

”FYYSINEN LÄSNÄOLO ON DRAAMAN TÄRKEIN OSA”

Draamakasvattajien ja teatteri-ilmaisunohjaajien
kokemuksia digitaalisen draaman käytöstä



Ylemmän ammattikorkeakoulun opinnäytetyö
Hämeenlinnan korkeakoulukeskus
Kulttuuri- ja taidetoiminta hyvinvoinnin edistäjänä

Syksy 2020

Niina Kaksonen

Koulutus

Tiivistelmä

Kampus

Tekijä Niina Kaksonen

Vuosi 2020

Työn nimi ”Fyysinen läsnäolo on draaman tärkein osa” - draamakasvattajien ja teatteri-
ilmaisunohjaajien kokemuksia digitaalisen draaman käytöstä

Ohjaajat Merja Salminen

TIIVISTELMÄ

Tämän opinnäytetyön tavoitteena oli tutkia draamakasvattajien / -opettajien ja teatteri-ilmaisun ohjaajien kokemuksia digitaalisen draaman käyttöön liittyen. Keskeistä oli selvittää, millaisia haasteita ja mahdollisuuksia digitaalisessa draamatyöskentelyssä on. Vuoden 2020 aikana maailmaa koetteli tuhoisa koronavirus COVID-19-epidemia ja monen elämä muuttui kerta heitolla. Koska tartuntariski oli suuri, töitä tehtiin mahdollisuuksien mukaan etänä ja ihmiskontakteja vältettiin. Tämän tarkoitti sitä, että työt oli ohjattava digitaaliseen ympäristöön. Oli tehtävä pienessä ajassa valtava digiloikka ja otettava haltuun digitaalisia keinoja saadakseen työnsä tehtyä. Myös draamatyöskentely oli uuden äärellä.

Kohderyhmälle teetetyn kyselyn mukaan digitaalinen draamatyöskentely koettiin mahdollisuutena, jossa on myös haasteita. Aineistosta nousi esiin kaksi digitaalisen draamatyöskentelyn kokonaisuutta: käytännön asiat ja draamatyöskentelylle ominaiset elementit ja mitä näille elementeille tapahtuu digitaalisessa ympäristössä. Käytännön asiat liittyivät tekniikkaan, digitaalisiin taitoihin, tasa-arvoon, työmäärän lisääntymiseen ja ohjaajan jaksamiseen. Draamatyöskentelyn elementteihin liittyviä asioita aineistossa mainittiin fyysinen tila, vuorovaikutus, läsnäolo, kohtaaminen, kontakti, kuunteleminen, yhteinen tekeminen, tunnelma, aistiminen, reagointi, impulssit, kehonkieli (katse, ilmeet, eleet, asennot), energia ja yhteyden kokeminen.

Digitaalinen draamatyöskentely vaatii rohkeutta, ennakkoluulottomuutta, työtä ja erityisesti luovaa asennetta ottaa uusia digitaalisia mahdollisuuksia haltuun ja siirtää draamatyöskentelyä verkkoon. Se vaatii aikaa ja uuden opettelemista. Digitaalinen

draamatyöskentely tuo mukanaan lisämahdollisuuksia, mutta kontaktiopetusta se ei kuitenkaan korvaa.

Avainsanat digitalisaatio, soveltava draama, draamatyöskentely, verkkovuoro-vaikutus, digitaalinen draama

Sivut 55 sivua ja liitteitä 6 sivua

Name of Degree Programme

Abstract

Campus

Author Niina Kaksonen

Year 2020

Subject "Physical presence is the most important part of the drama" - experiences of drama teachers and drama instructors using digital drama

Supervisors Merja Salminen

ABSTRACT

The aim of this thesis was to study the experiences of drama teachers and drama instructors in relation to the use of digital drama. The key was to find out what challenges and opportunities there are in digital drama work. During 2020, the world was plagued by the devastating coronavirus COVID-19 epidemic and the lives of many were changed. Due to the high risk of infection, work was carried out remotely where possible and human contact was avoided. In many ways, this meant directing work to the digital environment. In a short time, a huge digital leap had to be taken and digital means taken to get the job done. Drama work was also on the verge of something new.

According to a survey, digital drama work was perceived as an opportunity with challenges. Two entities of digital drama work emerged from the material: practical issues and elements specific to drama work and what happens to these elements in the digital environment. Practical issues were related to technology, digital skills, equality, increased workload, and instructor resilience. Issues related to the elements of drama work in the material mentioned were physical space, interaction, presence, encounter, contact, listening, doing things together, mood, sensing, reaction, impulses, body language (gaze, expressions, gestures, postures), energy and experiencing connection.

Digital drama work requires courage, open-mindedness, work and in particular, an attitude to seize new digital opportunities and bring drama work online. It takes time and willingness to learn something new. Digital drama work brings with additional opportunities, but it does not replace physical contact in the area on drama.

Keywords digitalization, applied drama, drama work, online interaction,
digital drama

Pages 55 pages and appendices 6 pages

Sisälllys

1	Johdanto	1
2	Opinnäytetyön tavoite	2
2.1	Menetelmät	3
2.2	Tutkimusstrategiana fenomenologia	5
3	Tietoperusta	6
3.1	Teoreettiset lähtökohdat	6
3.2	Käsitteet	8
3.2.1	Draama ja teatteri	8
3.2.2	Draamatyöskentely ja teatteri-ilmaisu.....	9
3.2.3	Draamakasvattaja/-opettaja	10
3.2.4	Teatteri-ilmaisun ohjaaja	11
3.2.5	Soveltava taide ja teatteri/draama	12
3.2.6	Digitalisaatio.....	13
3.2.7	Vuorovaikutus	15
3.2.8	Verkko-oleminen.....	17
3.2.9	Verkkovuorovaikutus	18
3.2.10	Digitaalinen draama	19
4	Aineistonkeruu ja -analyysimenetelmä.....	20
4.1	Tutkimusmenetelmänä kysely	20
4.2	Analysoinnista	21
5	Draamatyöskentely on tarinoiden kertomista eri tavalla	23
5.1	Sanallinen ilmaisu	26
5.2	Sanaton ilmaisu.....	27
5.2.1	Katse.....	27
5.2.2	Ilmeet ja eleet	28
5.2.3	Keho.....	29
5.2.4	Läsnäolo	30
6	Kohti tuloksia.....	31
6.1	Taustatiedot.....	31
6.2	Digitaalisen draaman kanavat.....	34
7	Kokemuksia digitaalisen draaman käyttöön liittyen	35
7.1	Digitaalisen draamatyöskentelyn haasteet	36
7.1.1	Käytännön asioihin liittyvät haasteet.....	37

7.1.2	Draamatyöskentelyn elementteihin liittyvät haasteet	38
7.2	Digitaalisen draamatyöskentelyn mahdollisuudet	44
8	Johtopäätökset	47
9	Pohdinta	49
	Lähteet.....	51

Liitteet

Liite 1	Kyselyn saateteksti
Liite 2	Kyselylomake

1 Johdanto

Vuonna 2020 maailmaa koetteli koronavirus COVID-19-epidemia ja satoja tuhansia ihmisiä sairastui vakavasti. Ympäri maailmaa vallitsi poikkeustila ja ihmisten kulkemista maan sisälle maasta toiseen rajoitettiin. Töitä tehtiin mahdollisuuksien mukaan etänä ja ihmiskontakteja vältettiin. Suomessakin hallitus linjasi toimenpiteitä, joilla pyrittiin estämään epidemian leviäminen laajemmin Suomessa.

Koulut, oppilaitokset, liikuntapaikat, kirjastot ja uimahallit suljettiin ja ihmiset eristäytyivät pääsääntöisesti koteihinsa. Kulttuuri- ja taidetapahtumat kiellettiin ja taiteen alan ammattilaiset kärsivät suuria taloudellisia tappioita. Suomi joutui ottamaan suuria määriä velkaa, jotta yritystoimintaa saatiin pelastettua ja ihmisten taloudellista hätää autettua. Tilanne oli maailmanlaajuisesti todella poikkeuksellinen. Alkuperäinen suunniteltu, toiminnallinen, opinnäytetyöprosessini myös keskeytyi. Oli pohdittava, miten tästä eteenpäin.

Istuttuani useita viikkoja kotitoimistolla etätöissä ilman työkavereiden fyysistä läsnäoloa, aloin kaivata entistä enemmän ihmisiä, keskusteluita kasvokkain, ihmisten välistä energiaa ja vaikuttamista muista. Verkossa tapahtuva vuorovaikutus on kuitenkin erilaista kuin kasvokkain tapahtuva. Fyysinen läsnäolo on minulle merkityksellisempää kuin verkkoympäristössä toimiminen ja saman fyysisen tilan jakaminen muiden kanssa siirtää energiaa ja impulsseja läsnäolijoiden välillä. Verkossa tämä ei ole tapahdu samalla intensiteetillä. Näin ainakin itse koen.

Lähipiirissäni on eri alan taiteilijoita ja huomasin pohtivani heidän tilannettaan tällaisena poikkeusaikana. Monet kulttuurin ja taiteen tekijät menivät verkkoon ja streamasivat tekemistään. Etäkonsertit ja teatteriesitykset tulivat digitaalisesti koteihin ja poikkeustilanne pakotti kulttuurialan työntekijät pohtimaan ja toteuttamaan digitaalisia kulttuurielämyksiä uudella intensiteetillä.

Siitä lähti ajatus uuden opinnäytetyön aiheesta. Koska olen itse kiinnostunut draaman työtavoista yleisesti, halusin selvittää, miten työssään draaman menetelmiä käyttävät

draamaopettajat ja teatteri-ilmaisun ohjaajat olivat ratkaisseet työnsä jatkuvuuden myös poikkeustilanteessa, jolloin fyysinen läsnäolo ei ole mahdollista. Millaisia kokemuksia kohderyhmällä oli digitaalisen draaman käytöstä? Millaisia mahdollisuuksia ja toisaalta haasteita digitaalisen draaman käytöstä he kokivat? Näkyykö kokemuksissa myös asenteita digitaalisen draaman käytön suhteen?

Valitsin kohderyhmäksi draamaopettajat ja teatteri-ilmaisun ohjaajat ja laadin kyselyn käytännön työn näkökulmasta. Miten opettajat ja ohjaajat olivat ratkaisseet koronan tuomat haasteet draaman käytön suhteen ja millaisia ajatuksia digitaalisen draaman käyttö herätti? Miten kohderyhmä oli työssään käyttänyt draaman menetelmiä ja millaisia kokemuksia digitaalisen draaman käytöstä heillä oli? Käytän termiä digitaalinen draama kattamaan draaman käyttöä verkkoympäristössä. Digitaalisen draaman käsite kuuluu soveltavan taiteen alueelle. Tämän opinnäytetyön kannalta olennaisia käsitteitä käsittelen myöhemmin tässä opinnäytetyössä.

Tässä opinnäytetyössä en käsittele yksittäisiä menetelmiä, joita vastaajat jossain määrin luettelevat vastauksissaan. En ota tässä opinnäytetyössä kantaa siihen, mikä yksittäinen menetelmä sopii tai ei sovi digitaaliseen ympäristöön. Aineistosta nousee selkeästi kaksi eri kokonaisuutta. Toinen on draamatyöskentelyyn liitetyt elementit ja miten ne näkyvät digitaalisessa ympäristössä sekä digitaaliseen draamatyöskentelyyn liittyvät käytännön asiat. Tarkastelen aineistoa näiden kahden kokonaisuuden näkökulmasta ja viitekehyksenä käytän Heikkisen neljän tarinankerronnan tapaa: sanallinen, sanaton eli kehollinen, visuaalinen ja spatiaalinen. Perinteisen draamakasvatuksen elementteihin voi liittää fyysisen tilan, vuorovaikutuksen, läsnäolon kohtaamisen, kontaktin, kuuntelemisen, yhteisen tekemisen, tunnelman, aistimisen, reagoinnin, impulssit, kehonkielen, energia ja yhteyden kokemisen. Näihin elementteihin liittyviä mainintoja löytyy aineistosta eniten.

2 Opinnäytetyön tavoite

Tämä opinnäytetyö tehtiin siksi, että haluttiin tutkia digitaalisen draamatyöskentelyn mahdollisuuksia ja haasteita draamakasvatuksen ja teatteri-ilmaisun kentällä.

Koronaepidemian mukanaan tuoma maailmanlaajuinen ihmisten eristäytyminen pakotti eri alan toimijat verkkoympäristöön. Oli otettava vauhdilla haltuun uusia digitaalisia kanavia ja

palveluita ja asennoiduttava toisella tapaa kohtaamaan digitaalisten työkalujen hyödyntäminen työssään. Tässä opinnäytetyössä tutkittiin, millaisia kokemuksia draamakasvattajilla ja teatteri-ilmaisun ohjaajilla on digitaalisesta draamatyöskentelystä.

Havaittavissa on, että digitaalisen draaman käyttöä ei juurikaan ole tutkittu, joten aihe oli hyvin ajankohtainen. Saattaa myös olla, että digitaalista draamatyöskentelyä ei juurikaan ennen koronaepidemiaa ole harkittu, joten tutkimuksia siihen liittyen ei voikaan olla. Verkko-opettamista ja -ohjaamista sekä verkko-oppimista on ollut jo vuosia. Siksi näihin teemoihin liittyviä artikkeleita ja tutkimuksia löytyykin. Myös verkkopelaamiseen liittyviä tutkimuksia on tehty. Draamaopetusta ja -opettajuutta sekä -oppimista ja soveltavan teatterin käyttöä on kyllä tutkittu.

2.1 Menetelmät

Kyseessä on tutkimuspainotteinen, kvalitatiivinen, mutta osittain myös kvantitatiivinen opinnäytetyö. Tutkimuspainotteisen opinnäytetyön lähtökohtana on aina selkeästi muotoiltu työelämälähtöinen tutkimusongelma tai -kysymys, johon haetaan vastausta käyttäen tarkoituksenmukaisia aineistoja ja yleisiä tutkimusmenetelmiä. Tyypillisesti tutkimuspainotteisissa opinnäytetöissä haetaan empiirisen aineiston avulla vastausta tutkimusongelmaan/-kysymykseen, esimerkiksi järjestetään koe tai tehdään kysely- tai haastattelututkimus. (HAMK Opinnäytetyöopas, 2020)

Aineistonkeruumenetelmänä käytettiin sähköistä kyselyä, Pokkaa. Pokka on Kukunori ry:n tekemä arviointiin liittyvä maksuton sähköinen työkalu. Pokka-pohjaan luotiin lomakekysely, jossa jokainen vastaaja sai vastattavakseen samat kysymykset. Sen etuna oli se, että sen sai toimitettua vaivatta jakoon suurelle kohderyhmälle. Haasteena oli se, että netissä jaettava kysely tarjoaa matalan kynnyksen jättää vastaamatta kyselyyn. Sähköinen kysely ei tarjoa henkilökohtaista kontaktia tutkijan ja tutkittavan välillä. Siksi saattaa olla, että tutkimukseen vastaaminen ei välttämättä tunnu omakohtaiselta tai tärkeältä. (Leinonen, 2019)

Kvalitatiivisen tutkimuksen lähtökohtana on todellisen elämän kuvaaminen. Pyrkimyksenä on löytää tosiasioita kuin todentaa jo olemassa olevia väittämiä. (Hirsjärvi, Remes &

Sajavaara, 2014, s. 161) Kvalitatiivinen tutkimus soveltuu tutkimukseen, joka vastaa kysymykseen, mistä tässä on kyse.

Tutkimusprosessi voidaan jakaa suunnittelu-, tiedonkeruu-, analyysi- ja tulkintavaiheisiin. Kvalitatiivinen tutkimus auttaa ymmärtämään ilmiötä. Kvalitatiivinen tutkimus soveltuu hyvin ilmiöön, josta ei juurikaan ole tietoa, teorioita tai tutkimusta. (Kananen, 2010, ss. 36–37, 41). Tässä tutkimuksessa tutkittiin digitaalisen draaman käyttökokemuksia, sen mahdollisuuksia ja haasteita. Digitaalinen draama on toistaiseksi vielä vähäisesti käytetty tapa työskennellä draaman keinoin verkkoympäristössä, eikä siitä ole juurikaan julkaistuja kokemuksia tai tutkimuksia.

Kvantitatiivisessa tutkimuksessa kerätään tietoa kyselylomakkeen avulla (Kananen, 2010, s. 74). Lomakkeessa oli muutamia kysymyksiä, joilla kerättiin numeraalista tietoa digitaalisten kanavien käytöstä. Vastaajilta kysyttiin ikää ja koulutustaustaa. Tällä haluttiin selvittää sitä, voisiko iällä olla joku merkitys digitaalisen draaman käytössä. Käyttävätkö nuoret ikäryhmät helpommin digitaalisia ratkaisuja kuin ne, jotka eivät ole niin sanotusti diginatiiveja?

Kyselyn avulla haluttiin selvittää myös koulutustausta, jotta nähtiin, millaisella koulutustaustalla työtään draaman parissa tekee. Kyselylomakkeella haluttiin myös varmistaa, onko kokeillut digitaalista draama kysymällä kyllä / ei -vaihtoehto, vaikka lähtökohtaisesti oletuksena oli, että kaikki kyselyyn vastanneet olivat käyttäneet työssään digitaalista draamaa.

Edelleen kyselyn avulla haluttiin selvittää, millaisia digitaalisia kanavia ja alustoja kohderyhmän henkilöt olivat digitaalisen draaman yhteydessä käyttäneet? Kyselyssä oli valmiiksi lueteltu kanavia ja alustoja ja niistä vastaajat saivat valita käyttämänsä. Kyselyssä oli myös kohta, jossa sai mainita jonkun muun kanavan tai alustan, jota oli käyttänyt, jos valittu kanava ei löytynyt jo valmiiksi annetulta listalta. Tavoitteena oli saada selville, kuinka moni henkilöistä oli käyttänyt jotakin tiettyä alustaa ja miksi? Miksi joku alustoista oli selvästi suosituin? Toisaalta myös millaisia haasteita ja mahdollisuuksia kanavien ja alustojen käytössä he olivat havainneet (liite 2).

2.2 Tutkimusstrategiana fenomenologia

Tässä opinnäytetyössä tutkittiin draamaopettajien ja teatteri-ilmaisun ohjaajien kokemuksia digitaalisen draaman käytöstä. Fenomenologiassa ajatellaan siten, että ihmiset yksilöinä rakentuvat suhteessa maailmaan, jossa he elävät. He myös itse rakentavat tuota maailmaa. Fenomenologia keskittyy siihen, mikä ilmenee meille itse koettuna, elettyinä maailmana ja itsenä tuossa maailmassa. (Laine, 2018, s. 30)

Jokaisella on suhteensa erilaisiin asioihin: toisiin ihmisiin, sosiaalisiin tapahtumiin, esineisiin ja luonnonilmiöihin. Esimerkiksi draamaopettajan suhde digitaalisen draaman käyttöön on erilainen kuin oppilaiden. Opettaja kokee digitaalisen ympäristön toisin kuin oppilaat, vaikka he elävät samaa hetkeä samassa tilanteessa. (Laine, 2018, s. 30)

Heidän suhteensa verkkoympäristöön on erilainen johtuen heidän elämänsä historiastaan. Elämänsä historia koostuu aiemmista kokemuksista, käsityksistä, arvoista ja tuntemisen tavoista. Opettajan ja ohjaajan opettajuus ja ohjaajuus on suhdetta oppilaisiin ja tuota suhdetta tutkimalla saadaan selville kulloisenkin yksilön opettajuuden luonne ja kokemukset tutkittavaan aihealueeseen. (Laine, 2018, ss. 30–31)

Fenomenologiassa korostuu intuition merkitys tapahtumassa. Tutkijan oma intuitiivinen, elämäkokemuksen myötä kehittynyt ymmärtäminen korostuu usein merkitysten välisten yhteyksien ymmärtämisessä. (Valli, 2018, s. 43)

Tässä opinnäytetyössä aihealueena oli draamaopettajien ja ohjaajien kokemukset digitaalisen draaman käytöstä. Millaisia kokemuksia draamakasvattajilla ja teatteri-ilmaisuohjaajilla on digitaalisen draaman käytöstä?

