluvista varusteista ja tuotteista sekä laajemmin harrastukseen mahdollisesti linkittyvien elämäntyyllillisten valintojen näkökulmasta (Goulding, 2005; Rytilahti, 2020).

Muotoilutuotteiden käyttöä olisi ollut mahdollista tutkia myös aistietnografian näkökulmasta etnografisin menetelmin (vrt. Markuksela, 2013). Muotoilun tutkimuksen näkökulmasta asetelmassa painottuisi tällöin tulkinnallinen konstruktivistisen paradigman mukainen käsitys kokemuksesta käytäntönä (Reckwitz, 2005) ja sosiaalisena kokoelmana (Latour, 2005) kuten eräänlaisena elementtien yhdistelmänä ja toimintaa mahdollistavana kokoumana (Markuksela, 2020). Muotoilun tutkimuksen viitekehyksessä kuluttaminen kokemuksena keskittyy kuitenkin vahvasti toiminnan prosessiluonteeseen ja tarkastelee ihmistä luontaisen habituaalisesti reflektoivana toimijana (Rytilahti, 2020; Kilpinen, 2013; Glaser, 1978). Ihmisen luontaisella habituaalisella toiminnalla ei tässä pragmatistisessa käsityksessä tarkoiteta rutiinia tai bourdieun habitusta, joka määritellään sellaiseksi sosiaalisiksi mekanismeiksi, jonka kautta merkitykset sisäistetään ja ruumiillistetaan (Kivinen, 2006; Mäkelä, 1994). Habitus on bourdieu-tulkinnan mukaan synonyymi toimintatavalle, kun taas deweyläinen tulkinta habitille on luontumus (Kivinen 2006, 244). Muotoilun tutkimuksen viitekehyksessä tuotteiden käyttö on jopa hieman päinvastainen prosessi, jossa "luontaisuus" kokemuksena on ensisijaista, kun kuluttamista tarkastellaan

muotoilutoiminnan tavoin ihmiselle luontaisena käyttäytymisenä (Kilpinen, 2013). Samalla se on kuitenkin refleksiivistä ja itseään korjaavaa (Schön, 1983; Cross, 2006; Kilpinen, 2013).

GT-menetelmällä tuotettu muotoilun kuluttamisen tutkimus suhtautuu varauksella kulturisaatioteorioiden näkemykseen inhimillisestä kyvystä tallentaa pitkäkestoiseen muistiin laajoja ulkoisia symbolisia kulttuurisia malleja (Rytilahti, 2020; Lizardo, 2012) siitäkkin huolimatta, että GT-menetelmän alkuperä on symbolisessa interaktionismissa. Symbolisen interaktionismin mukaan yksilöt kytkeytyvät maailmaan, joka edellyttää heiltä refleksiivistä sosiaalista vuorovaikutusta (Goulding, 2005). Muotoilun kuluttamisen tutkimuksen näkökulmasta inhimillistä käyttäytymistä ohjaavat mekanismit ja refleksiivisyys ovat ensisijaisesti kuitenkin toiminnallisia.

Kohti teoriaa: Aineistolähtöinen tutustuminen muotoilun kuluttamisen ilmiöön

GT-menetelmässä tutkijan on kirjattava ylös omia havaintojaan, kokemuksiaan ja ideoita aineiston hankinnan, käsittelyn ja luonnollisesti myös analyysin eri vaiheissa. Holopaisen, Puusan ja Juutin (2020) mukaan tutkija päätyy tällöin vähitellen kirjaamaan ylös teoreettisia muistiinpanoja (theoretical memos) ja analysoimaan niitä (memo sorting) läpi koko analyysiprosessin. Muistioiden kirjoittaminen on tutkimuksen tärkeimpiä vaiheita, mutta usein se jää liian vähäiselle huomiolle menetelmää ohjeistavissa kirjoituksissa ja varsinaisissa tutkimusraporteissa. Tärkeitä ovatkin tutkijan omat tulkinnat aineistostaan, joka tulee hyvin tutuksi systemaattisen avoimen ja aksiaalisen koodauksen vaiheissa. (Rytilahti, 2020). Aineiston keruu on esimerkkitutkimuksessa noudattanut laadullisen tutkimuksen periaatteita ja aineistot on kerätty muun muassa avoimin haastatteluin, teemahaastatteluin, kertomuksina ja muina tekstimuotoisina dokumentteina (Rytilahti, 2020).

Analyysi on menetelmässä aikaa vievä vaihe (Glaser, 1978). Analyysin käytännöllisessä tekniikassa on vaihtelua eri tutkimuksissa. Klassisessa glaserilaisessa GT-menetelmässä on lähtökohtaisesti vain kolme teorian tuottamisen perustekijää: aineiston keruu, sen koodaaminen ja muistioiden kirjoittaminen. Avoin koodaus on analyysin ensimmäinen vaihe, jossa tutkija erittelee ja palastelee aineistonsa empiirisinä ilmauksina (Holopainen, Puusa & Juuti, 2020; Glaser, 1992). Avointa koodausta seuraavat aksiaalisen ja selektiivisen koodauksen vaiheet (Holton & Walsh, 2017). Muitakin nimikkeitä on käytetty eikä niiden erottaminen ole aina ollut yksiselitteistä (Holopainen, Puusa & Juuti, 2020).

Esimerkkitutkimuksessa koodauksen vaiheiden analyttinen erottelu on haastavaa ja helpointa on todeta aksiaalisen ja selektiivisen koodauksen limittyvän toisiinsa (Rytilahti, 2020). Viimeinen teoreettisen koodauksen vaihe (teoreettinen mallintaminen) alkaa sekin käytännössä usein jo avoimen koodauksen vaiheessa, mutta analyysiprosessin vaiheita tarkasteltaessa valmistuu viimeisenä (Rytilahti, 2020; Glaser, 1978).

Analyysiprosessin esittäminen kronologisessa järjestyksessä helpottaa lukijaa seuraamaan tutkimuksen etenemistä kohti tuloksia, mutta samalla se voi antaa

epätodellisen kuvan analyysin etenemisestä kohti lopullista teoriaa. GT-menetelmän mukaisesti toteutettu tutkimus ei alun avoimen koodauksen vaiheena ole useinkaan esitettävissä kronologisena analyysiprosessina. Avoimen koodauksen vaihe on tutkimuksen antoisaa osaa, jossa aineisto saa kertoa sen, mitä sillä on sanottavanaan ja esimerkiksi tutkijan esiyymmärrys aiheesta voi muuttua tässä vaiheessa hyvinkin merkittävästi (Rytilahti, 2020).

Klassisessa GT-menetelmässä korostuu aineistolähtöinen teorian muodostaminen. Tutkija nimeää puheen katkelmat sisältöä parhaiten kuvaavin termein. Myöhemmässä vaiheessa nämä termit toimivat taustoitukseksi ja osoittimiksi abstrahoiduille teoreettisille käsitteille kuten esimerkkitutkimuksessa (Rytilahti, 2020), jossa ulkoilmaharrastamisen kontekstia kuvaava avoin koodi "luonnossa selviytyminen" on teorian mallintamisen vaiheessa muotoutunut osaksi muotoilun kuluttajan käyttäytymistä selittävää "kestävän kuluttamisen luontaisen moraalin" kategoriaa. Tutkimuksessa tuotettu teoria käsittelee laajemminkin ihmisen luontaista taipumusta toimia harkitsevamman ja siten myös kestävämmän kuluttamisen eetoksen mukaisesti sellaisissa ympäristöissä, joissa tämän oma ruumiillinen oleminen törmää normaalista poikkeavaan epämiellyttävään tilaan (vrt. Jordan, 2000) kuten selviytymiseen haastavissa sääolosuhteissa luonnossa (vrt. Dewey, 1896; Kilpinen, 2015). Analyysissä olennaista on, että kerätty aineisto pilkotaan osiin. Koodaustarkkuutena voivat olla yksittäiset sanat, puhujien yksittäiset ajatukset tai laajemmin puhujien esittämät ajatuskokonaisuudet, toisin sanoen tervejärkinen puhe (Goulding, 2005). Aineistoa voidaan luokitella mainintojen sisältämien samankaltaisuuksien perusteella (Koskela, 2008). Tätä nimitetään teemoitteluksi tai luokitteluksi ja sen voidaan katsoa erottuvan kategorisoinnista, jossa on jo mukana teoreettisen mallinnuksen tai koodauksen edellyttämää abstraktin tason erittelyä ja tutkijan tekemää valintaa siitä, mikä on teoreettisesti merkityksellistä lopullisen teorian tuottamisessa (Puusa, 2020).

Tämänkaltaisista empiirisistä ilmauksista ja aineiston palasista tutkijan tehtävänä on muodostaa substantiivisia koodeja. Niitä voivat olla haastateltavien erilaiset tiedot, taidot, elämykset ja kokemukset.

Taito, taide ja tekniikka ovat muotoilun tutkimuksen keskipisteessä (Anttila, 2005). Nämä ovat muotoilun keskeisiä osatekijöitä GT-menetelmää hyödyntävässä tutkimuksessa, jossa tavoitteena on ollut löytää, selvittää ja mallintaa muotoilun kuluttamisen käyttäytymisen perustavaa prosessia (Rytilahti, 2020; Buchanan, 1992). Muotoilun käyttäjäkeskeisen toimintamallin mukaisesti kiinnostavaa on tarkastella muotoilun kuluttajien käyttäytymistä siitä näkökulmasta, miten he "ei-muotoilijoina" tai "ei-visualisteina" kuten eri alojen asiantuntijoina, vapaa-ajan harrastajina ja palvelujen kuluttajina toteuttavat muotoiluajattelua (Leadbeater & Miller, 2004). Toisin sanoen, miten kokemus muotoilusta syntyy ei-muotoilijalle niin sanotussa maallikkoviitekehityksessä ja mitä se tarkoittaa tavallisille ihmisille?

Kohti teoriaa: Muotoilun kuluttamisen ruumiillisuus

Muotoilu on vahva käsillä tekemisen käytäntö. Inhimillisellä käsittämällä voidaan metaforisessa mielessä tarkoittaa "käsillä-olemista" ja "käsillä-tekemistä", joka muotoilualoilla on tutkimuksissakin tunnistettu ominaispiirre (Koskennurmi-Sivonen & Uotila, 2006; vrt. Lakoff & Johnsson, 1999). Muotoilun tutkimuksessa oletetaan kaikilla ihmisillä olevan kyky muotoilla eli käyttää kognitiivisia ongelmanratkaisustrategioita, hyödyntää abduktiivista päättelyä sekä käyttää ei-kielellisiä mallinnusmedioita. Muotoilijoilla nämä kyvyt ovat opettelun ja ammattitaidon harjoittamisen kautta erityisen kehittyneitä, mutta samat perustavat taidot ovat luontaisia kaikille ihmisille. (Cross, 2006.) Tämän muotoilussa tunnetun inhimillisesti perustavan prosessin esille nouseminen ilmeni artikkelin tutkimuksessa "ruumiillisuutena" tai "ruumiillisena kokemuksena" (Rytilahti, 2020, p. 139). Tällöin tutkittavat kuvasivat ja selittivät vapaa-ajan ulkoilma-aktiviteetteihin kytkeytyvää muotoilun kuluttamistaan hyvin vahvoina ruumiillisina kokemuksina, joka ilmenivät moniaistisista luontokokemuksista aina hengissä selviytymisen tilanteisiin saakka.

GT-menetelmän selektiivisen koodauksen vaiheessa tunnistettu ydinkategoria (Glaser, 1978; Hämäläinen, 2014) ruumiillinen kokeminen selitetään esimerkkitutkimuksessa niin, että ihminen toimii vuorovaikutuksessa itseään ympäröivän materiaalsen ja fyysisen maailman kanssa, josta luontoympäristö rakentamattomana elementtinä on erinomainen esimerkki (Rytilahti, 2020). Ruumiillinen kokeminen voidaan esimerkiksi ilmaista metaforisina käsityksinä "tilanteen hallinnasta" kuten melontaharrastuksessa, jossa ei niinkään yritetä "voittaa vastustajaa", vaan pikemminkin "pystyä pelaamaan vesielementin kanssa". Ruumiillisuus ja ruumiillinen kokeminen oli myös sellaista "hauskaa", jossa on "liikunnallisuus", "liikunnan ilo", "kineettinen elementti" ja "kaikki ne luontojutut". (Rytilahti, 2020.)