Opettajan persoonallisuudella, minäkuvalla ja tiedonkäsityksellä on merkitystä. Ne ovat hänen työkalunsa. On paljon kiinni opettajasta, syntykö opetustuokioon turvallinen ja salliva ilmapiiri. Turvallinen ilmapiiri on perusedellytys sille, että opettajan ja opiskelijan välinen vuorovaikutus on onnistunut ja myönteinen. Opettaja on enemmän aktiivinen kuuntelija kuin ohjaaja. (Kujasalo, 1996, s. 35.) Vastausten perusteella on vaikea arvioida näitä ominaisuuksia, mutta toisaalta niistä ilmenee se, miten opettaja suhtautuu uuteen tilanteeseen ja digitaalisen draaman käytön mahdollisuuksiin. Kokeeko hän digitaalisen

draaman käytön liian työläänä ja vaikeana vai onko sen hänelle kenties mahdollisuus kehittää itseään ammatillisesti?

3 Tietoperusta

3.1 Teoreettiset lähtökohdat

Brittiläiseltä Taylor&Francis Online -sivustolta löytyy artikkeleita ja tutkimuksia liittyen draamaopetukseen – ja opettajuuteen, draamaoppimiseen ja soveltavaan teatteriin. Englanninkielistä kirjallisuutta löytyy myös aiheesta draamaopetus ja digitaalisuus. Drama education with digital technology -kirjassa käsitellään digitaalista draamaopetusta. Se tutkii draaman, digitaalisen pelaamisen, tekniikan ja opetuksen nopeasti kehittyviä risteyskohtia. Kirja dokumentoi käytännön ja tutkimuksen. David Booth (2009) kirjoittaa kirjan lopputekstissä, ettei olisi voinut kuvitellakaan aloittaessaan draamaopettajana, että teknologia olisi niin valtavassa roolissa lasten ja nuorten jokapäiväisessä elämässä. Nyt tilanne on ihan toinen. Teknologia ja digitaalisuus on tätä päivää. Uudet teknologiat ovat tervetulleita pedagogiikkaan. Myös ammattiteatterit käyttävät nykyisin paljon uudenlaista teknologiaa hyväkseen.

Kaikki kirjan kirjoittajat puhuvat vahvasti teknologian puolesta draamatyöskentelyssä. Teknologia ja digitaalisuus tuovat aivan uudenlaista näkökulmaa muun muassa draamapedagogiikkaan ja vievät opettajat lähemmäksi sitä maailmaa, jossa diginatiivioppilaat elävät. Opettajien pitää nyt ja tulevaisuudessa ottaa paremmin vastuuta digitaalisuuden hyödyntämisestä draamantyöskentelyn yhteydessä.

Kirjoittajien kokemusten perusteella uuden ajan teknologiaa voidaan käyttää hyväksi ja viedä draamaopetukseen sekä nuorten teatteriryhmiin. Se todentaa sen, että myös draamaopetus on joustavaa ja voi tässä muuttuvassa maailmassa ottaa käyttöön laajasti uutta teknologiaa ja erityisesti oppia nuoren sukupolven tuomasta teknologiaosaamisesta. Lapset ja nuoret ovat tottuneet käyttämään teknologiaa. He ovat tottuneet tekemään ja toimimaan erilaisissa digitaalisissa ympäristöissä seuraajina ja aktiivisina tekijöinä. He katsovat ja tekevät videoita, animaatioita, podcasteja, hotspotteja, blogeja, vlogeja, Youtube-videoita ynnä muuta.

Draamaopettajien tehtävänä on mahdollistaa se, miten näitä lasten ja nuorten käyttämiä digitaalisia alustoja voidaan hyödyntää paremmin draamatyöskentelyssä. Teknologian hurja kehitys on erittäin suuri mahdollisuus tuoda jotain uutta perinteiseen draamatyöskentelyyn, erityisesti lasten ja nuorten parissa. Ei ole siis epäilystäkään siitä, etteikö teknologia muuttaisi myös draamaopettamisen ja -työskentelyn kenttää. (Booth, 2009)

Samalla, edellä mainitulla, sivustolla John Carroll (2010, s. 130) Charles Sturt Universitysta kirjoittaa, kuinka usein teknologia ja draama asetetaan vastakkain, kun pitäisi ennemminkin tutkia, miten ne tukevat toisiaan (Carroll, 2010, s. 130). Tämä on ollut aikoinaan tärkeä havainto ja nyt sen merkitys toisiaan tukevinä elementteinä ymmärretään.

Tohtori Henry Bell ja tohtorikoulutettava Amy Borsuk pohtivat artikkelissaan, miten eri maissa opetetaan Shakespearea digitaalisia keinoja hyödyntäen. Tämä artikkeli koski opettamista ja globaalia keskustelua tietyn aihealueen osalta, ei varsinaisesti sitä, millaisia kokemuksia draamatyöskentelystä löytyy. Molemmilla kirjoittajilla on vahva kytkös teatteriin. Bell on ollut apulaisjohtajana teatterissa, kouluttaa ja kirjoittaa ja Borsuk on tohtorikoulutettava ja toimii draaman ja opetuksen parissa Lontoon Queen Mary yliopistossa. He kirjoittavat muutamista tapaustutkimuksista eri maissa. Tutkimukset osoittavat, että digitaalisten työkalujen keskeisenä tehtävänä on luoda opiskelijoiden välille yhteinen toimintatapa, joka vastaa heidän tarpeitaan. Kun opettajat ja opiskelijat käyvät vuoropuhelua, saadaan palautetta opiskelijoilta digitaalisten työkalujen toimivuudesta. Ymmärretään se, mikä toimii ja mikä ei. Tavoitteena on ollut ylläpitää ja luoda digitaalisia Shakespearea yhdistäviä globaaleja yhteistyöverkostoja. (Bell & Borsuk, 2020)

Teknologian ja digitaalisuuden hyödyntäminen draamatyöskentelyssä ja teattereissa on maailmalla ja Suomessakin jo hyvin tunnustettu. Kuitenkaan sitä ei ole riittävästi tutkittu, miten sen käyttöön suhtaudutaan. Siksi oli kiinnostavaa tehdä opinnäytetyö tämän teeman parissa. Tässä opinnäytetyössä tutkimusongelmaksi muodostui kysymys siitä, millaisia kokemuksia draamaopettajilla ja teatteri-ilmaisun ohjaajilla on digitaalisesta draamatyöskentelystä. Millaisia mahdollisia asenteita digitaaliseen työskentelyyn liittyy? Miten draamaopettajat ja teatteri-ilmaisunohjaajat ovat käyttäneet draaman eri työtapoja ja tekniikoita verkossa? Millaisia mahdollisia, uusia draaman työtapoja digitaalisuus luo? Miten digitaalisen draaman työtavat eroavat fyysisesti toteutettavista draaman työtavoista?

3.2 Käsitteet

Tässä luvussa käyn läpi tämän opinnäytetyön näkökulmasta olennaisia avainkäsitteitä. Avainkäsitteiden valinta oli haastavaa, koska esimerkiksi termit teatteri ja draama käytetään osittain synonyymeinä toisilleen. Toisaalta niillä on kuitenkin aivan oma merkityksensä. Opinnäytetyön ja kyselyn kohderyhmä oli draamakasvattajat /- opettajat ja teatteri-ilmaisun ohjaajat. Draamaopettajista käytetään sekä draamaopettaja- että kasvattaja ammattinimeä. Tähän ei ole muodostunut vakiintunutta käytäntöä, kumpaa suositellaan käytettävän. Toisaalta on hyvä määritellä, mitä tarkoitetaan yleisesti draamatyöskentelyllä ja teatteri-ilmaisulla, jotta ymmärretään niiden erot ja mikä näitä kahta termiä yhdistää. On myös tärkeää määritellä soveltava taide ja teatteri, koska digitaalinen draama asettuu sille alueelle. Olennaista on määritellä myös digitaalisuus, koska opinnäytetyön tutkimus kohdistui verkkoympäristöön. Digitaalisuuden ja draaman yhdistämisessä syntyy käsite digitaalinen draama, joka on tämän opinnäytetyön yksi avainkäsitteistä.

Vuorovaikutus on käsitteenä sellainen, joka kuuluu olennaisena osana draamatyöskentelyyn. Siksi se on olennaista määritellä tässä opinnäytetyössä. Mitä tarkoittaa verkko-oleminen ja miten verkkovuorovaikutus määritellään? Nämäkin olennaisia käsitteitä tämän opinnäytetyökokonaisuuden näkökulmasta.

Käytän tässä opinnäytetyössä termiä draamatyöskentely kattamaan draaman käyttöön liittyvän työskentelyn. Koska kysely oli rakennettu siten, että vastaajat saivat pohtia fyysisen tilan ja verkkoympäristössä tapahtuvan toiminnan mahdollisuuksia ja haasteita, käyn aineistoa läpi näistä lähtökohdista. Aineistosta nousi esiin kaksi kokonaisuutta, joita käsittelen tämän opinnäytetyön tulososiossa.

3.2.1 Draama ja teatteri

Draama "drao" kuvataan joko rituaalisena toimintana tai näytelmänä, joka on yksi kirjallisuuden päälaji. Teatteri on alunperin kreikkaa "thea" ja tarkoittaa verbiä katsella. Michael Fleming ja useat muut määrittelevät teatterin esitykseksi, joka sisältää näytelmätekstit ja niiden esittämisen. Draamalla heidän mukaansa tarkoitetaan sitä työtä,

joka sisältää näytelmätekstit ja niiden esittämisen. Suomessa draama on vakiintunut tarkoittamaan näytelmäkirjallisuutta ja toisaalta samaa kuin Englannissa. Suomen kielessä teatteri liitetään itse toimintaan, mutta myös rakennukseen, jossa toiminta tapahtuu.

(Heikkinen, 2005, s. 23–24)

Jonathan Neelandsin (1997) mukaan draama on kaiken draaman ja teatterin yläkäsite. Teatteri keskittyy elävään teatteriesitykseen ja on suppeampi. Draamakasvatus käsittää kaiken sen draaman ja teatterin, jota koulussa opetuksessa yleisesti hyödynnetään. Osallistava, esittävä ja soveltava draama ja teatteritaiteen perusopetus ovat sopivia tähän viitekehykseen. (Heikkinen, 2005, s. 25)

Draama-asiantuntijat Neelands, Hornbrook ja Bolton tarkastelevat draamaa kukin omasta näkökulmastaan. Hornbrookin (1989) mukaan draamassa keskeistä on teatteritaitojen opiskelu ja yleisölle esittäminen eli tekeminen. Neelands (1984) taas ajattelee, että draaman keinoja käytetään kasvatuksessa ja eri aineiden opiskelussa eli keskiössä on oppiminen. Bolton (1992) edustaa näiden kahden välimuotoa. Hänen mukaansa draama on ensisijaisesti taiteen tekemistä, ei kuitenkaan taitopainotteisesti, vaan keskiössä on kasvaminen. Kuitenkin kaikkien kolmen asiantuntijan mielestä kasvatuksella ja draaman tekemisellä tähdätään inhimillisen elämän ja maailman tutkimiseen ja selittämiseen. (Kuuluvainen, 1996, s. 15)

3.2.2 Draamatyöskentely ja teatteri-ilmaisu

Draamatyöskentely ja teatteri-ilmaisu eivät ole vain näyttelemistä. Molemmat kehittävät vuorovaikutus- ja esiintymistaitoja. Draamatyöskentely pitää sisällään mahdollisuuden tehdä taidetta ja samalla se tarjoaa osallistujille aitoja, antoisia ja monipuolisia tilanteita. Samalla tapahtuu oppimista ympäröivästä maailmasta. (Powell & Heap, 2005, s. 13).

Teatteri-ilmaisu on ilmaisutaitoa ja se kehittää monipuolisesti tekijän ilmaisuvalmiuksia, luovaa ajattelua, itsetuntoa ja -tuntemusta sekä ryhmätyötaitoja. Ilmaisutaito on esiintymistaitoa. Se on keinoja ilmaista itseään muun muassa puheen, kirjoittamisen, piirtämisen, teatterin tai tanssin keinoin. Erityistä teatteri-ilmaisussa ja draamatyöskentelyssä on yhteisöllisyys, yhteisen kokemuksen jakaminen, hetkessä

eläminen. Teatteri-ilmaisu ja draamatyöskentely on leikkiä, tutkimista, kertomista ja jakamista. (Aho, 2019)

Draamatyöskentely on sosiokulttuurista oppimista, jossa korostuu taiteen kokemuksellinen ja yhteisöllinen rooli. Se tukee ja edistää toimintaan osallistujan itsetuntemusta, vahvistaa itsetuntoa ja luovuutta. Osallistuja pystyy ilmaisemaan itseään monipuolisesti ja toimimaan rakentavassa vuorovaikutuksessa erilaisten ihmisten kanssa. Erilaisten työtapojen valinnalla draamaopettaja ja teatteri-ilmaisun ohjaaja voivat tukea yhteisöllistä oppimista, jossa osaaminen ja oivaltaminen rakentuu vuorovaikutuksessa toisten kanssa. Draamatyöskentely tarjoaa mainion mahdollisuuden vahvistaa toiminnallista, kokemuksellista ja elämyksellistä oppimista. (Heikkinen, 2017, ss. 14–15)

Heikkinen (2017, s. 17) viittaa kirjassaan Ajattele toimien Rasmusseniin, jonka mukaan draamatyöskentelyssä tärkeintä on läsnäolo ja kokemus siitä, että on erityinen tässä ja nyt. Sellainen energia ihmisten välillä, jossa leikki ja leikkisyys on mukana, vievät eteenpäin. Digitaalisessa draamatyöskentelyssä läsnäolo ja energia ihmisten välillä on erilaista.

3.2.3 Draamakasvattaja/-opettaja

Draamaopettajien pioneeri Cecily O'Neill on jo 70-luvulla todennut, että hän on uransa aikana kasvanut opettajakeskeisyydestä oppijakeskeisyyteen. Opettajan ei tarvitse päteä, eikä näytellä vaan toimia ohjaajana, jonka tehtävänä on johdattaa osallistujat draaman maailmaan. On löydettävä oma, itselleen sopiva tapa toimia erilaisissa draaman maailmoissa ja oppia käyttämään erilaisia draaman menetelmiä ja tekniikoita. Forum-teatterin luoja, Augusto Boal on myös jo 70-luvulla oivaltanut sen, ettei opettajan rooli ole viedä yksin ideoita eteenpäin ja tehdä itse kaikkea. Olennaista on aktivoita osallistujat, joissa on paljon potentiaalia ja ideoita. (Laukka & Koponen, 2014, s. 15)

Draaman maailma on täynnä epämääräisyyttä ja monimerkityksisyyttä ja se tekee toiminnasta usein haastavaa. Ennen draamatyöpajaa on usein vaikeaa määritellä, mitä yksilö oppii. Oppiminen on kokonaisvaltaista ja henkilökohtaista ja opettajan tulee malttaa ohjata ryhmää tutkimaan asioita eri näkökulmista. Draaman avulla voidaan oppimisen ohella tukea

ihmisenä kasvaa. Se on moniulotteista ja kokemuksellista oppimista, jota draamaopettaja /- ohjaaja toiminnallaan tukee. (Laukka & Koponen, 2014, ss. 15–16)

Draamassa on mahdollisuus ottaa riskejä ja on vapaus tuntea suuria tunteita. Opettajan / ohjaajan on muistettava, että jokaisella osallistujalla on oikeus omaan henkilökohtaiseen matkaansa. Halutessaan draamaprosessista on myös oikeus poistua tai tulla mukaan kesken. Opettajan kutsu ja osallistujan tahto ovat keskeisiä elementtejä. (Laukka & Koponen, 2014, s. 17)

Draamaopettajan on hyvä perehtyä draamatyöskentelyn tapoihin ja filosofiaan. Opettajalla olisi oltava aikaa kuvitella mahdollisuuksia ja yllättyä. Jotta draaman käyttö on mahdollista, olisi oltava aikaa luoda osallistujille oppimisen toisenlaisia maailmoja – draaman maailmoja. Opettaja ohjaa ja osallistuu ja luo osallistujille aikaa ja tilaa heittäytyä. Draaman avulla voidaan luoda siltoja tästä päivästä historiaan ja visioida tulevaisuutta. (Laukka & Koponen, 2014, ss. 17–18)

Draamaopettaja on ohjaaja, jonka tehtävänä on tarjota mahdollisuus saada osallistujien äänet kuuluviin ja tehdä merkitykset näkyviksi yhdessä ryhmän kanssa. Hän on kasvattaja ja teatterintekijä, joka osaa ohjata esittävää, osallistavaa ja soveltavaa draamaa. (Heikkinen, 2005, ss. 14–15)

3.2.4 Teatteri-ilmaisun ohjaaja

Turun ammattikorkeakoulun hakuinfossa kerrotaan, että teatteri-ilmaisun ohjaajat toimivat teatterialan asiantuntijatehtävissä pedagogeina ja taiteilijoina. He voivat työskennellä muun muassa teatteriryhmien ja harrastajateattereiden ohjaajana ja opettajana. He voivat sijoittua teatteritaiteen perusopetukseen tai heidät voi löytää opettamassa draama-, teatteri- ja ilmaisukasvatusta oppilaitoksissa tai harrastajakentällä. (Turku AMK, 2020)

Teatteri-ilmaisun ohjaaja toimii, kuten draamaopettajakin, ohjaajan roolissa ihmisten ja eri ryhmien kanssa. Hän työskentelee soveltavan teatterin ja draaman parissa. Näin tekee myös draamaopettaja. Tässä opinnäytetyössä määrittelen teatteri-ilmaisun ja draamatyöskentelyn synonyymeiksi ja käytän yhteiskäsitettä soveltava draama ja teatteri. Kun puhutaan digitaalisesta draamasta, puhutaan soveltavasta teatterin lajista. Kuten draamaopettaja,

teatteri-ilmaisun ohjaajakin on soveltavan teatterin ammattilainen. (Jalkanen, 2011, ss. 10–12)

3.2.5 Soveltava taide ja teatteri/draama

Soveltava taide tapahtuu lähtökohtaisesti taidelaitosten ulkopuolella ja erilaisissa yhteisöissä ja erilaisin tavoittein. Soveltava taide pyrkii muutokseen yksilön ajattelussa, toiminnassa ja asenteissa. Keskiössä ovat yhteisön jäsenet ja heidät otetaan mukaan taiteelliseen toimintaan tutkimaan, tekemään valintoja ja järjestämään asioista merkityksellisiä kokonaisuuksia. (Korhonen, 2014, s. 16)

Taiteen soveltamisella ja taidelähtöisellä työskentelyllä on sosiokulttuurinen tehtävä lisätä yksilön hyvinvointia ja eheyttää. Toisaalta taidelähtöinen työskentely sopii hyvin yrityksiin ja organisaatioihin, jossa työskentely kohdistetaan yritysten muutosprosesseihin ja toiminnan kehittämiseen, johtamiseen ja esimiestyöhön sekä työhyvinvoinnin ja työssä jaksamisen tukemiseen. Täten voi todeta, että taiteen soveltamisen alue on lähes rajaton. (Korhonen, 2014, ss. 16–17)

Käytän tässä opinnäytetyössä termiä soveltava teatteri synonyymina termille soveltava draama. Soveltavan teatterin genret voidaan jakaa kolmeen alueeseen: kasvatukselliseen, yhteisölliseen ja terapeuttiin. Kasvatuksellisen synonyymeja voisivat olla oppiminen ja ymmärryksen lisääntyminen. Kaikille näille genreille yhteistä on pyrkimys muutokseen, toisiin tekemiseen ja ajattelemiseen, rajojen ylittämiseen sekä asioiden käsittelemiseen yhdessä, ei niinkään valmiiden ratkaisujen löytämiseen. Voima piilee siinä, että tekeminen on liitetty vahvasti kiinni toimintaan osallistuvien yksilöiden kokemus- ja ajattelumaailmaan. (Korhonen, 2014, ss. 21–22)

Draaman maailmassa käsitellään erilaisia tietoja tai käsityksiä ja tutkitaan merkityksiä eri ilmiöistä. Sosiokulttuuristen oppimisteorioiden mukaan oppiminen tapahtuu ryhmässä, mutta sosiokognitiivisten oppimisteorioiden mukaan ryhmässä tekeminen auttaa yksilöä tämän oppimisprosessissa. (Heikkinen, 2005, s. 8). Draamatyöskentelyn on perinteisesti ajateltu tapahtuvan fyysisessä tilassa ja työskentelyn voi ajatella olevan osallistujille yhteinen

”matka” fiktiiviseen maailmaan. Digitaalinen draama taas on tapa tehdä draamaa verkkoympäristössä eikä perinteisesti fyysisessä tilassa.