Teoreettisessa koodaamisessa on kyse aineistosta nousseiden kategorioiden ja käsitteiden järjestämisestä toiminnalliseksi teoriaksi eli niin sanotusta teoreettisesta mallintamisesta (Rytilahti, 2020) tai formaalin teorian laadinnasta ja edelleen metateoriasta (grand theory) (Koskela, 2004). Teoreettisessa koodaamisessa on myös kyse substantiivisten koodien keskinäisten suhteiden käsitteellistämisestä, teorian käsitteellisestä integraatiosta (Glaser, 1978). Teoreettinen mallintaminen on yleensä selkeintä, kun analyysistä rakentuu vain yksi teoreettinen malli. Tällaisena tuloksena syntyvä malli on yleensä varsin hedelmällinen malli ihmisten käyttäytymisen kuvaamiseen (Glaser, 1978).

GT-menetelmän sosiologinen tausta osoittaa tutkimuskohteeksi yleensä yhteiskunnan ja yksilön. Menetelmään liittyvät tärkeimmät ongelmat näyttävät olevan seurausta sen vääränlaisesta käytöstä. Ne GT-menetelmällä toteutetut tutkimukset, jotka eivät ole noudattaneet teoreettisen näytteenoton (ja koodauksen) ja jatkuvan vertailun periaatteita, päätyvät usein hyödyntämään jo vakiintuneita olemassa olevia teoreettisia malleja. (Goulding, 2005.)

Käsillä olevassa tutkimuksessa selkeästi jo avoimen koodauksen vaiheessa ydinkategoriaksi esille noussut ruumiillisuuden kokemus kokoaa yhteen ne käsitteet, jotka tarjoavat selityksen tutkittavasta ilmiöstä, muotoilun kuluttamisen kokemuksesta (vrt. Glaser, 1978). Ydinkategorialla ja sitä selittävillä käsitteillä tulisi olla teoreettista merkitystä. Niiden tulisi olla jäljitettävissä alkuperäisestä aineistosta. Tämä toteutuu silloin, kun tuotettu teoria on kirjoitettu ja integroitu osaksi jo olemassa olevia teorioita siksi, että pystytään osoittamaan sen merkityksellisyys, sopivuus tai laajennus. (Goulding, 2005.) Tarkasteltavana olevassa tutkimuksessa olemassa olevien teorioiden, Lakoff & Johnson'n (1999) ruumiinteorian ja ruumiinmetaforisen tarkastelutavan sekä pragmatismen mukaisen prosessiontologian (Kilpinen 2012; 2013) tarkoituksena on ollut selittää GT-menetelmällä tuotetun ruumiillisuuden kokemuksen ydinkategorian keskeiset käsitteet: ruumiillinen muotoilun kuluttaja ja muotoilun kuluttamisen prosessiluonne (Rytilahti, 2020).

Käsiteltävänä olevassa tutkimuksessa (Rytilahti, 2020) ruumiilliseen kokemiseen liittyi myös vahva luontoyhteys. Kuluttamisen kokijat, ulkoilmaharrastajat niin sanotusti "oppivat luontoa" ja sen materiaalista rajallisuutta oman ruumiillisen haavoittuvaisuutensa kautta. Asioiden "käsittäminen" ja sisäistäminen oli kokijoille samalla tavalla ruumiillista kuten käsillä tekeminen. GT-menetelmän tuloksena olevalla teorialla voidaan osittain jopa kyetä selittämään sitä, miten kulutuskäyttäytyminen muodostuu luontaisesti kestäväälle perustalle, niin sanotulle sisäiselle moraalikäsitteelle siitä, miten luodaan kestävää hyvinvointia itselle ja muille. (Rytilahti, 2020.)

Materiaalien ja tuotteiden maailmanlaajuinen kierto on länsimaisen kehitysprojektin tulos. Toiminnan ekologisuutta on helppo arvostella ja vaatia kestävämpiä malleja. Samalla kuitenkin halutaan taata länsimaisille ihmisille kuluttamisesta syntyvä hyvä olo ja nautinnollisuus. Tuotteiden loppukäyttäjille ohjeistukset ovat hämmentäviä ja aiheuttavat moraalista huolta siitä, miten kulutetaan kestävästi oikein. Asiantunteva kuluttaja, joka toimisi ekologisen hiilijalanjäljen ja muiden kestävyysmittareiden mukaisesti, on vielä harvinaisuus. (Rytilahti, 2020.)

Muotoilun tutkimuksen näkökulmasta kestävän kuluttamisen periaatteet voi muotoiluajattelun tavoin sisäistää yksilötasolla ruumiilliseen kokemukseen perustuvana muotoilullisena tietämisenä. Kuten tuotteet ja luonto, myös ihminen on materiaa. Lisäksi ihmisellä on synnynnäinen kyky olla tietoinen omasta materiaalisuudestaan. Tämä materiaallinen, ruumiilliseen kokemiseen perustuva tietoisuus toimii luontaisena heijastuspintana esimerkiksi ekologisen kestävyysperiaatteille. (Rytilahti, 2020)

Johtopäätöksiä

GT-menetelmän käyttö on tutkijan työnä haastavaa, ja sen soveltaminen muotoilun tutkimukseen ja muotoilun kuluttamisen tutkimukseen tuo esiin omat erityispiirteensä jo senkin vuoksi, ettei aiempia malleja ole käytössä. Muotoilun

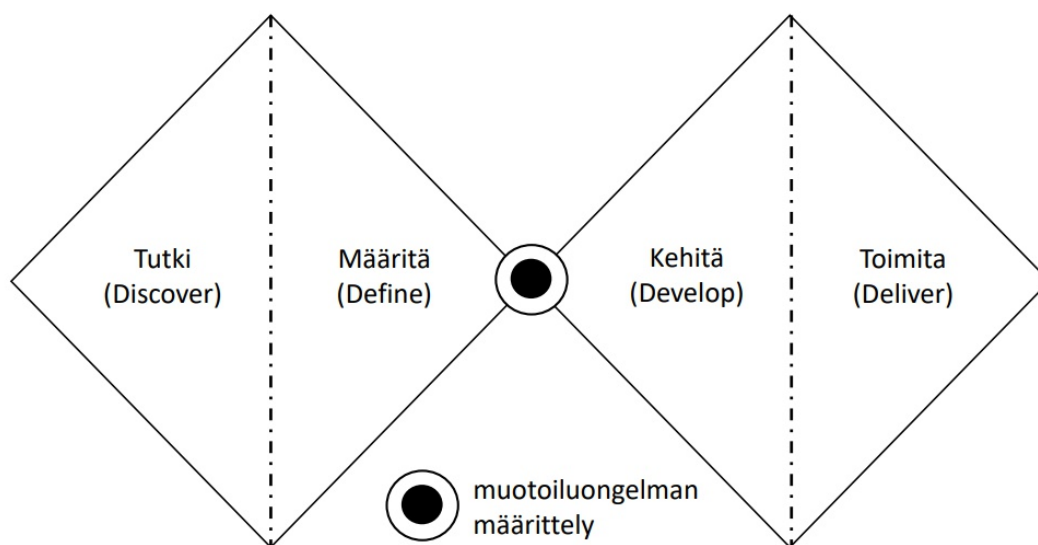
kuluttamisen tutkimuksessa aineiston hankinta ja luenta vaatii yhtäältä herkistymistä muotoilutuotteiden käyttökokemusten käytännön ilmauksille, empaattisuutta tutkittavien ajatuksille ja mielipiteille sekä toisaalta kykyä muodostaa aineistosta uusi kuvaus tai teoria. Jatkuva vertailu empiirisen aineiston ja abstraktin käsiteverkoston kanssa vaatii aina uudelleen palaamista sekä empirian että teorian lähtökotiin.

Laadullisen tutkimuksen kenttään asemoitaessa GT-menetelmän luotettavuutta tulee arvioida uskottavuuden näkökulmasta (Aaltio & Puusa, 2020). Jokaista laadullista tutkimusta voidaan tarkastella tilanteisuuteensa sidoksissa olevana tapaustutkimuksena, jossa tärkeää on tutkijan taito tuottaa mahdollisimman läpinäkyvä selonteko tutkimusprosessista eri vaiheineen (vrt. Denzin & Lincoln, 2011; Piekkari & Welch, 2020). Analyysin toteuttamisen havainnollinen raportointi on edelleenkin usein pintapuolista laadullisten tutkimusten raportoinnissa (Cope, 2004; Puusa, 2020). GT-menetelmässä haasteellisinta on tuottaa mahdollisimman selkeä kuvaus analyysin etenemisestä, joka noudattaa jatkuvan vertailun periaatetta. Kronologisesti etenevä analyysin eri vaiheiden kuvaus on tyyppillinen tapa selittää laadullisen tutkimus- ja analyysiprosessin etenemistä (Braun & Clarke, 2006). Samalla kronologinen analyysin kuvaus yhdistetään erilaisiin aineiston teemoitteluun ja luokitteluun tekniikoihin, joilla massiivinen tekstimuotoinen ”ihmispuhe” (Puusa & Julkunen, 2020, p. 192) tiivistetään ja nimetään uudelleen, koodataan ja jossa tällä tavalla siivilöiden ja suppiloiden tulkitun laadullisen aineiston luokat lopulta suhteutetaan toisiinsa (Puusa, 2020; Charmaz, 2006). GT-menetelmä, erityisesti sen klassinen versio ei analyysin osalta kuitenkaan tarkoita tätä. Näin myös voidaan osoittaa GT-menetelmän ansiot ja erot suhteessa valtavirran mukaiseen käsitykseen laadullisen analyysin tekniikoista (Khan, 2014). Laadullisten tutkimusten mukaisesti GT-menetelmän soveltaminen vaatii perehtymistä konstruktivistiseen Straussin ja Gorbiniin (1998) edustamaan suuntaukseen ja ns. klassiseen glaserilaiseen suuntaukseen, joka edustaa realistista näkökulmaa (Hämäläinen, 2014, p. 5). Silti jokainen uusi tutkimus kehittää suuntausta (Health & Cowley, 2004) ja muotoilun kuluttamisen tutkimus voi tuottaa uudenlaisia sovelluksia (Rytilahti, 2020).

GT-menetelmän soveltaminen muotoilututkimuksessa voi asettaa tavoitteeksi tuottaa muotoilun käytäntöä palvelevia uusia tutkimuksellisia malleja, joilla on merkitystä myös käytännössä. Aineistonhankinnan avulla voidaan avata muotoilun tuotteiden ja palvelujen käyttäjien, asiakkaiden ja sidosryhmien kokemusmaailmaa sekä huolenaiheita ja ongelmia. GT-menetelmän avulla voi olla löydettävissä uusia kuvausmalleja ja jopa konstruktivisia ratkaisuja muotoilun kuluttamisen käyttäytymisen ymmärtämiseksi ja selittämiseksi (Koskinen et al., 2011). GT-menetelmän käyttö muotoilun kuluttamisen tutkimuksessa tuo inhimillisen käyttäytymisen tarkasteluun muotoilun tutkimukselle luontaisen prosessorientoituneen luonteen, joka korostaa refleksiivistä, erehdyksen ja ymmärryksen kautta tapahtuvaa toimintaa (Kilpinen, 2012, 2013; Rytilahti, 2020). Muotoilun tutkimuksessa toimintaa kuvaavat, selittävät ja ohjaavat mallit ovat pääsääntöisesti erilaisia prosessimalleja kuvion 2. mukaisesti.

Käyttäjäsuuntautuneen muotoilun toiminnallisen tutkimuksen mallina käytetään hyvin usein Iso-Britannian muotoiluneuvoston (Design Council, 2015) käyttämää muotoilun tuplatimanttimalia (Kuvio 2).