3.2.6 Digitalisaatio

Tästä ajasta ja tulevaisuudesta puhuttaessa ei voi olla kuulematta termiä digitalisaatio tai digitaalisuus. Digitalisaatioon liittyy valtavasti määritelmiä ja tietoa, jota ei tässä opinnäytetyössä ole tarkoitus laajasti käsitellä. Digitalisaatio on rajattu tässä työssä lähinnä siten, millaisia mahdollisuuksia ja haasteita se voi draaman ja teatteri-ilmaisun kentälle mukanaan tuoda.

Millaisia muutoksia digitalisaatio on tuonut ja tuo mukanaan? Digitalisaation tulevaisuuden osalta on varauduttava, suunniteltava ja löydettävä uusia asioita. Varautumisessa on tunnistettava jo tapahtumassa olevat muutokset ja pohdittava, mihin ne voivat johtaa. Suunnittelussa keskitytään visioimaan tulevaisuutta ja toimenpiteitä, joita tarvitaan siihen pääsemiseksi. Jotta uusia asioita löytyy, on laajennettava käsitystä mahdollisista tulevaisuudenkuvista ja skenaarioista. On seurattava megatrendejä. (Dufva, 2019, s. 25)

Edellytyksenä ymmärtää digitalisaatiota, täytyy ymmärtää kokonaiskuva maailmasta muutoksessa. Teknologian nopea kehitys ja käyttöönotto tarjoaa uusia mahdollisuuksia, mutta myös uusia haasteita muuttuvassa maailmassa. (Dufva, 2019, ss. 25–29). Koronan mukanaan tuomaan, koko maailmaan koskettavaan, poikkeustilanteeseen ei kukaan osannut varautua. Yhtäkkiä suuri osa maailmaa eristäytyi, maiden rajoja suljettiin sekä ulkoisesti että sisäisesti, toimintoja lopetettiin ja ihmisiä kiellettiin kokoontumasta fyysisesti isoissa ryhmissä. Oli pohdittava pikaisesti keinoja jatkaa elämää ja toimintaa. Tässä kohtaa digitalisaation mahdollisuudet tulivat käyttöön laajasti eri tavoin.

Brynjolfsson ja McAfee (2019) jakavat digitalisaation kolmeen eri ilmiöön: koneisiin, alustoihin ja joukkoihin. Koneilla he tarkoittavat sitä, miten koneet oppivat ja miten ne analysoivat tietoja. Tällä viitataan tekoälyyn ja sen tuomiin mahdollisuuksiin. Miten kone esimerkiksi pystyy tulkitsemaan ja tuottamaan tekstiä ja puhetta, tunnistamaan esineitä kuvista ja sekä löytämään lainalaisuuksia suurista tietomassoista? Tällainen mahdollistaa muun muassa itseajavat autot ja henkilökohtaiset digitaaliset avustajat ja valtaosan

rutiinityön automatisaation. (Dufva, 2019, s. 26). Millaisia mahdollisuuksia tällainen voisi tuoda myös digitaalisen draaman kentälle?

Digitaaliset alustat tuottavat valtavan määrän tietoa. Kun puhutaan alustoista, tarkoitetaan muun muassa Facebookia, Uberia, Airbnb:n ja Amazonin kaltaisia ”palveluita”. Ne yhdistävät palvelun käyttäjän ja tuottajan. Alustojen avulla voidaan organisoida työtä uudella tavalla. Mitä enemmän käyttäjiä alustalla on, sen arvokkaampaa se on. Alusta mahdollistaa ihmisten kohtaamisen asuinpaikasta huolimatta. Lisäksi se on taloudellista ja ekologista. (Dufva, 2019, s. 26)

Joukoilla tarkoitetaan joukkovoimia, jotka digitalisaatio on mahdollistanut. Joukko ihmisiä saa aikaan laadukasta sisältöä. Tästä esimerkkinä mainittakoon Wikipedia. Toisaalta joukko ihmisiä voi rahoittaa tuotteita tai palveluita joukkorahoituspalvelulla. Kickstarter on tästä esimerkki. (Dufva, 2019, s. 27)

Virtuaali- ja lisätty todellisuus kehittyvät vauhdilla. Ne luovat uusia elämyksiä esimerkiksi shoppailuun, matkustamiseen ja yhdessä oloon ystävien kanssa. Toisaalta ne voivat hämärtää sitä, mikä on totta ja minkä vain kuvittelemme todeksi. Samalla kun tekoälyä hyödynnetään ja alustoja käytetään ja ihmisiä tuodaan verkossa yhteen, herää kysymys siitä, tiedämmekö, miten meidän tulisi verkossa käyttäytyä. Tässä digitalisaatio on vasta alkuvaiheessa. Käyttäytymissäännöt ja hyvät tavat ovat vasta muotoutumassa. (Dufva, 2019, ss. 26–27).

Kun toimitaan verkkoympäristössä, on hyvä huomioida myös tietoturvaan liittyvät kysymykset. Useille eri toimijoille on säädetty velvollisuus huolehtia verkossa tapahtuvan toiminnan tietoturvasta. Tieturvavelvoitteiden noudattamista ohjaa ja valvoo Traficom eli Liikenne- ja viestintäviraston Kyberturvallisuuskeskus. (Traficom 2020).

Tietoturvalla tarkoitetaan niitä toimia, joilla varmistetaan tiedon luottamuksellisuus, eheys ja käytettävyys. Luottamuksella tarkoitetaan sitä, että tiedot ovat vain niiden käyttöön oikeutettujen saatavilla. Eheydestä puhutaan, kun tietoja ei voi muuttaa muut kuin siihen oikeutetut. Käytettävyys on sitä, että tiedot ja tietojärjestelmät ovat vain niiden käyttöön oikeutettujen hyödynnettävissä. (Traficom 2020).

3.2.7 Vuorovaikutus

Vuorovaikutus liittyy keskeisesti draamatyöskentelyyn ja läsnäoloon. Vuorovaikutus ei välttämättä ole vain kahden ihmisen välillä tapahtuvaa vuorovaikutusta, vaan esiintyjä voi olla vuorovaikutuksessa myös tilan, materiaalien ja tilanteen kanssa. Hän on valmiina ottamaan vastaan ja reagoimaan siihen, mitä ympärillä tapahtuu. (Alaverronen, 2014, s. 23). Vuorovaikutukseen liitetään usein myös kosketus, mutta vuorovaikutus on paljon muutakin kuin kosketusta. Se on puhetta, ääniä, kirjoittamista, ilmeitä, eleitä, katseita ja kehollista läsnäoloa. (Peräkylä & Stevanovic, 2016, ss. 35–36)

Ilman ryhmää ei ole vuorovaikutusta. Vuorovaikutus tapahtuu aina ryhmän jäsenten välillä. Vuorovaikutus käynnistää ryhmän jäsenten välisen toiminnan ja myös ylläpitää sitä. Ryhmän jäsenten toimintaa voidaan analysoida tarkastelemalla heidän välistään vuorovaikutusta. Aiemmat ryhmätilanteet ja niissä opitut tiedot ja taidot vaikuttavat seuraaviin ryhmätilanteisiin. (Jyväskylän yliopisto, n.d.)

Hyvä vuorovaikutus on prosessi, jonka onnistumiseen kaikki osapuolet vaikuttavat. Jokaisella on oikeus esittää asiansa omasta näkökulmastaan. Hyvässä vuorovaikutustilanteessa omia näkemyksiä esittämällä, toisten näkemyksiä kuuntelemalla ja kaikkien näkemyksiä tutkimalla löydetään yhteinen tapa ymmärtää tilanne ja miten toimia siinä. Kun onnistutaan ajattelemaan yhdessä, voi syntyä jotain, mitä kukaan ei tiennyt ennalta. (Keisala, 2017)

Yhdessä ajattelu edellyttää ryhmän jäseniltä dialogitaitoja, kuten kykyä puhua suoraan ja rehellisesti, perustella näkemyksensä, kuunnella, kysellä ja myös kyseenalaistaa. Näitä taitoja ei kuitenkaan tarvitse jokaisella ryhmän jäsenellä olla, sillä ne voidaan sisällyttää toimintaa ohjaaviin rakenteisiin ja käytäntöihin. Siten jokaisella on mahdollisuus osallistua vuorovaikutukseen, vaikkei omaisikaan kaikki edellä mainittuja taitoja. Kun antaa mahdollisuuden toisille vaikuttaa omiin näkemyksiin, vuorovaikutustilanne voi olla mahdollisuus oppia ja ymmärtää lisää. Samalla toiselle tulee tunne, että häntä kuunnellaan ja arvostetaan. Kuulluksi ja arvostetuksi tuleminen herättää siten myös luottamusta. (Keisala, 2017).

Draamatyöskentelyssä vaikutetaan ja vaikututaan toisista. Työskentely perustuu vuorovaikutukseen ja muiden impulsseihin reagoimiseen. Digitaalisessa

draamatyöskentelyssä vuorovaikutus on erilaista, koska työskentelyyn osallistujat eivät ole fyysisesti kontaktissa toisiinsa. Tällöin vuorovaikutukseen liitettävät elementit kuten kehonkieli, eleet, katse ja katseen suunta jäävät näkemättä ja kokematta. Läsnäolo jää aistimatta.

Kohtaaminen on vuorovaikutusta. Kohtaamisessa ihmiset ovat yhdessä ja toisiinsa suuntautuneita. Kohtaamisessa ihmiset suuntautuvat yhdessä toisiinsa ja johonkin, mistä he yhdessä puhuvat ja mitä he yhdessä tekevät. Kohtaamiseen osallistuvat ihmiset ymmärtävät, ketkä milläkin hetkellä muodostavat kyseisen kohtaamisen. Kohtaamisessa luodaan kokemuksellinen mikromaailma, johon ihmiset kohtaamisen ajaksi uppoavat. Kohtaamisessa ihmiset alkavat keskustella tai luovat muuten välilleen jaetun tarkkaavaisuuden tilan. Kohtaamisessa syntyy yhteinen kokemuksen tila. Kehon asennolla ja katseen suunnalla on tärkeä rooli kohtaamisen ylläpitämisessä. (Peräkylä & Stevanovic, 2016, ss. 38–39.)

Digitaalisessa ympäristössä kohtaaminen on toisenlaista. On sovittava etukäteen, ketkä kohtaavat ja miten tilanne käytännössä etenee. Kehon asentoja ei voi nähdä, koska näytöllä näkyy yleensä vain kasvot. Kasvojen ilmeillä onkin tärkeä rooli digitaalisessa draamatyöskentelyssä.

Kohtaaminen ja ihmisten välinen vuorovaikutus voi parhaimmillaan olla innostavaa, mahtavaa, kehittäväää ja ihanaa. Se voi olla myös terapeutista ja jopa parantavaa (Dunderfelt, 2016, s. 9). Dunderfelt (2016, s. 27) kirjoittaa intuitiivisesta viestinnästä. Tällä hän tarkoittaa sitä, että ihmisten välisessä vuorovaikutuksessa toimivat muutkin seikat kuin sanat ja selvät fyysiset eleet ja ilmeet. Myös hyvin pienistä vivahteista ja tuntemuksista pystyy oivaltamaan merkityksellisiä asioita toisesta ihmisestä. Katseesta, olemuksesta ja lauseen painotuksesta voi aistia, mitä toinen todella tarkoittaa ja mikä on hänen sisäinen mielentilansa. Luemme paljon toisiamme sanattomien viestin kautta ja teemme joskus liiankin suuria johtopäätöksiä henkilöstä pienten, herkkien viestimurusten pohjalta. Digitaalisessa ympäristössä aistiminen on vaikeaa. Katse voi kiertää muissa osallistujissa, mutta itse ei tiedosta, katsooko joku juuri minua ja miten hän katsoo. Kohtaaminen jää vajaaksi, koska fyysistä läsnäoloa ei ole.

Toisaalta intuitiivinen viestintä voi olla mahdollista myös digitaalisessa ympäristössä. Jos ryhmässä vallitseva läsnäolo on innostavaa, voivat ryhmän jäsenet kokea, että tilanteessa on jotain salaperäistä voimaa. Yhdessä voi saada aikaan hienoja ajatuksia ja ideoita. Jos yhteinen draamatyöskentely innostaa, sen voi kokea kuin lasikupuna, joka laskeutuu juuri sen ryhmän ylle. Toinen voi kokea sen voimakenttänä, joka yhdistää ryhmää. Jos ryhmä on intuitiivisesti viestivä, voi syntyä enemmän ideoita ja ajatuksia ja samalla myös jaksamista. Ennen draamatyöskentelyä saatat olla väsynyt tullessasi työskentelyyn mukaan. Kuitenkin työskentelyn ja keskustelun voimakenttä saa aikaan sen, että henkilö alkaakin innostua asiasta ja voimaantuu draamatyöskentelystä. Tämä edellyttää osallistujilta läsnäoloa ja hyväksyvää asennetta suhteessa työskentelyyn. (Dunderfelt, 2016, ss. 51–53)

Myös digitaalisessa draamatyöskentelyssä on mahdollista löytää yhteys toisiin. Se vaatii ohjaajalta taitoa ja kärsivällisyyttä saada ryhmä toiminaan verkkoympäristössä, jossa ryhmän jäsenet löytävät hyvän yhteyden toisiinsa ja intuitiivinen kanava on avoinna ja ryhmässä arvostetaan yksilöllisyyttä ja kunnioitetaan erilaisuutta. Intuitiivista viestintääkin voi harjoitella.

Internetin ja älypuhelinteknologioiden vauhdikas kehitys on lisännyt teknologiavälitteistä vuorovaikutusta, ei ainoastaan ihmisen ja teknologian välistä vuorovaikutusta (Haddington & Käätä, 2011, s. 36). Viimeistään COVID-19-epidemia on saanut aikaan nopean digiloikan monella eri osa-alueella, myös draamatyöskentelyn suhteen. On ollut pakko opetella erilaisia digitaalisen työskentelyn muotoja ja kehittää itseään digitaalisena osajana, jotta työn tekeminen on ylipäätään ollut mahdollista. Tämä on tuonut mukanaan sen, että digitaaliset ympäristöt ovat tulleet jäädäkseen ja niitä tullaan käyttämään entistä monimuotoisemmin ja älykkäämmin monessa tekemisessä.

3.2.8 Verkko-oleminen

Ammatillista verkkopedagogiikkaa ja muuta verkossa tapahtuvaa toimintaa voidaan tarkastella verkko-olemisen näkökulmasta. Verkkotoimintaan suhtautuminen määrittyy suuresti siten, miten verkossa oleminen inhimillisesti koetaan. Verkko-oleminen tarkoittaa siis kokemista. Verkkotoimintaa voidaan luonnehtia sanoilla vapaus, ennakoimattomuus ja osallistuminen, toisaalta siihen voidaan liittää käsitteet epävarmuus, keskeneräisyys ja

johtajattomuus. Ilman ohjausta ja johtajuutta verkossa jokainen päättää tekemisistään ensisijaisesti itse. On oltava ja osallistuttava enemmän tai vähemmän aktiivisesti, jotta verkossa olemisesta saa jotain itselleen. Samalla on siedettävä epävarmuutta. Verkossa ei ole johtajia, jotka päättävät osallistujien puolesta siitä, miten osallistujien pitäisi toimia. Vastuu on aina osallistujilla itsellään, mutta heitä voidaan ohjauksellisesti tukea ammatillisen verkkopedagogiikan keinoin. (Ihanainen, 2010, s. 36)

3.2.9 Verkkovuorovaikutus

Viestimme nykyään suurelta osin teknisten laitteiden välityksellä ja se edellyttää uudenlaista vuorovaikutusosaamista. Kun olemme etäällä toisistamme, tarvitsemme erilaisia teknologioita ottaa läheisyyttä toiseen. (Isotalus, 2020)

Olemme nyt tilanteessa, jossa yhteydenpito perustuu suurelta osin teknologiavälitteiseen vuorovaikutukseen kasvokkaisen vuorovaikutuksen sijaan. Nyt autetaan asiakkaita chat-kanavissa, johdetaan virtuaali-tiimejä sekä etäopetetaan eri kohderyhmiä. Tällainen aikakausi pakottaa ihmisiä keksimään koko ajan uusia ratkaisuja henkisen läheisyyden luomiseen, koska he kaipaavat sosiaalista läsnäoloa. Tarvitaan valtavasti ymmärrystä teknologiavälitteisestä vuorovaikutuksesta. Mitä se tarkoittaa? (Isotalus, 2020)

Kuluneen vuoden aikana osa meistä on turvautunut teknologiavälitteiseen vuorovaikutukseen hyvin tottuneesti – osa pakon edessä uutta opetellen. Teknologiset valmiutemme ja mahdollisuudet käyttää teknologiaa ovat hyvin erilaisia. Teknologian käyttö edellyttää myös uudenlaista vuorovaikutusta. Kun olemme vuorovaikutuksessa teknologiavälitteisesti, erilaiset teknologiset ratkaisut rajaavat mahdollisuuksiamme etenkin sanattoman viestinnän, havainnoinnin, tulkitsemisen ja ymmärtämisen suhteen. Tällöin esimerkiksi ironian tai tunteiden ymmärtäminen saattaa vaikeutua. Siksi onkin tärkeää osata sanoittaa tunteita teknologiavälitteisessä vuorovaikutuksessa. (Isotalus, 2020)

Kun emme kohtaa kasvokkain, monelle on saattanut tulla yllätyksenä se, kuinka paljon enemmän asioita täytyy selventää, jäsentää, kirjoittaa auki, visualisoida, perustella ja kuvata. Vuorovaikutustilanteita joutuu järjestämään useammin ja tarkoituksellisemmin. On ilmaistava, että olen läsnä ja saatavilla verkossa. On viestittävä tietoisemmin, että kuuntelee

ja että toinen tulee kuulluksi. On osattava kysyä, mitä kuuluu ja kuinka toinen voi. On osattava myös itse kertoa omista kuulumisistaan. Tällainen vastavuoroinen itsestä kertominen voi auttaa ylläpitämään hyvää vuorovaikutussuhdetta. Vastavuoroinen vuorovaikutussuhde rakentaa luottamusta ja helpottaa vaikeista asioista keskustelemista, mikä on usein vaikeampaa teknologian tullessa väliin. (Isotalus, 2020)

Kasvokkaisen ja teknologiavälitteisen viestinnän nähdään nykyisin täydentävän toisiaan. Olemme oppineet tämän haastavan vuoden aikana lisää verkkovuorovaikutuksen taitoja ja tehneet valtavan digiloikan. Osaamisemme on tässä suhteessa väistämättä lisääntynyt ja olemme rohkeampia toimijoita verkossa tapahtuvassa vuorovaikutuksessa. (Isotalus, 2020)

Vaikka draamatyöskentely on jatkuvaa vuorovaikutusta suhteessa toiseen, on vuorovaikutus kuitenkin hyvin erilaista verkossa. Ei kuitenkaan mahdotonta. Mahdollisuudet sanattoman viestinnän, havainnoinnin, tulkitsemisen ja ymmärtämisen suhteen rajaavat kuitenkin vuorovaikutusta ja yhdessä tekemistä.

3.2.10 Digitaalinen draama

Digitaalinen draama on soveltavaa draamaa. Perinteinen draaman tekeminen fyysisessä tilassa siirretään joko kokonaan tai osittain verkossa tapahtuvaksi. Jotta kasvattajille avautuu uusia näköaloja käyttää tieto- ja viestintäteknikkaa opetuksessaan innovatiivisesti, tarvitaan muutoksia kasvatustrategioihin. (Okkonen, 2003). Koronaepidemia sai aikaan sen, että oli pakko keksiä muita tapoja viestiä kuin fyysisesti samassa tilassa. Tämä toi mukanaan vauhdilla kiihtyneen digitaalisen viestinnän oppimisen tarpeen. Oli otettava haltuun uusia tapoja olla yhteydessä muihin.

Monilla opetuksen aloilla tietotekniikan käyttö on itsestään selvää. Arvioisin, että draamatyöskentelyssä tietotekniikan käyttö ei ole ollut luontevaa, koska perinteisesti draamaa on tehty fyysisessä tilassa ryhmässä. Nyt koronaepidemian pakottamana on ollut pakko pohtia vaihtoehtoja toteuttaa draaman menetelmiä myös verkkoympäristössä.