Muotoilun tuplatimanttimalin jakaantuu neljään vaiheeseen: tutkimukseen, määrittämiseen, kehittämiseen ja toimittamiseen. Muotoilun tavoitteena on kohteen tutkimisen ja määrittämisen vaiheiden jälkeen tuottaa rajattu muotoiluongelma. Muotoilullisen ongelman määrittelyn vaihe, niin sanottu ensimmäinen timantti muodostuu ratkaistavan ongelman ymmärtämisestä. Ensimmäisessä vaiheessa kerätään ensin hyvin avoimesti ja laajalti tietoa tuotteiden ja palvelujen käyttäjiltä ja muilta asiakkaaksi määriteltävissä olevilta tahoilta. Ongelman määrittelyyn pääsemiseksi tieto tulee kiteyttää tiiviisti, jotta toisen timantin mukainen ongelman ratkaisun vaihe pystytään aloittamaan samalla tavoin laaja-alaisesti (divergentti ajattelu) ja muotoilulle ominaisin tavoin kehittämään mahdollisimman paljon vaihtoehtoisia ratkaisuja (ks. myös Goldschmidt 2016). Myös toinen timantti tiivistyy konvergentin ajattelun mukaisesti yhden ratkaisuvaihtoehdon toteuttamiseen. (Design Council, 2015.)



Kuvio 2. Muotoilun tuplatimanttimali (Design Council, 2015).

Tämä toimintateoreettinen näkökulma on pragmatisteille tuttu, minkä vuoksi se sopii hyvin selittämään myös muotoilullisten ja luovien prosessien iteratiivista luonnetta (Kilpinen, 2015; Dewey, 1986). Artikkelissa esittelemämme tutkimus noudattaa glaserilaista GT-lähestymistapaa. Emme kuitenkaan sulje pois Corbinin ja Straussin (1998) laadullisen tutkimuksen lähtökohtia, jotka ovat Meadin ja Deweyn pragmatistisessa filosofiassa sekä Blumerin interaktionistisessa filosofiassa. Kilpisen (2012) mukaan pragmatismien yleinen toimintateoreettinen periaate tarkoittaa arkielämän tiedon hankintaa toiminnan tarpeiden ehdoilla (engl. doubt/belief model of inquiry). Samalla malli tuo esille toiminnan syklisen eli kiertokulkumaisen rakenteen: Vaivattoman habituaalisesti etenevä toiminta (belief)

kohtaa esteen, pysähtyy (doubt), toimijan reflektio pohtii epäonnistumisen luonnetta (inquiry), kunnes ratkaisu siihen yleensä löytyy, ja toiminta sekä ajattelu lähtevät taas sujumaan (belief) (Kilpinen, 2012; 2013; 2015). Pragmatisti ja muotoilun kuluttamisen tutkija ei tällöin myöskään kavahda tavatessaan behavioristin (Kilpinen, 2012).

Aidossa ihmis- ja käyttäjälähtöisessä muotoilussa on kyse juuri siitä, että ratkaisuja lähdetään tuottamaan tutkittavien ihmisten todellisiin huolenaiheisiin, jotka he itse tiedostamattaan aineistossa kertovat, mutta ovat löydettävissä ainoastaan systemaattisen aineistolähtöisen analyysin avulla (Rytilahti, 2020).

Pohdinta

GT-menetelmän soveltamista vaikeuttaa menetelmän runsas käsitteistö, jota voidaan myös tulkita ja toteuttaa eri tavoin. Menetelmän soveltamisesta on myös jonkin verran ristiriitaista tietoa, sillä sen tieteelliset juuret voidaan sijoittaa joko konstruktiviseen straussilaiseen & corbinilaiseen tai realistiseen glaserilaiseen perinteeseen. Menetelmän kehittelyä on häirinnyt se, että menetelmän luojat Anselm Strauss ja Barney Glaser (1998) ajautuivat eri teille ja päätyivät hyvin erimielisiin käsityksiin mm. siitä, miten aineiston analyysi toteutetaan ja mitä aineistosta voidaan nostaa teorian rakentamisen välineiksi. Menetelmää käytettäessä sen edut ja merkitys todellisuuden kuvaajana saa vahvemman sijan.

GT-menetelmän hyödyntäminen niin muotoilun tutkimuksessa yleensä kuin erityisesti muotoilun kuluttamisen tutkimuksessa on alkuvaiheessa. Sillä olisi oma paikkansa muotoilun tutkimuksessa, koska muotoilu toimintana ja käytäntönä on vahvasti ruumiillista. Esimerkiksi muotoiluajattelusta kertova kirjallisuus korostaa toimintaa kuten käsillä tekemistä ja moniaistista kokemista kielelliseksi mielletyn ajattelun vastaparina. Viimeisimmät kognitiotieteelliset tutkimukset (Lizardo, 2012) ovat myös korostaneet mielen ja ruumiin yhteistoimintaa, ruumiillista ajattelua, joka muotoilun tutkimuksessa ja muotoilun kuluttajien käyttäytymisessä on osoittautunut merkitykselliseksi.

Lähteet

- Aaltio, I. & Puusa, A. (2020). Mitä laadullisen tutkimuksen arvioinnissa tulisi ottaa huomioon? Teoksessa A. Puusa & P. Juuti (toim.), Laadullisen tutkimuksen näkökulmat ja menetelmät (pp. 177-201). Helsinki: Gaudeamus.
- Anttila, P. (2005). *Ilmaisu, teos, tekeminen ja tutkiva toiminta*. Artefakta 16. Hamina: Akatiimi.
- Battarbee, K. (2004). *Co-experience. Understanding user experiences in social interaction*. Väitöskirja. Publication Series of the University of Art and Design Helsinki A 51. Helsinki: Aalto University.
- Berger, P.L. & Luckmann, T. (1994). *Todellisuuden sosiaalinen rakentuminen*. Suom. Vesa Raiskila. (2. painos). Helsinki: Gaudeamus.
- Braun, V. & Clarke, V. (2018). Using thematic analysis in counselling and psychotherapy research: A critical reflection. *Counselling and Psychotherapy Research*, 18(2), 107-110. <https://doi.org/10.1002/capr.12165>

- Buchanan, R. (1992). Wicked problems in design thinking. *Design Issues*, 8(2), 5-21. <https://doi.org/10.2307/1511637>
- Böhm, A. (2004). Theoretical coding: Text analysis in grounded theory. Teoksessa U. Flick, E. von Kardoff & I. Steinke (toim.), *A Companion to Qualitative Research* (pp. 270-275). London: SAGE.
- Cash, P. (2018). Developing theory-driven design research. *Design Studies*, 56(May), 84-119. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2018.03.002>
- Charmaz, K. (2006). *Constructing Grounded Theory: A Practical Guide Through Qualitative Analysis*. London: SAGE.
- Cope, C. (2004). Ensuring validity and reliability in phenomenographic research using the analytical framework of a structure of awareness. *Qualitative Research Journal*, 4(2), 5-18.
- Corvi, R., & Camiller, P. (1997). *An Introduction to the Thought of Karl Popper*. London, New York: Routledge.
- Cross, N. (2001). Designerly ways of knowing: Design discipline versus design science. *Design Issues*, 17(3), 49-55. <https://www.jstor.org/stable/1511801>
- Cross, N. (2006). *Designerly Ways of Knowing*. London: Springer.
- Denzin, N. K. & Lincoln, Y. S. (toim.) (2011). *The Sage Handbook of Qualitative Research*. Thousand Oaks: SAGE.
- Design Council (2015). *Innovation by Design. How Design Enables Science and Technology Research to Achieve Greater Impact*. (No. 24/02/2015). London, United Kingdom: Design Council. Haettu osoitteesta (13.5.2022): <http://www.designcouncil.org.uk/sites/default/files/asset/document/innovation-by-design.pdf>
- Dewey, J. (1896). The reflex arc concept in psychology, *Psychological Review* 3(4), 357-370. <https://doi.org/10.1037/h0070405>
- Findeli, A. (1998). Will design ever become a science? Epistemological and methodological issues in design research, followed by a proposition. Teoksessa P. Korvenmaa & Y. Levanto (toim.), *No Guru, No Method? Discussion on Art and Design Research* (pp. 63-69). Helsinki: Research Institute, University of Art and Design.
- Frayling, C. (1993). *Research in art and design*. (No. Royal College of Art Research Papers 1(1)). London: Royal College of Art. Haettu osoitteesta (24.5. 2021): www.transart.org/wp-content/uploads/group-documents/79/1372332724-Frayling_Research-in-Art-and-Design.pdf
- Glaser, B.G. (1978). *Advances in the Methodology of Grounded Theory. Theoretical Sensitivity*. San Francisco: Sociology Press.
- Glaser, B. G. (1992). *Basics of Grounded Theory Analysis: Emergence vs Forcing*. (2. painos). Mill Valley, CA: Sociology Press.
- Glaser, B. G. & Strauss, A.L. (1967). *The Discovery of Grounded Theory: Strategies for Qualitative Research*. New York: Aldine de Gruyter.
- Goldschmidt, G. (2016). Linkographic evidence for concurrent divergent and convergent thinking in creative design. *Creativity Research Journal*, 28(2), 115-122. <https://doi.org/10.1080/10400419.2016.1162497>
- Goulding, C. (1999). Consumer research, interpretive paradigms and methodological ambiguities. *European Journal of Marketing*, 33(9/10), 859-873. <https://doi.org/10.1108/03090569910285805>
- Goulding, C. (2005). Grounded theory, ethnography and phenomenology: A comparative analysis of three qualitative strategies for marketing research. *European Journal of Marketing*, 39(3/4), 294-308. <https://doi.org/10.1108/03090560510581782>
- Guba, E., & Lincoln, Y. S. (1994). Competing paradigms in qualitative research. Teoksessa N. K. Denzin, & Y. S. Lincoln (toim.), *Handbook of Qualitative Research* (pp. 105-117).
-

Thousand Oaks, California: SAGE.