Heikkisen (2003) mukaan Flintoff luonnehtii sitä, kuinka teknologian mahdollisuuksia voi käyttää hyödyksi draamassa: tietokoneiden käyttö ennen draamaa, käyttö draaman aikana, käyttö draaman jälkeen ja tietokoneet mukana draamassa sekä draama tietokoneessa.

Hänen mukaansa viimeinen kohta ”draama tietokoneessa” ”drama in computer” näyttää eniten huolestuttavan draaman käyttäjiä. Mitä tapahtuu, kun draamaa aletaan käyttää sähköisten liittymien kautta? (Okkonen, 2003)

Olemme yhä enemmän tekemisissä eri tavoin koneiden ja digitaalisuuden kanssa. Nettikulttuuri ja pelit ovat mukana digitaalisesti toteutuneissa draamaprosesseissa. Okkonen on jo vuosia sitten todennut, että hän voisi draamakasvattajana olla mukana tutkimassa, miten kehittää tietokoneiden käytön mahdollisuutta draamatyöskentelyssä. Laajaa tutkimusta viestintäteknologian välineiden käytöstä suomalaisessa draamakasvatuksessa ei ollut tuolloin vielä tehty eikä tämän tyyppisiä tutkimuksia tunnu vielä löytyvän. (Okkonen, 2003)

Heikkisen (2017) mukaan digitaalinen draama lähtee ulos luokkahuoneesta. Hänen mukaansa digitaalinen draama on yksinkertaisimmillaan lyhytelokuvien tekoa. Toiseksi se voi olla digilaitteiden interaktiivista käyttöä, multimediaohjelmien, älypuhelinsovellusten ja pelimaailman hyödyntämistä. Hän on visioinut, että digitaalinen draamatyöskentely tulee olemaan seuraavien vuosien haaste. Draamatyöskentelyn tulee tarttua digitaalisuuteen ja siihen liittyvään teknologiaan. Nyt näin on käynyt olosuhteiden pakosta. Hän kehottaa opiskelemaan digitaalisuutta ja pelimaailmaa, koska virtuaalinen maailma on nykypäivää. (Heikkinen, 2017, s. 87)

4 Aineistonkeruu ja -analyysimenetelmä

Aineistoa voidaan analysoida monin eri tavoin. On valittava sellainen analyysitapa, joka parhaiten toi vastauksen ongelmaan. On etsittävä merkityksiä ja yritettävä tulkita vastauksia. (Hirsjärvi, Remes & Sajavaara, 2009, ss. 224–225).

4.1 Tutkimusmenetelmänä kysely

Aineistoa kerättiin kyselyn avulla draamaopettajilta ja teatteri-ilmaisun ohjaajilta. Kohderyhmä mainittiin selkeästi kyselyn alussa saatetekstissä. Kohderyhmä haluttiin rajata ryhmään, joka käyttää työssään hyödyksi draaman menetelmiä ja tekniikoita ja toimii soveltavan teatterin alueella. Kyselyn avulla ei tavoiteltu henkilöitä, jotka ohjaavat esittävää

niin sanottua perinteistä teatteria. Kuitenkin vastaajissa oli myös heitä, jotka tekevät myös perinteistä teatteria soveltavan teatterin ohella.

Kyselyä jaettiin laajasti eri kulttuuri- ja taidealan sosiaalisen median kanavissa ja on vaikea tarkalleen arvioida, kuinka monta ihmistä kysely tavoitti. Kyselyä jaettiin eri Facebook-ryhmissä kuten Taikusydämen kouluttajaverkostossa, Taide osana organisaatiota TOO-verkostossa, teatteri-ilmaisun ohjaajien ja draamapedagogien ryhmissä. Sähköpostilla kysely lähti Suomen draama- ja teatteriopetuksen liiton, Fidean, jäsenille ja soveltavan teatterin ja draaman ammattilaisen, professori, Anne Pässilän verkostolle. Lisäksi lähipiirissäni on draamaopettajia ja teatteri-ilmaisun ohjaajia, jotka vastasivat kyselyyn. Todennäköistä on, että kysely tavoitti useita satoja henkilöitä. Kuitenkin vastauksia saatiin vain 13. Kertooko tämä siitä, että suurin osa kyselyn nähneistä ei ole käyttänyt työssään digitaalista draamaa ja ei siksi vastannut kyselyyn? Vai eikö kyselyyn vastaaminen kiinnostanut jonkun muun syyn takia?

4.2 Analysoinnista

Tämä opinnäytetyö sisältää sekä määrällisiä että laadullisia elementtejä. Kvalitatiivisen eli laadullisen aineiston analyysiin ei ole olemassa yleispätevää mallia tai kaavaa. Ei ole analyysimenetelmiä, joita aina käytettäisiin loogisesti samalla tavalla tai, että ne noudattaisivat selkeitä kaavoja. Sen sijaan on olemassa erilaisia näkökulmia ja tarkastelutapoja, joiden avulla aineistoa voidaan tarkastella ja käydä läpi systemaattisesti. (KvaliMOTV, 2006)

Analyysi voi olla luokittelemista eri aiheiden ja teemojen perusteella. Tavoitteena on saada kirjavasta ja toisinaan runsaasta tekstimassasta "tolkkua" ja kiteyttää sisältöjä tai rakennetta. Olennaista on tarkastella tutkimusongelmien kannalta keskeisten seikkojen esiintymistä ja ilmentymistä teksteissä. Kyse on aineiston tarkastelemisesta huolellisesti. Analyysin avulla tutkija myös lisää aineiston informaatioarvoa tiivistämällä aineistoa. Sen jälkeen hän tulkitsee tiivistettyä aineistoa sekä käy vuoropuhelua teorian, empirian ja oman ajattelunsa kanssa. (KvaliMOTV, 2006)

Laadullisen tutkimuksen yhteydessä usein puhutaan siitä, että aineistosta "nousee" jotain. On luonnollista, että tekstimassasta alkaa erottua ja jäädä mieleen usein toistuvia seikkoja, kun tekstejä lukee läpi useita kertoja. Tutkimusongelmaan on löydettävä näkökulmia, eli kysyttävä, mitä sellaista aineistossa on, joka liittyy tutkimustehtävään. (KvaliMOTV, 2006)

Aineiston sisällön jäsentämisellä tarkoitetaan kokonaisuuden pienempiin osiin pilkkomista ja näiden osien tarkastelemista. Työskentelyn ei tulisi jäädä vain aineiston sisällölliseen jäsentämiseen, vaan sen jälkeen tulisi tehdä synteesiä. Pienestä pitäisi saada nostettua esiin jotain suurempaa. Aineistosta tulisi siis löytää jotain yleisempää kuin vain pelkästään yksittäisiä vastauksia. (KvaliMOTV, 2006)

Laadullisen aineiston analyysi antaa vapautta luoda oma tiensä. Haasteena voi kuitenkin olla, että tämä vapaus voi koitua vankeudeksi lukuisten vaihtoehtojen keskellä. On kuitenkin helpottavaa ymmärtää, ettei analyysi ole jotain ylevää ja tavallisen ihmisen ulottumattomissa. Analyysi voidaan yksinkertaisesti ymmärtää näkökulmien ottamiseksi ja aineiston tiivistämiseksi eri tavoin. Analyysin avulla voidaan käydä aineistoa systemaattisesti läpi etsimällä joko sisällöllisiä tai rakenteellisia yhteneväisyyksiä ja eroja. Loppujen lopuksi tutkimustulokset tulee aina suhteuttaa tutkimusprosessiin. Ne eivät ole absoluuttisia totuuksia ja asiaintilojen julistuksia. (KvaliMOTV, 2006)

Määrällisessä eli kvantitatiivisessa tutkimuksessa käytetään tiedonkeruumenetelmänä kyselylomaketta eli tutkimuslomaketta (Kananen, 2010, s. 74). Lomakkeen avulla kerättiin tietoa draamakasvattajilta ja teatteri-ilmaisun ohjaajilta, jotka olivat työssään käyttäneet draaman menetelmiä.

Tieteellisen kyselyn onnistumisen edellytyksenä on se, että tutkija osaa ottaa huomioon kyselyyn vastaavan kohderyhmänsä ajan, halun ja taidot vastata kyselyyn. Kyselylomakkeen huolellinen suunnittelu ja testaaminen ovat olennaisia tutkimuksen onnistumisen kannalta. (KvantiMOTV, 2010). Kyselylomaketta testattiin ensin muutamalla testihenkilöllä ja sen jälkeen lomakkeeseen tehtiin tarvittavat muutokset.

Potentiaalisten palauttajien olisi tärkeää paitsi jaksaa, mutta myös osata vastata kysymyksiin. Sen vuoksi kyselylomakkeen on tutkimusongelman kannalta oltava riittävän kattava, mutta kysymyksenasettelu tulee olla kuitenkin yksinkertainen ja helppotajuinen.

Myöskään varmuuden vuoksi kysymistä ei pidä harrastaa. Kyselyn kysymykset on hyvä laittaa loogiseen järjestykseen, jolloin niihin on helppo vastata. Samaan aiheeseen liittyvät kysymykset on sijoitettava peräkkäin. (KvantiMOTV, 2010)

Koska opinnäytetyön aineisto koostui draamaopettajien ja teatteri-ilmaisun ohjaajien kokemuksista, oli aineistosta ryhmiteltävä suuremmat teemalliset kokonaisuudet. Analyysimenetelmäksi valikoitui sisällönanalyysi, jossa aineistoa tarkastellaan eritellen, yhtäläisyyksiä ja eroja etsien ja tiivistäen. Sisällönanalyysissä on kyse tekstianalyysistä, jossa tarkastellaan jo valmiita tekstejä. Tutkittavat tekstit voivat olla tekstejä kirjoista, päiväkirjoista, haastattelutekstejä, puheita tai keskusteluita. (KvaliMOTV, 2006). Koska tässä opinnäytetyössä käytettiin aineistonkeruumenetelmänä kyselylomaketta ja siinä olevia avoimia kysymyksiä, tekstiaineistoa syntyi sitä kautta.

Sisällönanalyysin tavoitteena on auttaa muodostamaan tutkittavasta ilmiöstä tiivistetty kuvaus, joka kytkee tulokset ilmiön laajempaan kontekstiin ja aihetta koskeviin muihin tutkimustuloksiin. Tutkimusaineiston laadullisessa sisällönanalyysissä aineisto pilkotaan ensin pienempiin osiin, käsitteellistetään ja lopuksi kootaan uudelleen kokonaisuuksiksi. Sisällönanalyysi voidaan tehdä aineistolähtöisesti, teoriaohjaavasti tai teorialähtöisesti. (KvaliMOTV, 2006). Aineistosta nousi esiin kaksi isompaa digitaalisen draamatyöskentelyn teemakokonaisuutta, joihin liittyi sekä haasteita että mahdollisuuksia. Nuo kaksi kokonaisuutta luokiteltiin sekä haasteiden että mahdollisuuksien näkökulmasta Heikkisen tarinankerronnan neljään eri kategoriaan: sanalliseen, sanattomaan eli keholliseen, visuaaliseen ja spatiaaliseen (Heikkinen, 2017, s. 11). Tästä enemmän seuraavassa kappaleessa.

5 Draamatyöskentely on tarinoiden kertomista eri tavalla

Draamaopettajat ja teatteri-ilmaisun ohjaajat käyttävät työssään erilaisia draaman työtapoja. Draaman työtavoilla ja tekniikoilla tarkoitetaan sitä, miten käsitellään aikaa, tilaa ja toimintaa. Työtapojen ja tekniikoiden tarkoituksena on synnyttää merkityksiä. Työtavat ja tekniikat mahdollistavat työskentelyyn osallistuvien jäsenten osallistumisen organisoidusti ja kokonaisvaltaisesti. Voi olla mukana ilman pelkoa joutua tekemään mitään hämmentävää ja

kiusallista. Toisaalta ryhmän jäsenet voivat ottaa vastaan suuriakin henkilökohtaisia haasteita draamatyöskentelyn aikana. (Owens & Barber, 2014, s. 22)

Owensin ja Barberin mukaan (2014) draamatyöskentelyn eri työtavat ja tekniikat ovat syntyjään ei lähteistä: teatterista, kirjallisuudesta, psykologiasta, terapiasta, taiteista ja niin edelleen. Työtavat ovat osa käsikirjoitusta, joka määrittelee draamatyöskentelyn tavoitteen. Työtavat ja tekniikat auttavat yksilöitä tarkastelemaan omia ajatuksiaan, tunteitaan ja ymmärrystään suhteessa toisiin ryhmän jäseniin. Näin työtavat mahdollistavat myös reflektion draamatyöskentelyssä. He luokittelevat draamatyöskentelyn työtavat ja tekniikat tekemiseen, reflektointiin ja arviointiin (Owens & Barber, 2014, s. 22).

Haaga-Helian ammatillisen opettajakorkeakoulun julkaisussa Pekka Ihanainen (2010, ss. 40–41) toteaa, että digitaalisessa ympäristössä toimiessaan opettajalta vaaditaan luonnollisesti hyviä multimedian käyttötaitoja. Niitä tarvitaan aineistojen tuottamisessa ja sosiaalisen median hyödyntämisessä. Hän puhuu ammatillisesta verkkopedagogiikasta, jota tarkastellaan opettajan työnä. Kyse on siitä, että oppimisen tukemisen ja ohjaamisen ympäristöinä ovat aidot työtilanteet tai ympäristöt, jotka tapahtuvat verkon välittämällä. Ohjaaminen ja oppimisessa tukeminen liittyvät taitoihin kannustaa ja auttaa vertaistyöskentelyä eli miten voi oppia toisilta. Verkossa ohjaamisen taitoihin ja osaamiseen liitetään ohjeistusten tekeminen ja esittäminen, ohjaajan aito läsnäolo. Osaamiseen kuuluu myös sisällöllinen, reflektiivinen ja toiminnallinen ohjaus.

Draamatyöskentely digitaalisessa ympäristössä usein sisältää myös oppimisen näkökulman. Draamaopettaja tai teatteri-ilmaisun ohjaaja vie osallistujat fiktiivisen tarinan avulla toiseen maailmaan. Opetettava asia voi liittyä koulussa esimerkiksi historian oppiaineeseen, jossa teemaa käsitellään draamatyöskentelyn avulla. Tämä vaatii opettajalta osaamista ottaa käyttöön draaman menetelmiä ja tekniikoita pedagogisessa tarkoituksessa.

Draamatyöskentelyyn voidaan liittää tiettyjä elementtejä, jotta voidaan ylipäätään puhua draaman käytön toteutumisesta. Se on tarinoiden kertomista ja ilmaisua monella tavalla. Se pitää sisällään sanallisen, sanattoman eli kehollisen, visuaalisen ja spatiaalisen kerronnan. Draamatyöskentelyssä tutkitaan, yhdistellään ja oivalletaan asioita yhdessä. Siinä liikutaan emotionaalisten, kognitiivisten ja sosiaalisen kokemisen alueella. Keskeistä on toiminta, jossa

tutkiminen tapahtuu fiktion menemällä, leikkimällä, ja sieltä pois tulemisella. (Heikkinen, 2017, s. 11)

Sanallinen	Sanaton (kehollinen)
Visuaalinen	Spatiaalinen

Taulukko 1. Heikkisen neljä tarinankerronnan kategorioita.

Heikkinen jaottelee draamatyöskentelyn tarinan kerronnan näkökulmasta. Tässä opinnäytetyössä käsitellään kyseisiä kategorioita ilmaisun näkökulmasta. Sanallinen ilmaisu koostuu kielestä ja sanoista (Nettitieto, n.d.). Kehollisuudesta puhuttaessa, opinnäytetyössä nousee esiin usein mainintoja kosketuksesta, kehonkielestä, energiasta ja läsnäolosta. Kehollinen ilmaisu on ilmaisun tapa, jossa käytetään kehoa ilmaisemaan itseään. Kehollinen ilmaisu voi olla spontaania tai suunniteltua. Kehollinen ilmaisu voi olla esimerkiksi yleisesti liikuntaa, tanssimista, draamaa tai improvisaatiota. (Varhaista aikaa, 2017)

Sanallisen ja kehollisen ilmaisun tavoitteena on, että draama, leikki, tanssi ja liikunta tarjoavat osallistujille mahdollisuuden monipuoliseen kielelliseen ja keholliseen kokemukseen, ilmaisuun ja viestintään. Myös musiikin avulla on helpompi ilmaista itseään kehollisesti. Se voi olla kirjoitettua tai puhuttua. Sanalliseen ilmaisuun voidaan lukea tanssi, sanataide, johon kuuluu runot, lorut, kirjallisuus ja omat tarinat sekä draamatyöskentely, johon kuuluu esitykset, ääni-ilmaisu ja eri teatterimuodot. (ePerusteet, n.d.)

Visuaalisessa tarinassa ilmaisu tapahtuu kuvien ja videoiden kautta. Visuaalisella tarinalla kerrotaan asioita, joita ei tarvitse tai pysty sanoittamaan. Se on jotain muuta kuin vain yksi kuva tai värivalinta. Visuaalisessa tarinassa voidaan pohtia, mitä värit kertovat, millaisen miellelyhtymän ne antavat ja miten ne tukevat tarinaa. Miten tarina voidaan kertoa visuaalisesti? Millaisen tunteen visuaaliset ratkaisut välittävät ja miten visuaalisin keinoin voidaan ylläpitää suhdetta yleisöön. Visuaalinen kerronta luo tunnelmaa ja tarjoaa

kiinnostavia koukkuja. Sen avulla voidaan määritellä esimerkiksi se, miten aidon tuntuksena tarina halutaan esittää. (Lievonon-Thapa, 2019)

Spatiaalinen määritellään maantieteelliseen alueeseen, sijaintiin tai tilaan liittyväksi. (Tieteen termipankki, 2020). Draamatyöskentelyssä se tarkoittaa tilan hahmottamista ja tilassa työskentelyä. Tilankäyttö ja sen hahmottaminen liitetään draamatyöskentelyssä vahvasti fyysiseen tilaan, ei digitaaliseen.

5.1 Sanallinen ilmaisu

Vain pieni osa ilmaisusta on verbaalista eli sanallista. Keskustelu koostuu aina vuoroista ja keskustelun onnistumisen kannalta on tärkeää, että keskustelijat puhuvat vuorotellen. On tunnistettava ne kohdat, joissa vuoro vaihtuu. (Haddington & Kääntä, 2011, s. 25). Tämä vuoron vaihtuminen tai vaihtaminen on usein haastavaa digitaalisessa ympäristössä, koska ei voi ennalta tietää tai aistia, kuka puhuu seuraavaksi. Siksi on sovittava yhteiset pelisäännöt, miten puheenvuorot digitaalisessa draamatyöskentelyssä vaihtuvat. Ohjaajan merkitys korostuu vuorojen jakamisessa. Hän on kuitenkin lopulta draamatyöskentelyn kapellimestari, joka johtaa orkesteria.

Vaikka sanotaan, että sanallinen ilmaisu on vain murto-osa ihmisten välistä viestintää, on se kuitenkin keskeisen tärkeä. Sanallisella ilmaisulla tarkoitetaan sanojen ja puhekielen merkityksiä, kuten millaisia sanoja käytetään ja miten sanat ja termit ymmärretään ja millaista informaatiota sanat välittävät. (Dunderfelt, 2016, s. 18)

Erottamaton osa puhetta ovat myös äänensävy ja äänenpaino. Puheesta tulee ilmi myös tunteita, tunnelmia ja henkilön persoonallisuus sekä hänen vireystilansa kuuluvat äänensävyssä, äänenpainossa ja äänenvärisessä. Sanallisessa ilmaisussa tärkeää on, että puhe on selkeää ja kuuluvaa ja että sanat ovat ymmärrettäviä. (Dunderfelt, 2016, ss. 18–19) Digitaalisessa ympäristössä puheen merkitys korostuu, koska kehollisen viestinnän osuus jää pienemmäksi.

5.2 Sanaton eli kehollinen ilmaisu

Iso osa ilmaisusta on sanatonta – eleitä, katsetta, kehonosia ja läsnäoloa. Niitä käytetään yhdessä kielen kanssa merkitysten viestimiseen. Usein tällä tarkoitetaan kehonkieltä tai elekieltä. Sanattomaan ilmaisuun voidaan liittää eleet, katseen käyttö, kasvon ilmeet, kehon asento, tilan käyttö ja ihmisten etäisyys ja läheisyys toisistaan viestintätilanteissa. (Haddington & Kääntä, 2011, ss. 12, 16–17).

Dunderfelt (2016, s. 21) puhuu fyysisestä viestinnästä, johon hän liittää edellä mainittujen asioiden lisäksi myös kosketuksen, tuoksut ja vaatetuksen. Non-verbaalinen viestintä tai fyysinen viestintä on haastavaa digitaalisessa ympäristössä, koska usein näytöllä näkyy vain kasvot, ei koko keho. Tällöin muun muassa kehon asentoa ei voi nähdä, eikä kaikkia aisteja voi käyttää. Tilan käyttö ja ihmisten etäisyys ja läheisyys digitaalisessa ympäristössä ei toteudu. On yhteinen digitaalinen tila, mutta etäisyys ja läheisyys on kuviteltava, koska ei ole fyysistä kontaktia toiseen. Tuoksut jäävät aistimatta ja vaatetuksestakin näkyy vain osa.

5.2.1 Katse

Katseen suuntaaminen on ihmissuhteiden ja yhteistoiminnan perusta. Ihmisillä on kyky erottaa, mihin suuntaa toinen katsoo. Se on olennaista ihmissuhteiden luomiselle ja yhteistoiminnalle. Katseen suuntaaminen antaa muille läsnäolijoille vinkkejä siitä, mihin mielenkiinto kohdistuu. Näin se antaa mahdollisuuden mielenkiinnon kohteen jakamiselle. Katse on edellytys ihmisten välisen suhteen muodostumiselle. Jos väistämme katsekontaktin, voimme väistää myös tapaamisen. Voimme myös katseen avulla säädellä sosiaalisen suhteen laatua. Jos ryhmätilanteessa katsomme tiettyä henkilöä ja hän katsoo takaisin, syntyy kokemus intiimimmästä suhteesta verrattuna muihin ryhmän jäseniin. Katseella on vahva sosiaalinen viesti aikeesta aloittaa kommunikointi toisen ihmisen kanssa. (Ruusuvuori, 2016, ss. 47–49)

Kun ollaan vuorovaikutuksessa toiseen, katseen suunta vaihtelee koko ajan. Keskustelijat katsovat eri kohteisiin tai toisiinsa. Katseen merkitys vuorovaikutuksessa vaihtelee sen mukaan, miten keskustelijat ovat suhteessa toisiinsa. Katseella ja katseen suunnalla on merkitystä, jotta voidaan ylläpitää vuorovaikutustilannetta. Vuorovaikutuksessa olevat

ihmiset seuraavat sitä, mitä toinen katsoo. Usein myös katseella on tärkeä rooli seuraavan puhujan valitsemisessa. Katseen roolista ja katsekäyttäytymisessä on myös eroja eri kulttuureissa. (Haddington & Kääntä, 2011, ss. 27–29)

Kasvojen ilmeiden voidaan nähdä osaksi kannanottoja tarinankerronnassa. Ilmeet voivat ennustaa puheenvuorossa esitettävää asennetta tai kasvonilmettä voidaan käyttää antamaan vastaanottajalle vinkkejä siitä, miten jokin asia pitäisi tulkita. (Haddington & Kääntä, 2011, ss. 30–31). Digitaalisessa ympäristössä katseen seuraaminen on mahdotonta. Kaikki katsovat toisiaan, mutta kukaan ei tiedä, kuka ketäkin katsoo. Luonnollisesti kaikki katsovat yleensä puhujaa. Digitaalisessa vuorovaikutuksessa usein sekä mikrofonit että kamerat ovat pois päältä, ettei tekniset yhteydet rasitu liikaa. Digitaalisessa draamatyöskentelyssä on ehdottoman tärkeää, että ohjaaja näkee kaikkien kasvot, vaikka äänet olisivatkin pois sillä aikaa, kun yksi osallistujista puhuu.

5.2.2 Ilmeet ja eleet

Katseen ohella ilmeillä ja eleillä on merkittävä rooli vuorovaikutuksessa. Keskustelija voi esimerkiksi käden liikkeellään osoittaa toisille keskustelijoille, että hän aikoo puhua seuraavaksi. Eleillä voi myös pyrkiä saamaan keskustelukumppanin huomion. Osoittavilla eleillä luodaan yhteinen huomio johonkin asiaan tai esineeseen. Eleiden perusteella voidaan usein ennakoida, mitä puhuja seuraavaksi aikoo sanoa tai tehdä (Haddington & Kääntä, 2011, ss. 31–32).

Ihmiset ovat lajina kasvoihin suuntautuneita. Tunnistamme ihmisiä kasvojen perusteella ja näemme herkästi sen, millaisessa mielentilassa ihminen on. Kasvonilmeet ovat ainutlaatuinen vuorovaikutuksen resurssi. Ne ovat erikoistuneet tunteiden ilmaisemiseen. (Peräkylä, 2016, ss. 64–65). Digitaalisessa ympäristössä kasvojen ilmeiden merkitys lisääntyy, kun kehonkieltä ei voi kokonaisuudessaan nähdä.

Vaikka kasvoilla on erityinen merkitys vuorovaikutuksessa, on myös muilla kehon osilla. Käsillä voidaan tarttua esineisiin, mutta myös kommunikoida toisille ihmisille. Esinettä tai asiaa ei voi osoittaa ja saada muiden huomio siirtymään siihen. Kuitenkin käden eleillä voi yhteisesti sovitusti ilmaista esimerkiksi puheenvuoron pyytäminen. (Peräkylä, 2016, s. 72).

Kehon asennot ja kädet näkyvät vain osittain riippuen siitä, miten henkilö on asemoitunut suhteessa tietokoneen näyttöön. Käsiä voi käyttää hyvin myös digitaalisessa ympäristössä, mutta koko kehon asentoja on vaikea nähdä ja kehon antamia viestejä.

5.2.3 Keho

Tilanteessa, jossa ihmiset ovat samassa tilassa toistensa kanssa samaan aikaan, suurin mahdollinen kehollisesta läsnäolosta kertova viesti on kehojen välinen suora kontakti. Iho on ihmisen suurin elin. Sen kautta tulevat tuntemukset ovat yksilön merkittävin tapa rakentaa yhteyttä oman kehonsa ulkopuolelle. Yhteys ulkomaailmaan syntyy kehon kautta. (Peräkylä & Stevanovic, 2016, ss. 33–34).

Keho on läsnäolon paikka. Näyttelijälle hyvin tärkeää tietoisuutta on tietoisuus omasta kehosta ja sen liikkeestä. Kehollisuus liittyy energiaan, sekä sisäiseen että ulkoiseen. Hiljaisuus lavalla ei tee vaikutusta, jos sisäinen energia puuttuu. Toisaalta voidaan ajatella, että vastaavasti rajut liikkeet vaativat sisäisen rauhan ollakseen tehokkaita. Kyse on kehollisen energian tasapainosta. (Alaverronen, 2014, s. 21)

Eleiden lisäksi myös kehon avulla voidaan viestiä ja luoda sosiaalisia tilanteita. Goffman on jo vuonna 1963 tehnyt havaintoja erilaisista kohtaamisista ja siitä, kuinka ihmiset tulevat tilanteisiin ja kuinka he poistuvat niistä. Osallistuvat muodostavat erilaisia ryhmiä. Ryhmien rakentuminen on sidoksissa siihen, miten osallistujat orientoituvat tilanteeseen, ympäröivään tilaan ja toisiinsa. Tällaisissa sosiaalisissa tilanteissa katseen lisäksi myös keholla ja sen asennolla on keskeinen merkitys siinä, miten osallistujat ymmärtävät vuorovaikutustilanteen ja miten he osallistuvat siihen. Se, miten vuorovaikutustilanteessa on asemoitunut, vaikuttaa myös vuorovaikutukseen. Ollaanko vierekkäin vai peräkkäin tai miten reagoidaan kertojan keholliseen toimintaan? Toistavatko muut kertojan kehollista viestintää tai lähtevätkö kuulijat mukaan kertojan keholliseen toimintaan? (Haddington & Kääntä, 2011, ss. 32–33)

Digitaalisessa ympäristössä kehonkieli ja kohtaaminen jää vajaaksi. Osallistujat näkevät heikosti toistensa kehonkieltä ja toisaalta kehonkieltä on myös vaikea tulkita verkkoympäristössä. Osallistujat toimivat yhteisessä verkkoympäristössä, mutta kukaan ei

ole kenenkään vieressä tai perässä. Kaikki ovat omassa tilassa ja voidaan vaan kuvitella, kuka istuu tai seisoo kenenkin lähellä. On haastavaa lähteä mukaan toisen keholliseen toimintaan, kun impulssit ja energia eivät välity samalla tavalla kuin fyysisessä tilassa. Lisäksi eri tiloissa olemisen estää yhteisen kehollisen liikkeen.

Voidaan todeta, että vuorovaikutuksessa merkitysten muodostumiseen ja yhteistoiminnan onnistumiseen voivat vaikuttaa seuraavat seikat: puhe, katse ja katseen suunta, eleet, esineet, erilaiset teknologiat tai vuorovaikutustilanteen paikka. Kyse on siis monenkirjavasta tekijästä. Joskus puheella ja eleillä on suuri vaikutus toiminnan ymmärtämiseen. Toisella hetkellä katse ja jokin esine vaikuttaa. Samalla toiminnolla voi siis olla monta eri tehtävää merkityksen rakentumisessa. (Haddington & Kääntä, 2011, s. 34.). Digitaalisessa ympäristössä merkitysten ymmärtäminen ja tulkintojen tekeminen voi olla haastavaa, koska verkkoympäristössä eleet ja katse ovat puutteellisia suhteessa toiseen.

5.2.4 Läsäolo

Veera Alaverronen (2014) on tutkinut tutkielmassaan läsnäolon olemusta erityisesti esiintyjän läsnäoloon keskittyen ja pohtinut ohjaajan mahdollisuuksia tukea esiintyjänsä läsnäoloa. Mitä tarkoittaa ”olla läsnä” -tilassa? Alaverronen (2014, s. 13) toteaa Cohenia (1986) lainaten, että kun esiintyjä on läsnä, hän on auki aistimuksille. Tähän sisältyvät kaikki itsestä tulevat aistimukset kuten tunteet, keholliset reaktiot, kuin myös itsen ulkopuolelta. Tämä tarkoittaa aistimuksia vastaanäyttelijästä, tilasta tai tilanteesta kuten yleisöstä tulevat impulssit, joihin läsnäoleva esiintyjä reagoi. Läsäolo ei siis ole vain auki olemista, vaan sitä antaa myös itsensä reagoida impulseihin vapaasti eikä pelkää omia reaktioitaan.

Alaverronen (2014, s. 17) toteaa, että esiintyjän tulisi olla koko ajan suhteessa sisäiseen maailmaansa ja ympäröivään todellisuuteen ja keskittyä vain tilanteeseen. Tässä lähestytään myös ajatusta vuorovaikutuksesta läsnäolon peruspilarina. Läsäoloa voi syntyä myös hiljaisuudessa ja näennäisessä toimettomuudessa. Voidaan puhua keskittymisestä. Keskittyminen tarttuu, mikä tarkoittaa sitä, että tunne siirtyy helposti myös katsojalle.

Läsäolo on keskittynyttä toimintaa, jossa ihminen on tietoinen omasta kehostaan eli on läsnä omassa kehossaan. Samalla hän on myös jatkuvassa vuorovaikutuksessa ympäristönsä

kanssa. Hän reagoi sisäisiin ja ulkoisiin impulsseihinsa välittömästi ja vapaasti. Läsnaolo ja kehollisuus ovat vahvasti sidoksissa toisiinsa. Niitä on vaikea erottaa toisistaan. Kun kuvaillaan läsnäoloa, tuntuu mahdottomalta puhua toiminnasta ilman kehollisuutta, sillä ihminen toimii aina oman kehonsa välityksellä. Jopa näennäinen toimettomuus, pelkkä ajattelu, on kehollista ja toisaalta samalla myös läsnäoloa. (Alaverronen, 2014, ss. 22–23)

Toisaalta toiminta ja vuorovaikutus kulkevat käsi kädessä. Toiminta on loppujen lopuksi reagoimista sisäisiin ja ulkoisiin impulsseihin. Toimintaan sysäävät impulssit tulevat vuorovaikutuksesta. Toiminta ilman hetkestä syntyvää impulssia ei synnytä läsnäoloa, vaan mekaanista suorittamista. Myös kehollisuus ja vuorovaikutus tuntuvat liittyvän kiinteästi yhteen, sillä toisten ihmisten kanssa tapahtuvaan vuorovaikutukseen sisältyy automaattisesti oman kehon reaktioiden kuuntelu. Jos tarkkaan kuuntelee, huomaa, että esimerkiksi vuorovaikutustilanteissa syntyvät tunteet tuntuvat konkreettisesti kehossa. (Alaverronen, 2014, ss. 23–24)

Konstantin Stanislavski on 1863 syntynyt venäläinen näyttelijä ja teatteriohjaaja. Hän kehitti aikanaan näyttelijäntyön tekniikan, joka on tunnettu maailmanlaajuisesti. Tekniikan avulla näyttelijä saa keinoja siihen, miten hänen tulisi valmistautua rooleihinsa. (Harrastajateatteri, 2018). Stanislavskin mukaan fyysisten toimintojen kautta myös tunteet alkavat herätä. Vuorovaikutus on erittäin keskeinen termi läsnäolossa. Läsnaoloa voi kuvata yksinkertaisesti myös energiaksi, sisäiseksi liikkeeksi. Energia syntyy keskittymisestä, leikistä, ja tunteista, jotka syntyvät kontaktissa toiseen ihmiseen. Kun ihminen energiallaan kurottaa toista kohti, sen tuntee. Kun toiminnassa yhdistyvät monen ihmisen energiat saman päämäärän eteen, sen voi tuntea kehossa. (Alaverronen, 2014, ss. 23–24)

6 Kohti tuloksia

6.1 Taustatiedot

Kyselyä jaettiin laajasti opinnäytetyön tekijän omissa verkostoissa ja alan sosiaalisen median ryhmissä sekä sähköpostitse professori Anne Pässilän avulla. Pässilä on soveltavan teatterin ja draaman ammattilainen. Hän toimii Lahden teknillisen yliopiston LUT Lahti tutkimusyksikössä ja on mukana muun muassa Arts Equal -hankkeen tutkimusryhmässä. Arts

Equal tutkii, kuinka julkisena palveluna voisi lisätä tasa-arvoa ja hyvinvointia. Hankkeessa analysoidaan myös taiteen ja kulttuurin hyvinvointivaikutuksia laaja-alaisesti eri sektoreilla ja tekee näkyväksi uusia taide- ja taidekasvatuksen sosiaalisia innovaatioita. Hankkeen avulla kannustetaan ylisektorirajoja ylittävään yhteistyöhön (Taideyliopisto, 2020). Hänellä oli vahvat kontaktit draamatyöskentelyn ammattilaisiin.

Kysely tavoitti arviolta useita satoja draamatyöskentelyn ammattilaista. Kuitenkin kyselyyn vastasi vain 13 draamaopettajaa ja teatteri-ilmaisun ohjaajaa. Kertooko tämä siitä, että digitaalisen draaman käyttö koetaan itselle vieraaksi ja haastavaksi tavaksi toimia? Miksi vastaajien määrä jäi niin vähäiseksi?

Ikä	Vastaajien määrä
18-30v	2
31-50v	10
51v ->	1

Taulukko 2. Vastaajien ikäjakauma

Taulukon 2 mukaan vastaajista suuri osa oli ikävuosien 31–50 väliltä. Kolmea vastaajaa lukuun ottamatta, vastaajat kertoivat olevansa draamaopettajia tai teatteri-ilmaisun ohjaajia. Muiden tausta oli kuitenkin myös vahvasti teatterin – ja kulttuurin alalla. Lisäksi usealla vastaajalla oli useampia muitakin koulutuksia. Kaikki kertoivat käyttävänsä työssään draaman ja teatteri-ilmaisun menetelmiä, ja muutama mainitsi myös tekevänsä näyttelijän, tuottajan, kouluttajan töitä sekä omia itsenäisiä taideprojekteja.

Kysyttäessä, mitä työtä tällä hetkellä tekee, löytyi vastauksista niitä, jotka tekevät vain yhtä työtä ja draaman käyttö on sivuroolissa. Sitten oli niitä, jotka tekevät useampaa työtä ja työ muodostuu useista eri osista ja on luonteeltaan sirpaleista. Kaikilla vastaajilla yhteistä oli kuitenkin se, että draaman käyttö kuului vahvasti työhön. Draaman ja teatteri-ilmaisun käyttö oli työn pääsisältö tai menetelmät toimivat osana työtä. Mitä tämä kertoo vastaajista? Onko kulttuurin ja taiteen käyttö heille kutsumus ja eräänlainen elämäntapa? Voidaanko ajatella, että draamatyöskentely on vahvistanut uskoa menetelmien toimivuuteen ja siksi niitä haluaa työssään käyttää joko pääasiallisesti tai osana työtä?

Valitettavasti vastausten perusteella ei voi tehdä johtopäätöksiä siitä, oliko iällä tai koulutustaustalla merkitystä digitaalisen draaman käytön suhteen.

Käyttänyt draaman menetelmiä vuosissa	Vastaajien määrä
Alle vuoden	0
1-5 vuotta	0
5-10 vuotta	2
10-15 vuotta	6
Yli 15 vuotta	5
En ole käyttänyt / käytä työssäni draaman työtapoja	0

Taulukko 3. Draamankäyttökokemukset vuosissa.

Taulukosta 3 näkee, että suurimmalla osalla vastaajista on vuosien kokemus draamatyöskentelystä. Vastaajista kuusi oli käyttänyt työssään draaman menetelmiä 10-15 vuotta ja viisi ilmoitti käyttäneensä yli 15 vuotta. Kaksi vastaajista kertoi käyttäneensä menetelmiä 5-10 vuotta. Voidaan todeta, että kaikilla vastaajilla oli vahva kokemus draamatyöskentelystä.

Kun kysyttiin, onko käyttänyt työssään digitaalista draamaa, vastauksia tuli 14. Vastaajista 12 kertoi käyttäneensä digitaalista draamaa ja kaksi ei. Tämä kertoo siitä, että joku oli vastannut tähän kohtaan kaksi kertaa. Kaksi vastaajista ilmoittaa, ettei ole käyttänyt digitaalista draamaa, mikä on sinänsä hämmentävää, koska kyselyn lähtökohtana oli, että on käyttänyt.

Suurin osa vastaajista on käyttänyt ja käyttää draaman ja teatteri-ilmaisun työtapoja päätyössään. Muutaman vastauksesta ei käy ilmi, onko työn pääsisältö draamassa ja teatteri-ilmaisussa vai onko se vain osana työtä. Osa vastaajista ilmaisi selkeästi käyttävänsä työtapoja osana työtään. Muutama kertoi jopa työtavoista, joita työssään hyödyntää.

Suurin osa vastaajista luetteli erilaisia menetelmiä, joita työssään käyttää. En kuitenkaan tässä opinnäytetyössä keskity yksittäisiin menetelmiin, vaan kokosin menetelmät isomman kokonaisuuden alle siten, että soveltuvatko ne vastaajien mielestä digitaalisessa ympäristössä käytettäväksi vai eivät.

6.2 Digitaalisen draaman kanavat

Kyselyssä pyydettiin vastaajia nimeämään kanavat, joita suosittelisi digitaalisen draaman käyttöön. Taulukon 4 mukaan eniten käytettyjä kanavia olivat Whatsapp ja Zoom. Teams, Googlehangouts, Facebook ja Augmented Reality (AR) saivat tasaisesti kannatusta. Jokin muu kanava -kohdassa mainittiin Seppo.io, Drive ja Jitsi. Näiden kanavien ja alustojen käytöstä kerrotaan tarkemmin opinnäytetyön tuloksissa.

Kanava	Käyttäjiä
Whatsapp	9
Zoom	9
Teams	2
GoogleHangouts	2
Facebook	2
Augmented reality	2
Virtual reality	1
Jokin muu kanava	5

Taulukko 4. Taulukko käytetyistä kanavista.

Augmented reality (AR) tarkoittaa lisättyä todellisuutta. Se on tullut monille tutuksi Pokémon GO -pelistä. AR-teknologia tuo virtuaalisia tiloja todelliseen maailmaan, jota tarkastellaan älypuhelimella. Virtual reality (VR) taas vie henkilön paikkoihin, joihin ei muuten välttämättä pääse. Kun laittaa VR-lasit päähän, siirtyy toisenlaiseen todellisuuteen kokemaan uskomattomia asioita. (Gigantti, 2021)

Mikä tahansa kanava taipuu draaman työtapoihin. Riippuu draaman harjoituksesta, lajityypistä ja toiminnan luonteesta. Kyse on ohjaajan osaamisesta soveltaa harjoituksia erilaisiin ympäristöihin, teknisen ympäristön hallinnasta ja osallistujien osaamistason ymmärtämisestä.