- Habermas, J. (1976). Tieto ja intressi. Teoksessa R. Tuomela & I. Patoluoto (toim.), *Yhteiskuntatieteiden filosofiset perusteet: Osa 1.* (pp. 118-141). Helsinki: Gaudeamus.
- Heath, H. & Cowley, S. (2004). Developing a grounded theory approach: a comparison of Glaser and Strauss. *International Journal of Nursing Studies*, 41(2), 141-150. [https://doi.org/10.1016/S0020-7489\(03\)00113-5](https://doi.org/10.1016/S0020-7489(03)00113-5)
- Holmlid, S. (2009). From interaction to service. Teoksessa S. Miettinen & M. Koivisto (toim.), *Designing Services with Innovative Methods* (pp. 78-97). Keuruu: Otava.
- Holopainen, A., Puusa, A. & Juuti, P. (2020). Grounded theory. Aineistolähtöinen tutkimustapa. Teoksessa A. Puusa & P. Juuti (toim.), *Laadullisen tutkimuksen näkökulmat ja menetelmät* (pp. 249-266). Helsinki: Gaudeamus.
- Holton, J. A. & Walsh, I. (2017). *Classic Grounded Theory. Applications with Qualitative & Quantitative Data.* Los Angeles: SAGE.
- Hämäläinen, M. (2014). *Renaissance Entrepreneurship: A Grounded Theory of Entrepreneurial Recycling.* Väitöskirja. Doctoral Dissertations 111. Helsinki: Aalto University.
- Järvinen, J. & Koskinen, I. (2001). *Industrial Design as A Culturally Reflexive Activity in Manufacturing.* Helsinki: Publication series of the University of Art and Design Helsinki UIAH. Haettu osoitteesta (13.5. 2022): <https://www.sitra.fi/app/uploads/2017/02/raportti15-1.pdf>
- Jonas, W. (2007). Design research and its meaning to the methodological development of the discipline. Teoksessa R. Michel (toim.), *Design Research Now: Essays and Selected Projects* (pp. 187-206). Berlin, Boston, Birkhäuser: Walter de Gruyter GmbH.
- Jordan, P. W. (2000). *Designing Pleasurable Products. An Introduction to the New Human Factors.* London and New York: Taylor & Francis.
- Kalanti, T. (2009). *Ruumis ja rauta: Esseitä esineiden sosiaalisuudesta.* Väitöskirja. Helsingin yliopiston sosiologian laitoksen tutkimuksia 259. Helsinki: Helsingin yliopisto.
- Karjalainen, T. K. & Snelders, D. (2010). Designing visual recognition for the brand. *Journal of Product Innovation Management*, 27(1), 6-22. <https://doi.org/10.1111/j.1540-5885.2009.00696.x>
- Keinonen, T. (toim.). (2000). *Miten käytettävyys muotoillaan?* Helsinki: Taideteollinen korkeakoulu.
- Kekäle, J., & Puusa, A. (2020). Realistinen ja konstruktionistinen maailmankäsitys. Teoksessa A. Puusa, & P. Juuti (toim.), *Laadullisen tutkimuksen näkökulmat ja menetelmät* (pp. 41-55). Helsinki: Gaudeamus.
- Khan, S. D. (2014). Qualitative research method: Grounded theory. *International Journal of Business and Management*, 9(11), 224-233. <https://dx.doi.org/10.5539/ijbm.v9n11p224>
- Kilpinen, E. (2012). Human beings as creatures of habits. Teoksessa A. Warde, & D. Southerton (toim.) *The Habits of Consumption. Collegium Studies across Disciplines in the Humanities and Social Sciences* (pp. 45-69). Helsinki: Helsinki Collegium for Advanced Studies. Haettu osoitteesta (13.5.2022): https://helda.helsinki.fi/bitstream/handle/10138/34221/12_03_kilpinen.pdf?sequence=1
- Kilpinen, E. (2013). Pragmatic Theory of Action. Teoksessa H. LaFollette. *The International Encyclopedia of Ethics.* (pp. 4020-4027). Malden, MA & Oxford: Blackwell.
- Kilpinen, E. (2015). Habit, Action, and Knowledge from the Pragmatist Perspective. Teoksessa U. Zackariasson (toim.) *Action, Belief and Inquiry – Pragmatist Perspectives on Science, Society and Religion* (pp. 157-173). Nordic Studies in Pragmatism 3. Helsinki: Nordic Pragmatism Network.

- Kivinen, O. (2006). Habitukset vai luontumukset? Pragmatistisia näkökulmia bourdieulaistain objektiiviseen sosiologiatieteeseen. Teoksessa S. Purhonen & J. P. Roos (toim.), Bourdieu ja minä. Näkökulmia Pierre Bourdieun sosiologiaan. (pp. 227-265). Tampere: Vastapaino.
- Korvenmaa, P. (2009). Taide & teollisuus: Johdatus suomalaisen muotoilun historiaan. Helsinki: Taideteollinen korkeakoulu.
- Koskela, H. (2008). Grounded theory. Opettajien opiskelijakäsitysten analyysiä. Teoksessa E. Syrjäläinen, A. Eronen & V.-M. Värri (toim.), Avauksia laadullisen tutkimuksen analyysiin (pp. 91-110). Tampere: Tampereen yliopistopaino.
- Koskennurmi-Sivonen, R. (1998). Creating a Unique Dress. A Study of Riitta Immonen's Creations in the Finnish Fashion House Tradition. Helsinki: Akatiimi.
- Koskennurmi-Sivonen, R., & Uotila, M. (2006). Käsityö ja muotoilu - tulevaisuuden luksusta! Teoksessa L. Kaukinen, & M. Collanus (toim.), Tekstejä ja kangastuksia. Puheenvuoroja käsityöstä ja sen tulevaisuudesta (pp. 207-224). Hamina: Akatiimi.
- Koskinen, I., Zimmerman, J., Binder, T., Redström, J., & Wensveen, S. (2011). Design Research through Practice: From the Lab, Field, and Showroom. Amsterdam: Morgan Kaufmann.
- Krippendorff, K. (2006). The Semantic Turn. A New Foundation for Design. Boca Raton, FL: CRC Press.
- Kurvinen, E. (2007). Prototyping Social Action. Väitöskirja. Publication series of the University of Art and Design Helsinki A 75. Helsinki: Helsinki Institute for Information Technology.
- Lamminpää, S. (2021). Muotoiluajattelu ja kompleksisuus. Teoreettis-käsitteellinen tutkimus muotoiluajattelun strategisista ja päätöksentekometodologisista mahdollisuuksista. Väitöskirja. Acta electronica Universitatis Lapponiensis 305. Rovaniemi: Lapin yliopisto. <https://lauda.ulapland.fi/handle/10024/64634>
- Latour, B. (2005). Reassembling the Social. An Introduction to Actor-Network Theory. New York: Oxford University Press.
- Leadbeater, C., & Miller, P. (2004). The Pro-Am Revolution. How Enthusiasts Are Changing Our Society and Economy. London: Demos. Haettu osoitteesta (13.5.2022): <https://www.demos.co.uk/files/proamrevolutionfinal.pdf>
- Lizardo, O. (2012). Embodied culture as procedure: Rethinking the link between personal and objective culture. Teoksessa A. Warde & D. Southerton (toim.), The habits of consumption (pp. 70-86). Helsinki: The Helsinki Collegium for Advanced Studies.
- Mattozzi, A. (2010). Semiotic Analysis of Objects: A Model. Teoksessa S. Vihma (toim.) Design semiotics in use. Publication Series A, 100. Aalto Yliopisto, School of Art and Design, Helsinki, pp. 40-68.
- Markuksela, V. (2013). Aisti kuin kala. Etnografia vetouistelun veljeskunnan kilpailukäytännöstä. Väitöskirja. Acta Universitatis Lapponiensis 249. Rovaniemi: Lapin yliopisto. <https://lauda.ulapland.fi/handle/10024/61778>
- Markuksela, V. (2020). Pintaa syvemmälle! vesiympäristö kalastuskilpailukäytännön näyttämönä. Kulutustutkimus.Nyt, 14(1-2), 7-30.
- Martikainen, M. & Haverinen, L. (2004). Grounded theory-menetelmä kasvatustieteellisessä tutkimuksessa. Teoksessa P. Kansanen & K. Uusikylä (toim.), Opetuksen tutkimuksen monet menetelmät (pp.133-157). Jyväskylä: PS-kustannus.
- Mattelmäki, T. (2006). Design probes. Väitöskirja. PublicationSeries of the University of Art and Design A 69. Helsinki: Aalto University. Haettu osoitteesta (13.5.2022): <https://shop.aalto.fi/media/attachments/55d58/mattelmaki.pdf>
- Miettinen S. ym. (toim.) (2011) Palvelumuotoilu - uusia menetelmiä käyttäjätiedon hankintaan ja hyödyntämiseen. Helsinki: Teknologiateollisuus ry; Jyväskylän