Kyselyn vastauksissa tuli esiin ohjaajien taidot ja tarpeet, joita he kanavien valinnoissa pohtivat. Tärkeää oli, että valittu kanava oli tuttu, monipuolinen, helppokäyttöinen ja toimiva. Tekniikan osalta toivottiin toimivuutta eli että yhteys toimii ja voi luottaa siihen, ettei kyseinen kanava kaadu kesken työskentelyn. Lisäksi oli tärkeää, että kaikki samaan

aikaan paikalla olevat näkyvät yhtä aikaa ruudulla ja, että heidät sai jaettua pienryhmiin. Myös hinnalla oli merkitystä ja ilmaiset versiot kiinnostivat.

Vastauksissa pohdittiin myös turvallisuusnäkökulmaa, joka muun muassa Zoomiin jossain vaiheessa liitettiin. Onko kyseinen kanava riittävän turvallinen käyttää? Tähän onkin nyt kiinnitetty selkeästi huomiota, sillä Zoom-tapaamiseen pääsee nykyisin vain ohjaajan lähettämällä koodilla. Perinteinen ja lähes kaikkien tuntema ja käyttämä Whatsapp sai myös paljon kiitosta juuri sen takia, että kaikki osaavat sitä käyttää ja se on lähes kaikilla käytössä. Sen kautta voi lähettää draamallisia tehtäviä ja videoita, valokuvia ja omia ilmaisullisia taideteoksia. Ohjaajat pohtivat siis kanavan valinnoissa myös kohderyhmän osaamista ja tekivät valintoja kanavan käytöstä myös sen mukaan.

7 Kokemuksia digitaalisen draaman käyttöön liittyen

Opinnäytetyön kyselyssä haluttiin tarkastella kahta eri kontekstia, joissa draamatyöskentely tapahtuu: fyysistä ja digitaalista ympäristöä. Tuloksissa keskityn kuitenkin digitaaliseen ympäristöön ja analysoin aineiston perusteella sitä, miten draamatyöskentelylle fyysisessä tilassa liitetyt ominaisuudet mahdollistuvat digitaalisessa ympäristössä. Aineiston mukaan tietyt draamatyöskentelyn lainalaisuudet kuuluvat fyysiseen tilaan, mutta useita työskentelyn tapoja voidaan toteuttaa myös digitaalisessa ympäristössä. Vastauksissa on havaittavissa selkeätä kahtia jakoa. Joidenkin mielestä digitaalisen draaman käyttö ei tuota ongelmia ja joillekin se on vaikeaa. Toisaalta joku vastaajista ei osaa sanoa, millaiset työtavat ja tekniikat digitaaliseen ympäristöön soveltuvat.

Tämän opinnäytetyön tuloksissa esiin nousee selkeästi kaksi eri kokonaisuutta: digitaaliseen draamatyöskentelyyn liittyvät käytännön asiat ja draamatyöskentelyyn liitetyt elementit ja miten ne näkyvät digitaalisessa ympäristössä. Käytännön asiat liittyivät tekniikkaan, digitaalisiin taitoihin, tasa-arvoon, työmäärän lisääntymiseen ja ohjaajan jaksamiseen. Vastaajat pohtivat tekniikkaa ja osallistujien digitaalisia taitoja ja siihen liittyvää eriarvoisuutta, kun kaikilla ei ole samat taidot tai välineet. Omia taitojaan vastauksissa pohdittiin siitä näkökulmasta, että digitaalinen draama edellyttää enemmän suunnittelua ja työmäärä lisääntyy ja ohjaajan jaksaminen on koetuksella.

Draamatyöskentelyn elementteihin liitettiin mainintoja eniten fyysiseen tilaan, vuorovaikutukseen, läsnäoloon, kohtaamiseen, kontaktiin, kuuntelemiseen, yhteiseen tekemiseen, tunnelmaan, aistimiseen, reagointiin, impulsseihin, kehonkieleen (katse, ilmeet, eleet, asennot) ja energian ja yhteyden kokemiseen. Aineistossa listattiin myös, millaisia draaman työtapoja verkossa voi käyttää ja miksi?

Kyselyyn vastanneiden kokemuksissa näkyy Heikkisen (2017, s. 11) määrittelemät neljä tarinankerronnan tapaa: sanallinen, sanaton eli kehollinen, visuaalinen ja spatiaalinen. Näitä tarkastelen draamatyöskentelyyn liittyvien elementtien näkökulmasta digitaalisessa ympäristössä. Aineistosta nousee vahvimmin esiin sanallisen ja sanattoman ilmaisun merkitys. Jonkin verran mainintoja sai myös visuaalinen ja spatiaalinen ilmaisu.

Melkein kaikki soveltuu, jos vain haluaa.

Yllä oleva lause kertoo siitä, että kyse on myös asenteesta. On selvää, että uudenlainen tapa käyttää draamaa voi olla pelottava ja siihen liittyy ennakkoluuloja. Tämä johtuu siitä, ettei ole riittäviä digitaalisia taitoja ja tekniikka on vierasta. Pitää tehdä enemmän töitä ja käyttää luovuutta. Olla ennakkoluuloton ja rohkea.

Tutkimusongelmaksi muodostui kysymys siitä, millaisia kokemuksia draamaopettajilla ja teatteri-ilmaisun ohjaajilla on digitaalisesta draamatyöskentelystä. Onko draaman käyttö digitaalisessa ympäristössä ylipäättään mahdollista? Jos, niin millaisia kokemuksia ja mahdollisia asenteita siihen liittyy? Millaisia mahdollisuuksia digitaalinen draamatyöskentely pitää sisällään? Miten digitaalisen draaman työtavat eroavat fyysisesti toteutettavista draaman työtavoista?

7.1 Digitaalisen draamatyöskentelyn haasteet

Tässä aluvussa tarkastelen vastaajien digitaalisen draamatyöskentelyn kokemia haasteita. Haasteet voidaan vastausten perusteella jakaa kahteen kategoriaan: käytännön asioihin kuten tekniikkaan, digitaalisiin taitoihin, tasa-arvoon ja työn määrän lisääntymiseen sekä ohjaajan jaksamiseen. Toisaalta peräänkuulutettiin sitä, miten kiinnostuneita oppilaat / ryhmän jäsenet ovat työskentelystä digitaalisessa ympäristössä.

Toinen kategoria on draamatyöskentelyyn liittyvät elementit ja miten ne näkyivät digitaalisessa ympäristössä. Draamatyöskentelylle ominaisia elementtejä nousee aineistosta esiin muun muassa fyysinen läsnäolo, fyysinen kontakti ja kehollisuuden merkitys, ilmapiirin luominen ja luottamuksen rakentaminen sekä yhteinen fyysinen tila, jossa ollaan yhdessä fiktiivisessä tarinassa. Draamatyöskentelylle ominaisista asioista mainittiin myös kosketus, kuunteleminen, luottamus, tilan, tunteen, tunnelman ja toisen ihmisen aistiminen ja reagointi, impulssit, kehonkielen ja vuorovaikutuksen merkitys sekä energian ja yhteyden kokeminen. Vastaajien mukaan osa draamatyöskentelyn elementeistä ei toteudu samalla tavalla digitaalisessa ympäristössä kuin fyysisessä tilassa työskenneltäessä. Jaottelen esiin nousseita elementtejä sanallisen, sanattoman, visuaalisen ja spatiaalisen ilmaisun nelikenttään taulukon muodossa.

7.1.1 Käytännön asioihin liittyvät haasteet

Tuntuu myös, että ohjaaja saa tehdä kaksin käsin töitä rennon ja luottamuksellisen ilmapiirin rakentamiseen.

Digitaalisen draamatyöskentelyn suhteen osa koki, että on tehtävä tuplamäärä töitä työskentelyn eteen. Haasteena nähtiin se, ettei voi olla fyysisesti läsnä ja aistia tunnelmaa samalla tavalla kuin fyysisessä tilassa ja siihen pitää käyttää enemmän aikaa. Koettiin myös, että draamatyöskentely verkossa lisää huomattavasti työmäärää sekä toteutuksen suunnittelun että ryhmäilmapiirin luomisessa.

Laitteet. Netti pätkii, kuva jähmettyy, yksi ei kuule, toinen lentää koko ajan sessiosta ulos ja kolmannen ääni kaikuu. Digitalisaatio asettaa toimijat erilaiseen asemaan toisiinsa nähden laitteiston, verkkoyhteyden ja ohjelmistojen osalta. Eli saattaa lisätä eriarvoisuutta.

Tekniikka, digitaaliset taidot ja siihen liittyvä epätasa-arvo mietityttivät vastaajia. Huolta aiheutti huonot tai epävakaat verkkoyhteydet, erilaiset laitteiden käytöstä johtuvat epävarmuustekijät ja toisaalta epätasa-arvo teknisten laitteiden käytön osalta. Digitalisaatio asettaa toimijat myös erilaiseen asemaan toisiinsa nähden, kun kaikilla ei ole laitteistoa,

riittävää verkkoyhteyttä ja ohjelmistoja. Tämän osalta digitaalisen draaman käyttö saattaa lisätä eriarvoistumista sekä ohjaajien että ohjattavien osalta.

Digitaalinen opettaminen saattaa enemmän vaatimuksia oppilaille, enemmän itsenäistä työskentelyä. Ei hallita tai olla kiinnostuneita teknisestä ympäristöstä. Verkko-ohjaus ja opetusosaamista puuttuu.

Digitaalisessa draamatyöskentelyssä vastuu työskentelystä jää enemmän osallistujille. On tehtävä enemmän itsenäistä työskentelyä. Lisäksi työmäärää lisää se, ettei hallita digitaalisten välineiden ja alustojen käyttöä tai sitä, miten verkossa ylipäättään tehdään ohjaus- ja opettamistyötä. Tämä vaatii lisäosaamista myös opettajalta / ohjaajalta. On osattava tukea ryhmän jäseniä itsenäisessä työskentelyssä ja ehkä myös digitaalisessa ympäristössä toimimisessa.

7.1.2 Draamatyöskentelyn elementteihin liittyvät haasteet

<p>Sanallinen <i>"Digitaalisuus heikentää vuorovaikutuksen aitoutta, niin katsojan kuin esiintyjänkin osalta."</i></p>	<p>Sanaton (kehollinen) <i>"Sanaton vuorovaikutus jää digitilassa kovin ohueksi."</i></p>
<p>Visuaalinen Liittyvät enemmän käytännön asioihin kuten tekniikkaan: yhteys pätkee, digitaaliset taidot ei riittävät.</p>	<p>Spatiaalinen <i>"Tilan käyttö ja hahmottaminen yhdessä, yhteisen illuusion luomiseksi ei onnistu, koska tilaa ei jaeta."</i></p>

Taulukko 5. Draamatyöskentelyn elementteihin liittyvät haasteet

Taulukossa 5 on nähtävissä esimerkkejä siitä, millaisia haasteita aineistosta nousi esiin liittyen kuhunkin Heikkisen (2017, s. 11) määrittelemään tarinankerronnan / ilmaisun kategoriaan.

Digitaalisuus heikentää vuorovaikutuksen aitoutta, niin katsojan kuin esiintyjänkin osalta.

Sanallinen ilmaisu onnistuu vastaajien mielestä digitaalisessa ympäristössä, mutta rajoitetusti. Yllä esitetystä yksittäisessä sitaatissa vastaaja kommentoi sitä, miten digitaalisuus vaikuttaa sekä katsojan että esiintyjän kokemukseen vuorovaikutuksesta. Vuorovaikutus jää digitaalisessa ympäristössä vajaaksi ja vuorovaikutuksen aitous kärsii. Ilmaisun voimakkuuden säätely on hankalaa ja esimerkiksi äänimaisema-harjoitus on vaikea toteuttaa digitaalisessa ympäristössä. Haasteita tuottaa myös pidempikestoiset yhdessä työskentelyt kuten tarinateatteri tai prosessidraama. Ne edellyttävät niin paljon tilanteen mukaan toimimista ja improvisointia menetelmien valinnassa, että vastaajan mukaan kaikkeen ei voi varautua. Vuorovaikutus, läsnäolo ja kohtaaminen on ylipäätään rajallisempaa. Eräs vastaajista kirjoitti, että isoissa ryhmissä on vaikea keskustella tasa-arvoisesti ja oppilaat ovat tavallaan ujompia digitaalisessa ympäristössä. Yhteinen tekeminen kärsii.

Sanaton vuorovaikutus jää digitilassa kovin ohueksi.

Sanaton viestintä on tiedostamatonta tai tiedostettua. Se on kehon eleitä, asentoja, ja liikkeitä sekä silmien ja kasvojen ilmeitä. Fyysinen olemus on myös sanatonta viestintää. Korut, vaatteet ja meikit kertovat meistä jotain. (Vilpa, 2018). Kuten yllä, jälleen kyse on vuorovaikutuksesta. Koska digitaalisessa ympäristössä ei olla samassa, fyysisessä tilassa, on vaikea nähdä henkilön kehollista ilmaisua. Kehollinen ilmaisu jää vajaaksi ja useimmiten henkilöstä nähdään vain kasvojen ilmeet, eleet ja katse. Katseen suunta jää arvoitukseksi. Tilan, tunteen, tunnelman ja toisen ihmisen aistiminen on puutteellista. Kosketus ei onnistu. Impulsseihin reagointi ja herkkä reagointi on vaikeaa. Läsnäolo ja yhteys toiseen ja yhteiseen tekemiseen on erilaista kuin fyysisessä tilassa.

Visuaalisuuteen liittyviä haasteita ei mainittu. Ne liittyivät enemmän käytännön asioihin, kuten tekniikkaan. Mainintoja tuli siitä, että yhteydet pätkivät tai digitaaliset taidot eivät olleet riittävät. Vastauksesta ei käy ilmi, tarkoittaako vastaaja omia vai draamatyöskentelyyn osallistuvan henkilön taitoja.

Tilan käyttö ja hahmottaminen yhdessä, yhteisen illuusion luomiseksi ei onnistu, jos ei tilaa jaeta.

Ihminen on aina vuorovaikutuksessa myös ympäröivään tilaan ja se ei digitaalisessa ympäristössä mahdollistu. Tilankäyttö koetaan digitaalisessa ympäristössä haasteeksi, koska fyysistä tilaa ei jaeta. Yllä olevassa vastauksessa tulee hyvin esiin draamatyöskentelyn spatiaalisuuden eli tilan käytön ja hahmottamisen merkitys. Draamatyöskentelylle on perinteistä jakaa fyysinen tila, jossa yhteinen työskentely tapahtuu. Fyysinen kontakti, impulssit ja toisesta vaikuttaminen mahdollistuu vain yhteisessä tilassa. Digitaalisessa draamatyöskentelyssä tilaa on mahdoton hahmottaa, kun kaikki osallistujat ovat eri tilassa. Siten myös fiktiivinen työskentely on haastavaa. Lisäksi joku vastaajista koki, että kotona voi olla häiriötekijöitä ja fyysinen draamatyöskentelylle varattu tila tuo turvaa ja yksityisyyttä. Toisaalta joku taas mainitsi, että joillekin osallistujille kotona osallistuminen voi olla helpompaa, kun ei tarvitse jännittää muita.

Muitakin kuin sanalliseen, sanattomaan tai spatiaalisuuteen liittyviä digitaalisen draamatyöskentelyn haasteita mainittiin aineistossa. Seuraavaksi niistä muutama maininta.

Uuden draamaryhmän kanssa ei minusta olisi kovin helppoa etänä aloittaa, tai ainakin ilmapiirin luominen ja luottamuksen rakentaminen voisi viedä paljon enemmän aikaa.

Luottamus on määritelty uskoksi, odotukseksi tai tunteeksi, joka nousee yksilön persoonallisuudesta. Luottamus syntyy myös vuorovaikutuksessa yksilöiden välillä ryhmissä. Luottamuksen määritelmään voidaan sisällyttää muun muassa odotukset ja riskit ja tilannetekijät, jotka joko tukevat tai vaikeuttavat luottamuksen kehittymistä ja säilymistä. (Marila & Ylinen, 2002, ss. 9–10). Luottamus liittyy turvallisuuden tunteeseen. Siihen, millaisena yksilö kokee olonsa ryhmässä. Ilmapiirin ja luottamuksen luomisessa on ryhmänohjaajalla olennainen rooli. Jos sen kokee digitaalisessa ympäristössä vaikeaksi, on haastavaa aloittaa draamatyöskentely.

Fyysinen läsnäolo on draaman tärkein osa.

Tämä toteamus kiteyttää digitaalisen draaman haasteet yhteen lauseeseen. Vuorovaikutus on ihmisten kohtaamista. Haluaako vastaaja tällä toteamuksella ilmaista, että muun muassa kosketusta vaativat harjoitukset eivät luonnollisestikaan ole mahdollisia digitaalisessa ympäristössä? Kuten aiemmin on jo todettu, vuorovaikutus liittyy keskeisesti läsnäoloon. Vuorovaikutus ei välttämättä ole vain kahden ihmisen välillä tapahtuvaa vuorovaikutusta, vaan ryhmän jäsen voi olla vuorovaikutuksessa myös tilan, materiaalien ja tilanteen kanssa. Hän on valmiina ottamaan vastaan ja reagoimaan siihen, mitä ympärillä tapahtuu. (Alaverronen, 2014, s. 23) Keholliset harjoitukset, jossa tutkitaan kehollisesti vuorovaikutusta, omia tuntemuksia ja läsnäoloa vaativat fyysisen tilan. Koetaan, että vuorovaikutus jää vajaaksi ja kehollisuus ja aistiminen digitaalisessa ympäristössä on puutteellista.

Ensimmäisenä mieleen tulee fyysisen kosketuksen vaativat harjoitukset. Samanaikaisuutta vaativat ryhmäharjoitukset (etänä tulee viive) myös aika mahdottomia.

Vastaaja kommentoi yllä fyysisen kosketuksen vaativia ja samanaikaisuutta vaativien ryhmäharjoitteiden haasteita. Ryhmissä tehtävät samanaikaisuutta edellyttävät harjoitteet koetaan hankalaksi digitaalisessa ympäristössä. Tarinankerrontaa ja helppoja pelejä tai puheeseen perustuvia improvisaatioesityksiä voi toteuttaa verkossa, jos jokainen tietää, missä järjestyksessä edetään. Kuitenkin osa kommentoi, että digitaalisessa tilassa on vaikea tehdä harjoitteita sujuvasti järjestyksessä, koska verkkoympäristössä ei näe osallistujien järjestystä. Vuoro pitää aina siirtää jollekin sovitulla tavalla esimerkiksi sanomalla seuraavan nimi ja se katkaisee tai aiheuttaa pakollisen tauon harjoitteeseen. Myös yhteistä liikettä vaativa tai yhteinen vuorovaikutukseen perustuva esitys ovat mahdottomia digitaalisessa ympäristössä.

Verkossa tapahtuva toiminta on suunnitellumpaa ja rajatumpaa, se ei solju spontaanisti moneen eri suuntaan monilla eri menetelmillä, kuten fyysisen tilan jakaminen ja kasvokkain viestintä.

On kyse vuorovaikutuksesta. Kuten Alaverronen (2014) opinnäytetyössään toteaa, vuorovaikutus ei välttämättä ole vain kahden ihmisen välillä tapahtuvaa vuorovaikutusta,

vaan henkilö voi olla vuorovaikutuksessa myös tilan, materiaalien ja tilanteen kanssa. Hän on valmiina ottamaan vastaan ja reagoimaan siihen, mitä ympärillä tapahtuu. Digitaalisessa ympäristössä vuorovaikutusta rajaa tietokone ja se, että jokainen on omassa erillisessä tilassa, ei yhteisessä.

Koen yhteistyön ja kontaktin olevan niin ratkaisevan tärkeää draamaopetuksessa, että on vaikea kuvitella, etenkin pienten/uusien oppilaiden kanssa, että digidraama olisi käytännöllistä.