ammattikorkeakoulu; Savonia-ammattikorkeakoulu; Kuopion muotoiluakatemia; Teknologiainfo Teknova Oy.

- Miettinen, S. & Koivisto, M. (toim.) (2009). *Designing Services with Innovative Methods*. Keuruu: Otava.
- Miettinen, S. & Valtonen, A. (toim.) (2012). *Service Design with Theory*. Rovaniemi: Lapland University Press.
- Mäkelä, J. (1994). Pierre Bourdieu - erottautumisen teoreetikko. Teoksessa R. Heiskala (toim.), *Sosiologisen teorian nykysuuntauksia* (pp. 243-269). Helsinki: Gaudeamus.
- Paavola, S. (2007). Keksimisprosessin abduktiivinen käsitteellistäminen ja todellisuuden vastarinta. Teoksessa H. Veivo (toim.), *Vastarinta/resistanssi: Konfliktit, vastustus ja sota semiotiikan tutkimuskohteina* (pp.104-116). Helsinki: Yliopistopaino.
- Piekkari, R. & Welch, C. (2020). Oodi yksittäistapaustutkimukselle ja vertailun moninaiset mahdollisuudet. Teoksessa A. Puusa & P. Juuti (toim.), *Laadullisen tutkimuksen näkökulmat ja menetelmät* (pp. 207-215). Helsinki: Gaudeamus.
- Puusa, A. (2020). Näkökulmia laadullisen aineiston analysointiin. Teoksessa A. Puusa & P. Juuti (toim.), *Laadullisen tutkimuksen näkökulmat ja menetelmät* (pp. 145-156). Helsinki: Gaudeamus.
- Puusa, A. & Julkunen, S. (2020). Uskottavuuden arviointi laadullisessa tutkimuksessa. Teoksessa A. Puusa & P. Juuti (toim.), *Laadullisen tutkimuksen näkökulmat ja menetelmät* (pp. 189-201). Helsinki: Gaudeamus.
- Puusa, A., & Juuti, P. (2020). Laadullisen tutkimuksen tieteenfilosofinen tausta. Teoksessa A. Puusa, & P. Juuti (toim.), *Laadullisen tutkimuksen näkökulmat ja menetelmät* (pp. 25-40). Helsinki: Gaudeamus.
- Reckwitz, A. (2002). Toward a theory of social practices: A development in culturalist theorizing. *European Journal of Social Theory*, 5(2), 243-263. <https://doi.org/10.1177/13684310222225432>
- Redström, J. (2017). *Making Design Theory*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Reinmoeller, P. (2002). Emergence of pleasure: Communities of interest and new luxury products. Teoksessa W. Green S., & W. Jordan Patrick (toim.), *Pleasure with Products: Beyond Usability* (pp. 125-134). London: Taylor & Francis.
- Rytilahti, P. (2020). Pohjoisen muotoilun teoria. Kestävän muotoilun kuluttamisen perusteista. Väitöskirja. Acta electronica Universitatis Lapponiensis 291. Rovaniemi: Lapin yliopisto. <https://lauda.ulapland.fi/handle/10024/64448>
- Ryynänen, T. (2009). Median muotoilema: Muotoilun mediajulkisuus suomalaisessa talouslehdissä. Väitöskirja. Helsingin yliopisto, taloustieteen laitos. Helsinki: kuluttajatutkimuskeskus. <http://hdl.handle.net/10138/152235>
- Schön, D. (1983). *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action*. New York, NY: Basic Books.
- Silverman, D. (2013). *Doing Qualitative Research – A Practical Handbook* (4. painos). London: SAGE.
- Strauss, A. & Corbin, J. (1998). *Basics of Qualitative Research: Techniques and Procedures for Developing Grounded Theory*. Thousand Oaks: SAGE.
- Uotila, M. (2003). Vaatetus filosofiana, tuotesuunnittelu- ja tutkimusalana. Teoksessa R. Koskenurmi-Sivonen & A. Raunio (toim.), *Vaatekirja* (pp. 17-30). Helsinki: Helsingin yliopiston kotitalous- ja käsityötieteiden laitos.
- Valtonen, A. (2007). *Redefining Industrial Design - Changes in the Design Practice in Finland* Väitöskirja. Publication Series of the University of Art and Design Helsinki A 74. Helsinki: Aalto University.
- Van de Ven, A. & Johnson, P. E. (2006). Knowledge for theory and practice. *Academy of Management Review*, 31(4), 802-821. <https://doi.org/10.5465/amr.2006.22527385>

Vihma, S. (1998). Ways of interpreting design. Teoksessa P. Korvenmaa, Y. Levanto & P. Strandman (toim.), *No guru, no method?* (pp. 7-13). Helsinki: University of Art and Design Helsinki UIAH.

Åsvoll, H. (2014). Abduction, deduction and induction: can these concepts be used for an understanding of methodological processes in interpretative case studies? *International Journal of Qualitative Studies in Education*, 27(3), 289-307. <https://doi.org/10.1080/09518398.2012.759296>

Kirjoittajatiedot

Piia Ryttilahti, yliopistonlehtori, palvelumuotoilu (TaT), sähköpostiosoite: piia.rytilahti@ulapland.fi

Kaarina Määttä, professori (emerita), sähköpostiosoite: kaarina.maatta@ulapland.fi