Kaikille ryhmille digitaalinen draamatyöskentely ei sovellu. Pienet oppilaat tarvitsevat turvallista aikuista draaman maailmassa liikuttaessa ja silloin fyysinen ympäristö on avainasemassa, jossa yhteinen tekeminen turvallisessa ympäristössä mahdollistuu. Lisäksi pienten lasten keskittymiskyky on vielä kehittymässä, joten aikuisen läsnäolo siinäkin suhteessa tärkeää. On oltava selkeät pelisäännöt ja joku, joka niitä seuraa.

Vaikea tietää, miten osallistujat kokevat esim. osallisuuden tunteen, kun et näe kaikkia tai vaikka näkisitkin, et voi aistia tunnelmia samoin kuin livenä.

Kehollisuuteen liittyen tuli useita mainintoja. Aistiensa avulla ihminen on yhteydessä sekä ulkomaailmaan että omaan kehoonsa ja sen tuntemuksiin. Näkö-, kuulo- ja hajuaistin avulla ihminen suuntautuu ympäristöön ja vastaanottaa tietoa siitä, mitä ympärillä tapahtuu. Asento-, liike- ja tasapainoaisti puolestaan kertovat, mitä kehossa itsessään tapahtuu. Ihmisen kaikki aistit ovat läsnä vuorovaikutustilanteessa. Läheisessä vuorovaikutuksessa katsekontakti, ääni, kosketus ja tuoksu sulautuvat yhteiseksi tiedoksi, samalla myös läheisyyden kokemukseksi. Aistien kautta saa siis tietoa ja eri aistit tukevat toistensa välittämää tietoa. (Burakoff, 2020) Digitaalisessa ympäristössä osa aisteista jää kokematta ja siksi niistä saatu tieto on puutteellista. Tunnelman aistiminen tapahtuu myös helpommin suhteessa toiseen fyysisessä tilassa.

Toisen kuuntelemisen ja aistimisen oppiminen sekä läsnäoloa on vaikea oppia etänä.

Aineistossa mainittiin useita kertoja läsnäolo. Toimiva kuuntelu on kykyä kohdata ja olla läsnä. Keskittyä toiseen. Se on kykyä olla hiljaa, kun toisella on sanottavaa ja kuulla se, mitä toinen sanoo. Toimiva kuuntelu on myös tietoisuutta oman puheen ja omien tekojen

vaikutuksista toisiin. Se on omien tunteiden, ajatusten ja tarpeiden tunnistamista ja virittymistä sosiaalisiin tilanteisiin sopivalle aaltopituudelle. Aktiivinen kuuntelu on toisen ihmisen huomaamista ja huomioimista. Siten osoitetaan, että halutaan ymmärtää toista ja hänen kokemuksiaan. Kun kuuntelija keskittyy toisen viestiin, hän osoittaa arvostusta tätä kohtaan. Sanattomat ilmeet, eleet ja asennot kertovat myös kuuntelemisesta. (Mieli ry, 2020)

Kuunteleminen toki onnistuu digitaalisessa ympäristössä. Puhuja saattaa kokea, että kaikki kuuntelevat häntä, mutta sen aistiminen jää vajaaksi. Puhuja ei saa kokemusta katsekontaktista, eleistä ja asennoista digitaalisessa ympäristössä. Ilmeet näkyvät, mutta niihin keskittyminen on haastavaa, jos ryhmässä on useita jäseniä. Läsnaoloa ei voi aistia. Tilan, tunteen, tunnelman ja toisen ihmisen aistiminen ja herkkä reagoiminen on hankalaa digitaalisessa ympäristössä. Toisen kuuntelemista ja läsnäoloa on vaikea tavoittaa etänä, koska impulsseihin reagoiminen ei oikein onnistu. Hienovaraisten ilmeiden ja kehonkielen merkkejä on vaikea lukea. Energian ja yhteyden jakaminen vääristyy digitaalisessa ympäristössä.

Oman luokkahuoneen yksityisyys ja turva puuttuu – siellä kukaan ei tule keskeyttämään tai ihmettelemään. Yhteinen ilmapiiri kärsii, yhteistä tilaa ei saa samalla tavalla ”ladattua” yhteiseen tekemiseen tai yhteiseen illuusioon, keskittyneeseen tilaan tai muuhun sellaiseen.

Osa koki, että läsnäolo digitaalisessa ympäristössä on heikompaa ja häiriötekijöitä on enemmän kuin yksityisessä luokkahuonetilassa. Oppilaat ovat ujompia verkkoympäristössä ja aito läsnäolo ja kontakti jää vajaaksi. On olennaista, että voi vaikuttua toisesta ja ottaa impulsseja ja energiaa vastaan ja toisaalta siirtää niitä myös muille. Digitaalisessa ympäristössä tämä on suhteellisen haastavaa.

Digiosaaminen on kuitenkin tärkeää, joten kyllä uusien draamamuotojen tutkiminen sen tiimoilta tuntuu myös tervetulleelta, kunhan sen tarkoitus ei ole korvata aitoa läsnäoloa ja kohtaamista. Nykyään draamaa tarvitaan senkin takia, että ihmiset eristäytyvät toisistaan ja kaikki digitalisoituu – draaman ei kuulu digitalisoitua, ainakaan kokonaan.

Tässä vastaaja haluaa tuoda esille sekä digitaalisen draamatyöskentelyn haasteita että mahdollisuuksia. Hän on asennoitunut myönteisesti tutkimaan uusia draamatyöskentelyn muotoja, mutta peräänkuuluttaa aidon läsnäolon ja kohtaamisen merkitystä. Ne ovat kuitenkin draamatyöskentelyn olennaisia elementtejä. Vastaaja pohtii myös sitä, kun maailma digitalisoituu vauhdilla, mitä tapahtuu kasvokkain kohtaamiselle. Molempia työskentelymuotoja tarvitaan, toisiaan täydentämään.

En ole varma, miksi juuri digidraamaa pitäisi erityisesti lisätä. Joissain tilanteissa se voi toimia hyvänä lisänä, mutta en lähtisi pois kontaktiopetuksesta.

Tässä vastaaja kyseenalaistaa digitaalisen draamatyöskentelyn mahdollisuudet ja pohtii sitä, millaista lisäarvoa uudenlainen työskentelymuoto hänelle toisi. Hän uskoo fyysisen kohtaamisen draamatyöskentelyyn, mutta jättää pienen mahdollisuuden myös digitaaliselle työskentelylle.

Kysyttäessä, miksi ei ole käyttänyt digitaalista draamaa, syiksi mainittiin, ettei digitaalisen draaman työmahdollisuuksia ole ollut näköpiirissä. Eräs mainitsee, ettei kaikkien aikuisten digitaaliset taidot ole riittävät, jolloin opetus ei ole riittävän laadukasta ja tasa-arvoista. Toisaalta vastaaja myös oletti, että työpäivän jälkeen osallistujat saattavat olla niin väsyneitä, etteivät enää halua istua koneen äärellä. Vastaajan kommentista ei käy ilmi, onko hän olettanut asioita kohderyhmän puolesta vai onko hän kysynyt suoraan osallistujilta, miten nämä kokevat työpäivän jälkeisen draamatyöskentelyn verkossa.

Yksi vastaaja kertoi käyttäneensä jotain menetelmiä, mutta koki, ettei kohtaamisen kehollisuus, impulssit, reagointi, herkkyys ja aistit välity verkon kautta. Hänen mielestään yhteisöllisyyden ja yhteyden kokemisen tunne ei välity samalla tavalla kuin fyysisessä kohtaamisessa.

7.2 Digitaalisen draamatyöskentelyn mahdollisuudet

Taulukossa 6 nähdään digitaaliseen draamatyöskentelyyn aineistoista esiin nousseita mahdollisuuksia. Niistä eniten mainintoja tuli sanalliseen, sanattomaan ja visuaaliseen ilmaisuun liittyen. Spatiaalisuuteen liittyviä mahdollisuuksia ei aineistossa mainittu.

<p>Sanallinen <i>"tekstipohjaiset harjoitteet, puheimpro, monologit, kuunnelmat, tarinalliset, nukketatteri, runot, reflektointi, fiilikset, suunnittelu, käsikirjoitus"</i></p>	<p>Kehollinen (sanaton) <i>" Videolla tunneilmaisun ja liikkeen harjoitukset ovat hyviä, kun voi jälkikäteen arvioida omaa suorittamistaan." /"Eleiden maksimoiminen."</i></p>
<p>Visuaalinen <i>"piirtäminen, kuvat, naamioteatteri, videot ja valokuvat"</i></p>	<p>Spatiaalinen Tilankäyttöön liittyviä mahdollisuuksia ei mainittu. Siihen liittyy haasteita, kun tilaa ei jaeta.</p>

Taulukko 6. Digitaalisen draamatyöskentelyn mahdollisuudet

Sanalliseen ilmaisuun liittyvät mahdollisuudet näkyvät yllä olevissa harjoiteideoissa. Nämä ovat mainintoja vastauksista, joiden nähtiin soveltuvan mainiosti digitaaliseen draamatyöskentelyyn. Tämänkaltaisia harjoitteita mainittiin aineistossa useasti, joten voidaan olettaa, että niitä on joko käytetty tai niiden ajatellaan parhaiten soveltuvan digitaaliseen ympäristöön. Harjoitteet on valittu selkeästi sen perusteella, että niitä voi joko kirjoittaa tai puhua. Niitä voi tehdä yksitellen tai siten, että seuraava selvästi tietää, milloin oma vuoro tulee. Vuoroista on kuitenkin sovittava selkeät pelisäännöt, miten puheenvuoro siirtyy henkilöltä toiselle.

Videolla tunneilmaisun ja liikkeen harjoitukset ovat hyviä, kun voi jälkikäteen arvioida omaa suorittamistaan.

Visuaaliseen ilmaisuun liittyvät harjoitteet onnistuvat, kun niihin voi palata jälkikäteen. Onko vastaaja antanut osallistujille tehtäväksi tehdä videon jostain aiheesta, jonka jälkeen osallistujien videot on katsottu yhteisesti ja niitä on analysoitu? Vastauksessaan hän mainitsee tunneilmaisun. Onko harjoitteen tavoitteena ollut opettaa osallistujille tunneilmaisua ja sitä, miten kehonkieli vaikuttaa tunneilmaisuun? Vastauksissa mainittiin myös ilmaisuuden tehosteet, joita digitaalisuus voi tuoda mukanaan. Tarinoita voi vahvistaa

muun muassa kuvilla. Joku mainitsi tehneensä liikkeellisiä harjoitteita ja improvisaatiota videonvälityksellä. Epäselväksi tässä jäi se, että tarkoittaako vastaaja ”videonvälityksellä” digitaalista draamatyöskentelyä vai sitä, että osallistujat ovat tehneet videoita ja improvisaatioita kuvaamalla itseään ja toisiaan ja videoita on analysoitu jälkikäteen.

Mitä enemmän aivomyrskyilen, niin huomaan, että rooliharjoitukset, roolipelit yms. roolin ottaminen on digiympäristössä luontevaa – pelikulttuuri ja verkkoidentiteetti vievät tähän suuntaan jo muutenkin.

Tässä vastaaja selkeästi antaa digitaalisessa draamatyöskentelylle mahdollisuuden. Hän luetteleekin vastauksissaan todella paljon harjoitteita, joita hän joko on kokeillut tai ajattelee niiden toimivan digitaalisessa ympäristössä. Hänen asenteensa on myönteinen ja hän ymmärtää digitaalisen ympäristön tämän päivän mahdollisuutena, myös draamatyöskentelyssä. Hän haluaa ehkä käyttää aikaa ja luovuutta kehittyäkseen itse digitaalisen draamatyöskentelyn ohjaajana. Asenteella on suuri merkitys digitaalisen työotteen käyttöönotossa. Jos kokee, ettei osaa eikä halua opetella, on luonnollisesti vaikea ottaa haltuun uusia työvälineitä ja oppia uutta. Digitaalisen draamatyöskentelyn voi ottaa vastaan mahdollisuutena, joka kehittää omaa ammatillista osaamista.

Yhdessä voisi vaikka käsikirjoittaa näytelmiä. Digitaalista draamaa voi myös hyödyntää suunnittelu- ja ideointivaiheessa.

Tässä vastaaja on oivaltanut suunnittelun ja ideoinnin mahdollisuudet verkkoympäristössä. Digitaalisessa ympäristössä voi tehdä myös asioita ja suunnitella kokonaisuuksia etukäteen. Käsikirjoittaminen onnistuu mainiosti yhdessä, vaikka ollaankin verkkoympäristössä. Ideointia voi tehdä yhdessä samalla, kun kirjoitetaan.

Melkeinpä kaikki paitsi kosketusta vaativat ja tiettyä järjestystä seisoen tai istuen vaativat.

Sanattomaan viestintään ja kehollisuuteen liittyviä mahdollisuuksia mainittiin vastauksissa. Vaikkakin tämä osa-alue jää vajaaksi digitaalisessa ympäristössä, löysi osa vastaajissa myös tältä osa-alueelta harjoitemahdollisuuksia. Yksilöllinen kehollinen ilmaisu,

tarkkailuharjoitukset, kasvojummat ja venyttelyt onnistuvat digitaalisessa ympäristössä vastaajien mukaan.

Aikaan ja paikkaan sitomattomuus, oppimisen kaikkiaalisuus, uusi/vaihteleva konteksti avaa uusia leikin ja luovan toiminnan mahdollisuuksia.

Se, ettei digitaalinen draamatyöskentely ole paikkasidonnaista, sai paljon mainintoja. Työskentelyyn voi osallistua mistä päin Suomea tai maailmaa vaan, eikä tarvitse matkustaa erilaisten kurssien perässä. Voi osallistua kotoa käsin. Eräs vastaajista totesi, että tällainen etädraamatyöskentely voisi olla toimivaa paikoissa, jossa välimatkat harrastuksiin ovat pitkät. Hän ei kuitenkaan koe, että pääkaupunkiseudulla digitaalinen draamatyöskentely olisi käytännöllistä. Joillekin etädraamatyöskentely voi olla mielekkäämpi vaihtoehto kuin fyysisessä tilassa työskentely. Saa tehdä yksin. Digitaalinen draamatyöskentely tämän vastaajan mukaan rikastuttaa oppimisympäristöä ja tuo vaihtelua totuttuun tapaan tehdä draamaa. Eräs vastaajista totesi, että digitaalisessa draamatyöskentelyssä on paljon potentiaalia, jota ei ole osattu ottaa käyttöön.

8 Johtopäätökset

Perinteisesti on ajateltu, että draamatyöskentely edellyttää fyysistä kohtaamista, jotta voidaan puhua draamatyöskentelystä. Kuitenkin teknologia kehittyy vauhdilla ja digitalisaatio vaatii meiltä entistä enemmän osaamista ja uuden oppimista.

Koronaepidemian aiheuttama maailmanlaajuinen kriisiytyminen pakotti monet ammattiryhmät pohtimaan työtään uudella tavalla ja ottamaan digitaaliset keinot käyttöön selviytyäkseen taloudellisesti.

Draamaopettajien ja teatteri-ilmaisun ohjaajien kokemusten perusteella myös draamatyöskentely on uuden äärellä. Digitaalisen draamatyöskentelyyn liittyvät kokemukset jakavat mielipiteitä. Digitaalinen työskentely nähdään mahdollisuutena, mutta toisaalta siihen sisältyy myös paljon haasteita. Draamatyöskentelyä ei haluta tehdä pelkästään virtuaalisesti, mutta digitaalisuutta voidaan hyödyntää. Lisäksi koetaan, että draamasta eri konteksteissa tulisi olla kiinnostunut ja olisi tärkeää kouluttautua käyttämään digitaalista

draamaa. Se on tässä ja nyt, mutta myös tulevaisuutta ja se luo lisää ammatillista osaamista draamatyöskentelyn kentälle.

Draamatyöskentelyssä on kuitenkin pitkälti kyse fyysisestä kohtaamisesta, kosketuksesta ja kontaktista ja nämä elementit eivät digitaalisessa ympäristössä ole mahdollisia. Läsnäolo ja kehollinen ilmaisu jää vajaaksi ja vuorovaikutus on siksi myös puutteellista. Osa vastaajista ei selkeästi osannut päättää, onko digitaalinen draamatyöskentely hyvä juttu vai ei. Kaikki riippuu myös siitä, miten opettajat ja ohjaajat digitaaliseen draamatyöskentelyyn suhtautuvat. Koetaanko digitaalinen draamatyöskentely lisäarvona vai ennemminkin rasitteena, jota on pakko tulevaisuudessa osata hyödyntää entistä paremmin? Nähdäänkö digitaalisen työskentelyn käytöllä potentiaalia ja voidaanko sen avulla korvata jotain draamatyöskentelyn osa-aluetta?

Kokonaisuudessaan jää se vaikutelma, että digitaalinen draamatyöskentely koetaan mahdollisuutena, joka on tullut jäädäkseen. Se vaatii rohkeutta, ennakkoluulottomuutta, työtä ja erityisesti asennetta ottaa uusia digitaalisia mahdollisuuksia haltuun ja siirtää draamatyöskentelyä verkkoon. Toisaalta vastaajien vähäisen määrän vuoksi voi vaan arvailla, onko digitaalinen draamatyöskentely kuitenkin vielä verrattain vierasta ja uutta Suomessa. Se vaatii aikaa ja osaamista, jotta teknologiaa uskalletaan ja halutaan rohkeammin kokeilla fyysisen draamatyöskentelyn ohella. Digitaalinen draamatyöskentely tuo opetukseen lisämahdollisuuksia, mutta kontaktiopetusta se ei kuitenkaan korvaa. Teknologia ja digitaalisuus tarjoavat laajemmin myös taiteen ja kulttuurin kentällä mahdollisuuksia, mutta eivät korvaa fyysistä kohtaamista taiteen ja kulttuurin äärellä.

On tärkeää, että tutkimuksen ja analyysin parissa työskentelevä perustelee valintansa ja selittää, miksi hän on mitään tehnyt. Se vahvistaa tutkimuksen uskottavuutta ja luotettavuutta. (KvaliMOTV, 2006). Halusin tehdä opinnäytetyön digitaaliseen draamaan liittyen, koska aihe oli ajankohtainen vallitsevan maailmantilanteen vuoksi ja monen työskentely keskittyi digitaaliseen ympäristöön. Kiinnostui, miten draaman kanssa työtään tekevät ratkaisivat COVID-19-epidemian mukanaan tuoman haasteen. Vaikka vastausmäärä jäi pieneksi eikä tämän opinnäytetyön tuloksia voi yleistää, on tämä kuitenkin pieni otos siitä, millaisia kokemuksia teemaan liittyy. Halusin tutkia kokemuksia siksi, koska digitaalinen draamatyöskentely on vielä lapsen kengissä ja siitä ei ole juurikaan tutkimuksia tehty.

Draamatyöskentely asetetaan luonnollisesti aina fyysiseen tilaan ja siksi oli kiinnostavaa nähdä, millaisia vastauksia kyselyyn tulee. Digitaaliselle draamatyöskentelylle on tilausta tulevaisuudessa, koska COVID-19-epidemian aiheuttama valtava digiloikka muuttaa tapaa olla vuorovaikutuksessa. Siksi myös taiteen parissa työskentelevät ammattilaiset joutuvat pohtimaan alan digitaalisia mahdollisuuksia pysyäkseen ammatillisessa kehityksessä mukana.

Koska vastaajia oli suhteellisen vähäinen määrä, opinnäytetyön tuloksia ei voi yleistää eikä pitää ehdottomina totuuksina. Tuloksissa näkyy muutaman draamaopettajan ja teatteri-ilmaisun ohjaajan kokemuksia. Kiinnostavaa olisi ollut myös tietää, miksi niin moni kyselyn nähneistä jätti siihen vastaamatta. Digitaalinen draamatyöskentely on uudenlainen mahdollisuus draamatyöskentelyn kentällä ja sen mahdollisuuksia pitäisi tutkia enemmän. Tämän opinnäytetyön tulosten perusteella se luo vahvaa uskoa sille, että myös draamatyöskentelyssä digitaalisuus on ehdottomasti mahdollisuus, jota vakavasti kannattaa tutkia ja kokeilla omassa työssään.

9 Pohdinta

Tämä opinnäytetyöprosessi on ollut ajoittain hyvin haastava. Ensisijaiset opinnäytetyöhön liittyvät suunnitelmat kariutuivat koronaepidemian takia, koska suunniteltu toiminnallinen opinnäytetyö ei ollut mahdollista toteuttaa. Koska omakin työni siirtyi kotiin ja kohtaamiset tapahtuivat ainoastaan verkon välityksellä, heräsi ajatus tähän opinnäytetyöhön liittyen juuri siitä lähtökohdasta. Miten ihmeessä draamatyöskentelyä voi tehdä digitaalisessa ympäristössä?

Olen itsekin aikoinaan opiskellut draamakasvatusta, ollut osallisena ja käyttänyt draaman menetelmiä työssäni sekä harrastanut teatteria yli kymmenen vuotta. Minulla on ymmärrystä draamatyöskentelystä ja siitä, millaisia elementtejä siihen liitetään. Digitaalisesta draamatyöskentelystä minulla on vain yhden koulutuskokonaisuuden osallistujan näkökulma ja siihen peilaten voin todeta, että draamatyöskentelyä voi tehdä onnistuneesti myös digitaalisessa ympäristössä. Verkkotyöskentely toki asettaa rajoitteita. Tiedämme, että fyysinen kohtaaminen ja kosketus ei ole mahdollista, mutta jos ratkaisee asioita luovasti ja ennakkoluulottomasti, moni asia on mahdollista myös digitaalisessa

ympäristössä. Ohjaajien rohkeudella ja ennakkoluulottomalla asenteella on merkitystä. Digitaalisuus edellyttää uuden oppimista ja rohkeutta, mutta se tuo draamatyöskentelyn ammattilaisille ammatillista pääomaa tähän aikaan ja tulevaisuuteen.

Heikkisen (2007, s. 11) neljä tarinankerronnan / ilmaisun tapaa näkyy tutkimustuloksissa. Sitähän draamatyöskentely on: sanallista, kehollista, visuaalista ja spatiaalista. Keskiössä vuorovaikutus ja läsnäolo. Kuten on usein tässä opinnäytetyössä jo mainittu, draamatyöskentelyyn liitetään tiettyjä lainalaisuuksia ja elementtejä. Ne toteutuvat eri tavalla ja rajallisesti digitaalisessa ympäristössä. Digitaaliseen draamatyöskentelyyn liittyy myös käytännön asioita, jotka tuovat haasteita työskentelyyn. Kuitenkin digitaalisuus tarjoaa mahdollisuuden osallistua draamatyöskentelyyn mistä päin maailmaa tahansa.

Jatkotutkimuksen aihe voisi liittyä kohderyhmän kokemuksiin digitaalisesta draamatyöskentelystä. Millaista on osallistua ja tehdä draamaa ja teatteria digitaalisessa ympäristössä? Toisaalta tämän tutkimuksen voisi tehdä uudelleen, kun koronaepidemia on ohi. Onko suhtautuminen digitaaliseen draamatyöskentelyyn muuttunut? Mitä uutta koronaepidemian aikana on opittu? Millaisia uusia ja käyttökelpoisia draamatyöskentelyn digitaalisia välineitä on ottanut käyttöön? Millainen on draamatyöskentelyn uusi normaali? Kiinnostavaa olisi myös tehdä tutkimus itse digitaalisen draamatyöskentelyn prosessista. Tutkija olisi itse mukana prosessissa ja tekisi havaintoja ”matkasta”. Millaisia havaintoja sieltä tulisi esiin?

Digitaalisuus on tullut jäädäkseen ja siitä meidän kaikkien olisi syytä ottaa kaikki mahdollinen ilo irti. Se mahdollistaa monella saralla paljon hyvää ja helpottaa monen elämää. Ei kuitenkaan unohdeta kasvokkain kohtaamisia, kun sen aika taas on. Aitoa läsnäoloa, lähellä toista ihmistä, ei korvaa mikään.

Lähteet

Aho, N. (2019): Teatteri Saaga. Teatteria ja ilmaisutaitoa. Haettu 27.12.2020 osoitteesta
<https://teatterisaaga.fi/teatteria-ja-ilmaisutaitoa/>

Alaverronen, V. (2014): *Tässä ja nyt – Mitä on esiintyjän läsnäolo ja miten ohjaaja voi vaikuttaa siihen?* Opinnäytetyö. Esittävä taide. Turun ammattikorkeakoulu. Haettu 22.11.2020 osoitteesta
https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/73770/Alaverronen_Veera.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Bell, H. & Borsuk, A. (2020). Taylor&Francis online. Teaching Shakespeare: digital processes. Haettu 20.11.2020 osoitteesta
<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/13569783.2019.1704241?src=recsys>

Taylor & Francis Online (2009). Booth, D. Afterwords. Teoksessa Andersson, M., Carroll, J. & Cameron, D (2009). *Drama education with digital technology*. Lontoo: Continuum International Publishing Group.

Bowell, P. & Heap, B.H. (2014). *Prosessidraama - polkuja opettamiseen ja oppimiseen*. Helsinki. Draamatyö.

Burakoff, K. (2020). Aistit vuorovaikutuksessa. Haettu 22.11.2020 osoitteesta
<https://papunet.net/tietoa/aistit-vuorovaikutuksessa>

Carroll, J. (2010). Digital drama: A snapshot of evolving forms. Haettu 21.11.2020 osoitteesta
<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/17508480209556409>

ePerusteet. Kyyjärven paikallinen varhaiskasvatussuunnitelma. Ilmaisun monet muodot. Haettu 20.11.2020 osoitteesta
<https://eperusteet.opintopolku.fi/#/fi/ops/9320957/varhaiskasvatus/tekstikappale/9361574>

Gigantti (2020): Mitä on VR, AR ja MR? Haettu 27.12.2020 osoitteesta
<https://www.gigantti.fi/cms/ar-vr-mr/mita-ovat-vr-ar-ja-mr/>

Haddington, P. & Kääntä, L. (2011). Johdanto multimodaaliseen vuorovaikutukseen.

Teoksessa Haddington, P. & Kääntä, L. (2011). *Kieli, keho ja vuorovaikutus*.

Multimodaalinen näkökulma sosiaaliseen toimintaan. Vantaa: Hansaprint Oy, ss. 11–45.

Harrastajateatterit (2018). Konstantin Stanislavski. Haettu 28.11.2020 osoitteesta

<https://harrastajateatterit.fi/konstantin-stanislavski/>.

Heikkinen, H. (2001). Pohdintaa draamakasvatuksen perusteista. Teoksessa Korhonen, P. &

A-L., Østern (toim.). 2001. *Katarsis, draama, teatteri ja kasvatus*. Jyväskylä: Atena, ss.

75–105.

Heikkinen, H. (2005). *Draamakasvatus – opetusta, taidetta ja tutkimista!* Jyväskylä:

Gummerus kirjapaino Oy.

Heikkinen, H. 2017 *Ajattele toimien - kohti draamakasvatuksen syvempää ymmärtämistä*.

Tampere: Draamatyö.

Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara P. (2014). *Tutki ja kirjoita*. 19 painos. Porvoo: Bookwell

Oy.

Ihanainen, Pekka (2010). Ammatillinen verkkopedagogiikka – teoreettisia ja käytännöllisiä

lähtökohtia. Haettu 20.11.2020 osoitteesta

<https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/96528/ammattillinenverkkopedagogiikka.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Isotalus, Pekka (2020). Verkkovuorovaikutus vaatii uutta osaamista. Haettu 20.11.2020

osoitteesta <https://isotalus.fi/2020/03/30/verkkovuorovaikutus-vaatii-uutta-osaamista/>

Jalkanen, E. (2011): *Ai mikä? Teatteri-ilmaisun ohjaaja? Teatteri-ilmaisun ohjaaja*

käsitteenä. Opinnäytetyö. Metropolia ammattikorkeakoulu. Haettu 6.8.2020 osoitteesta

https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/32341/jalkanen_teatteri-ilmaisunohjaaja.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Jyväskylän yliopisto. Viestintätieteiden laitos. Vuorovaikutus. Haettu 20.11.2020 osoitteesta

<https://www.jyu.fi/viesti/verkkotuotanto/ryhmaviestivuurovaikutus.html>.

- Kananen, J. (2010): *Opinnäytetyön kirjoittamisen opas*. Tampere: Taitto & Paino, Tampereen yliopistopaino Oy, Juvenes Print.
- Keisala, K. (2017). Varsinais-Suomen lastensuojelujärjestöt. Millaista on hyvä vuorovaikutus? Haettu 20.11.2020 osoitteesta <https://vslj.fi/hyva-vuorovaikutus-perustuu-dialogille/>
- Korhonen, P. (2005). Soveltavasta teatterista ja teatterilähtöisistä menetelmistä – mitä tänään ajattelen. Teoksessa Korhonen, P. & Airaksinen, R. toim. (2014): *Hyvä hankaus 2.0*. Tallinna: Draamatyö, ss. 13-29.
- Kuuluvainen, J. (1996): *Draama nyt. Draaman teoriaa 1990-luvun alun Englannissa*. Teoksessa Lehtonen, J & Tanttu-Kanpp, H. toim (1996): *Draama. Nyt. Kirjoituksia ilmaisukasvatuksesta alalta*. Jyväskylän yliopiston täydennyskoulutuskeskus, ss. 10–22.
- Laine, T. (2018). Miten kokemusta voidaan tutkia? Fenomenologinen näkökulma. Teoksessa Valli, R. toim. (2018): *Ikkunoita tutkimusmetodeihin 2. Näkökulmia aloittelevalle tutkijalle tutkimukset teoreettisiin lähtökohtiin ja analyysimenetelmiin*. 5., uudistettu ja täydennetty painos. Keuruu: Otava, ss. 29–50.
- Lauha, H. & Nölvak, K. (2019). *Digitalisaatio ja nuorisotyö*. Helsinki: Grano.
- Laukka, S. & Koponen, J. (2014). *Yhtä draamaa. Oulun kaupungin draamaopetus suunnitelma*. 2. uudistettu painos. Tallinna: Tallinnan Publishing House.
- Leinonen, R. (2019): Määrällisen tutkimuksen aineistonkeruumenetelmät. Haettu 17.12.2020 osoitteesta <https://spoken.fi/maarallisen-tutkimuksen-aineistonkeruumenetelmat/>
- Lievonen-Thapa, I. (2019). Brändin vetovoimana visuaalinen tarina. Haettu 24.10.2020 osoitteesta <https://www.kubo.fi/brandin-vetovoimana-visuaalinen-tarina/>
- Nettitiето Oy. Viestintäkeskus.fi. Haettu osoitteesta 20.11.2020 <http://www.xn--viestintkeskus-dib.fi/fi/Viestint%C3%A4tietoa.html>
- Okkonen Seija 2003: *Draama mediassa vai mediaa draamassa – mahdollisuus vai harha?* Haettu 22.7.2020 osoitteesta <http://sokl.uef.fi/verkojulkaisut/monitiet/okkonen.htm>

Okkonen, Seija 2003: *Media pedagogisissa draamaprosesseissa välineenä ja kohteena.*

Kasvatustieteen lisensiaatin tutkielma. Tampereen yliopiston opettajankoulutuslaitos.

Owens, A. & Barber, K. 2014. *Draamakompassi.*

Prosessidraaman suunnittelu, käytännön työskentely, arviointi ja reflektointi. Helsinki: Draamatyö.

Peräkylä, A. (2016). Ilmeet ja eleet. Teoksessa Stevanovic, M. & Lindholm, C. toim. (2016):

Keskustelunanalyysi. Kuinka tutkia sosiaalista toimintaa ja vuorovaikutusta, ss. 62–78.

Tampere: Vastapaino.

Peräkylä, A. & Stevanovic, M. (2016). Kehollinen läsnäolo. Teoksessa Stevanovic, M. &

Lindholm, C. toim. (2016): *Keskustelunanalyysi. Kuinka tutkia sosiaalista toimintaa ja vuorovaikutusta, ss. 31–46.* Tampere: Vastapaino.

Ruusuvuori, J. (2016). Katse. Teoksessa Stevanovic, M. & Lindholm, C. toim. (2016):

Keskustelunanalyysi. Kuinka tutkia sosiaalista toimintaa ja vuorovaikutusta, ss. 47–62.

Tampere: Vastapaino.

KvaliMOTV (2006). Menetelmäopetuksen tietovaranto. Haettu 31.10.2020 osoitteesta

https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/kvali/L7_1.html

KvantiMOTV (2010). Kyselylomakkeen laatiminen. Haettu 27.12.2020 osoitteesta

<https://www.fsd.tuni.fi/menetelmaopetus/kyselylomake/laatiminen.html>

Taideyliopisto (2020). Tietoa hankkeesta. Haettu 15.10.2020 osoitteesta

<https://www.artsequal.fi/fi/tietoa-hankkeesta>

Tampereen yhteiskoulun lukio. Teatteri-ilmaisu. Haettu 27.7.2020 osoitteesta

<https://peda.net/tampere/tyl/ops-2016/r8ijtkv/teatteri-ilmaisu>

Tampereen yliopisto. Tampereen ammattikorkeakoulu. Zoom-palvelun tietosuoja ja

turvallisuus. Haettu 27.9.2020 osoitteesta <https://www.tuni.fi/it-palvelut/kasikirja?search=zoom&page=2740>

Terve.fi. Kauneus ja terveys blogit (2018): *Turvallinen ilmapiiri tukee hyvinvointia.* Haettu

11.10.2020 osoitteesta <https://blogit.terve.fi/stressitohtori/huono-ilmapiiri/>

Tieteen termipankki (2020): Spatiaalinen. Haettu 17.12.2020 osoitteesta

<https://tieteentermipankki.fi/wiki/Biologia:spatiaalinen>

Tuomaala, E., (2020). Aktiivinen kuuntelu on kuuntelemista ja kuullun sanoittamista. Haettu

22.11.2020 osoitteesta <https://mieli.fi/fi/aktiivinen-kuuntelu-kuuntelemista-ja-kuullun-sanoittamista>

Varhaista aikaa (2017). Varhaista aikaa. Varhaiskasvatuksen Aikaa. Kehollinen ilmaisu.

18.7.2017. Haettu 25.11.2020 osoitteesta <http://varhaista-aikaa.blogspot.com/2017/09/kehollinen-ilmaisu.html>

Vilpa, T. (2018). Non-verbaalinen viestintä vuorovaikutustilanteissa. Haettu 22.11.2020

osoitteesta <https://www.kuulu.fi/blogi/nonverbaalinen-viestinta-vuorovaikutustilanteissa/>

Liite 1

Hei kaikki draamaopet ja teatteri-ilmaisun ohjaajat!

Opiskelen Hämeen ammattikorkeakoulussa sosionomi YAMK Kulttuuri- ja taidetoiminta hyvinvoinnin edistäjänä -koulutusohjelmassa ja teen parhaillaan opinnäytetyötäni. Työssäni tutkin sitä, millaisia kokemuksia teillä on digitaalisen / etädraaman työtapojen käytöstä. Millaisia etuja ja esteitä näette digidraaman käytölle?

Olen todella kiitollinen, jos käytätte hetken ja vastaatte alla olevan linkin takaa löytyvään kyselyyn 15.5. mennessä ja autatte minua opinnäytetyöprosessissani ❤️.

<https://pokka.kukunori.fi/nollatoleranssi/f6aa170d-1565-4d6e-9d0a-0e401a9fc1be>

Opinnäytetyön valmistuu alkusyksystä 2020 ja löytyy loppuvuodesta osoitteesta <https://www.theseus.fi/> . Kiitos jo etukäteen vastauksistanne.

ystävällisin terveisin

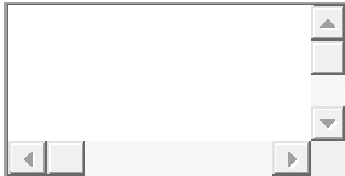
Niina Kaksonen

Liite 2**DRAAMAOPETTAJIEN JA TEATTERI-ILMAISUN OHJAAJIEN KOKEMUKSIA DIGITAALISEN DRAAMAN KÄYTÖSTÄ**

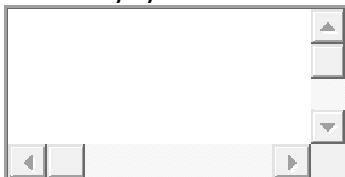
Opiskelen Hämeenlinnan ammattikorkeakoulussa Kulttuuri- ja taidetoiminta hyvinvoinnin edistäjänä -koulutusohjelmassa. Tämä kysely liittyy opinnäytetyöhöni. Tutkimuksen tavoitteena on selvittää, millaisia kokemuksia draamaopettajilla ja teatteri-ilmaisun ohjaajilla on digitaalisen draaman käytöstä? Millaisia draaman työtapoja ja tekniikoita voi hyödyntää digitaalisesti? Kyselyyn voi vastata 15.5.2020 asti.

KYSYMYS 1. IKÄ**18-30v****31-50v****51v –****KYSYMYS 2. KOULUTUSTAUSTA**

Mainitse tässä myös, jos sinulla on draaman / draamakasvatuksen / teatteri-ilmaisun opintoja.

**KYSYMYS 3. MITÄ TYÖTÄ TEET TÄLLÄ HETKELLÄ?**

Kuvaile lyhyesti.



KYSYMYS 4. OLEN KÄYTTÄNYT TYÖSSÄNI DRAAMAN TYÖTAPOJA JA TEKNIIKOITA

Alle vuoden

1-5 vuotta

5-10 vuotta

10-15 vuotta

Yli 15 vuotta

En ole käyttänyt / käytä työssäni draaman työtapoja.

KYSYMYS 5. MITEN HYÖDYNNÄT TYÖSSÄSI DRAAMAN TYÖTAPOJA JA TEKNIIKOITA?

KYSYMYS 6. OLETKO KOKEILLUT DIGITAALISTA DRAAMAA (DRAAMAN TYÖTAPOJA JA TEKNIIKOITA VERKOSSA)?

Kyllä.

En.

KYSYMYS 7. JOS VASTASIT "EN", ARVIOI, MIKÄ SINUA ON ESTÄNYT KÄYTTÄMÄSTÄ DIGITAALISTA DRAAMAA?

KYSYMYS 8. MITÄ TAPAA / KANAVAA SUOSITTELISIT DIGITAALISEN DRAAMAN KÄYTTÖÖN?

Voit valita usemman vaihtoehdon.

Whatsapp

Teams

Zoom

GoogleHangouts

Skype

Facebook


Augmented reality

Virtual reality

Jokin muu kanava

KYSYMYS 9. KERRO, MIKSI SUOSITTELISIT VALITSEMAASI KANAVAA / KANAVIA (MAINITSE TÄSSÄ VIELÄ KANAVAN NIMI)?**KYSYMYS 10. MILLAISIA DRAAMAN TYÖTAPOJA JA TEKNIKOITA VOI HYÖDYNTÄÄ VAIN FYYSISETI SAMASSA TILASSA TAPAHTUVAKSI? MIKSI JUURI NÄITÄ?**

KYSYMYS 11. MILLAISET DRAAMAN TYÖTAVAT JA TEKNIIKAT SOVELTUVAT MIELESTÄSI DIGITAALISEEN DRAAMAAN? MIKSI JUURI NÄMÄ?



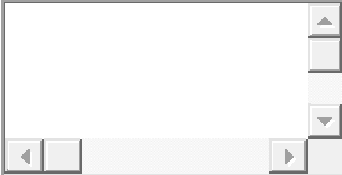
KYSYMYS 12. PITÄISIKÖ DRAAMAN TYÖTAPOJA JA TEKNIIKOITA HYÖDYNTÄÄ ENEMMÄN DIGITAALISESTI (VERKOSSA)?

Kyllä.


Ei.

En osaa sanoa.

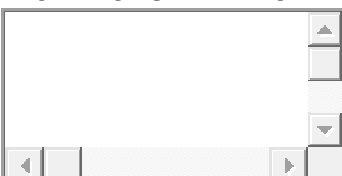
KYSYMYS 13. HALUTESSASI VOIT PERUSTELLA TÄHÄN EDELLISEN KYSYMYKSEN VASTAUSTASI.



KYSYMYS 14. MILLAISIA ETUJA DIGITAALISEN DRAAMAN KÄYTTÖÖN LIITTYY?



KYSYMYS 15. MILLAISIA HAASTEITA DIGITAALISEN DRAAMAN KÄYTTÖÖN LIITTYY?



KYSYMYS 16. MITÄ MUUTA HALUAISIT AIHEESEEN LIITTYEN SANOA? SANA ON VAPAA!

A rectangular text input field with a light gray border. On the right side, there is a vertical scroll bar with three visible buttons: an upward-pointing triangle, a square, and a downward-pointing triangle. On the bottom side, there are four buttons: a left-pointing triangle, a square, a right-pointing triangle, and another square.