

Eläinystäväksi ja Eeve

Konseptit lemmikinhoidon
perusteiden testaamiseen



Elina Pätsi 2018

TIIVISTELMÄ

Opinnäytetyön aiheena on suunnitella konsepti, jonka tarkoituksena on parantaa omistajan ja lemmikkieläimen yhteiselo. Tavoitteena on selvittää, miten ihmisen ja eläimen välinen kommunikaatio toimii sekä minkälaiselle ongelmalle mahdollisesti tarvitaan ratkaisua.

Tutkimuksen kohteena on nykyiset lemmikkituotteet ja -palvelut sekä eläimien käyttäytyminen ja kokemusmaailma. Lopuksi haastattelen lemmikinomistajia heidän ajatuksistaan heidän ja lemmikkinsä välisestä kommunikaatiosta ja tarpeista uusille välineille tai palveluille.

Tutkimuksen päätteeksi tulini lopputulokseen, että suurin huoli ja ongelma näyttää olevan se, että ihmiset eivät tiedä lemmikkieläimensä perustietoja ja hoidon perusteitakaan.

Lopputuloksena syntyi kaksi konseptia, joiden avulla voi testata lemmikin hoidon perusteita. Ensimmäinen konseptista on virallisempi kurssimuotoinen testi ja toinen konsepti on pelimäinen lemmikin hoitoa simuloiva testi.



Tekijä

Elina Pätsi

Otsikko

Eläinystäväksi ja Eeve
– Konseptit lemmikin hoidon
perusteiden testaamiseen

Sivumäärä

54

Päivämäärä

20.4.2018

Tutkinto

Muotoilija (AMK)

Koulutusohjelma

Muotoilun koulutusohjelma

Suuntautumisvaihtoehto

Teollinen muotoilu

Ohjaajat

Ville-Matti Vilkka

Mika Ihanus

ABSTRACT

The goal of this thesis is to design a concept that will improve the co-existence between pets and their owners. The aim is to find out how the communication works between the two and what kinds of problems may need to be resolved.

The research is mainly focused on today's pet products and services. In addition, the research will dive into animal behaviour and how the pets experience everyday living. Lastly, I interviewed pet owners about what they think about their communication between them and their pet and what kinds of new tools and services they would be interested in.

At the end of the research, I came to the conclusion that the biggest concern and also an issue seems to be that people lack even the basic knowledge about their pets and caring needs.

As a conclusion, the outcome consisted of two different concepts which both allows testing the basics of pet care. The first concept is a more formal course-based test and the second one a playful pet simulation.

Author

Elina Pätsi

Title

Eläinystäväksi and Eeve
– Concepts for Testing the
Basics of Pet Care

Number of pages

54

Date

20.4.2018

Degree

Bachelor of Arts

Degree Programme

Design

Specialization

Industrial Design

Instructors

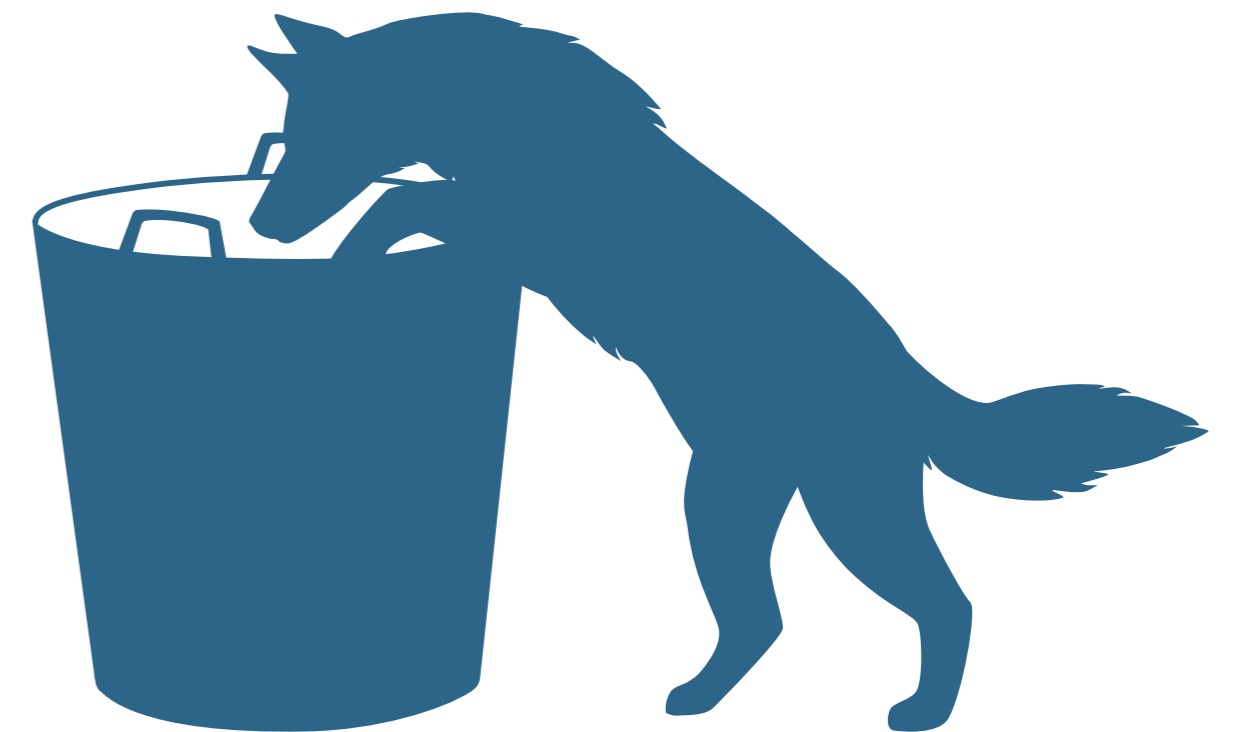
Ville-Matti Vilkka

Mika Ihanus

SISÄLTÖ

Vainu	4
eli johdanto	
Viitekehys	5
Rajaus ja tavoitteet	6
Lähtökohdat	6
Nuuskinta	7
eli tutkimusosuus	
Sovelluksia ja palveluita	8
Koirat, kommunikointi ja teknologia	12
Eläinten kokemusmaailmasta lyhyesti	13
Eläin ja ihminen	14
Perusymmärrys ennen kaikkea	15
Eläintä ottamassa	16
Löytö	19
eli tulokset ja analysointi	
Ratkaisu	20
eli konseptit	
Prosessikuvaus	21
Konseptien hahmottelu	22
Konseptit	23
Käyttäjäprofiilit	24
Hyvinvoinnin osa-alueet	26
Konseptien nimeäminen	27
Ulkoasu	28

Eläinystäväksi-konsepti	30
Eeve-konseptin toiminnallisuus	31
Käyttökenaariot	34
Kuka, motivaatio ja resurssit?	36
Konseptien esittely	37
Konseptien tarkastelu	38
Pureskelu	38
eli johtopäätökset	
Lähteet	40
Liitteet	43



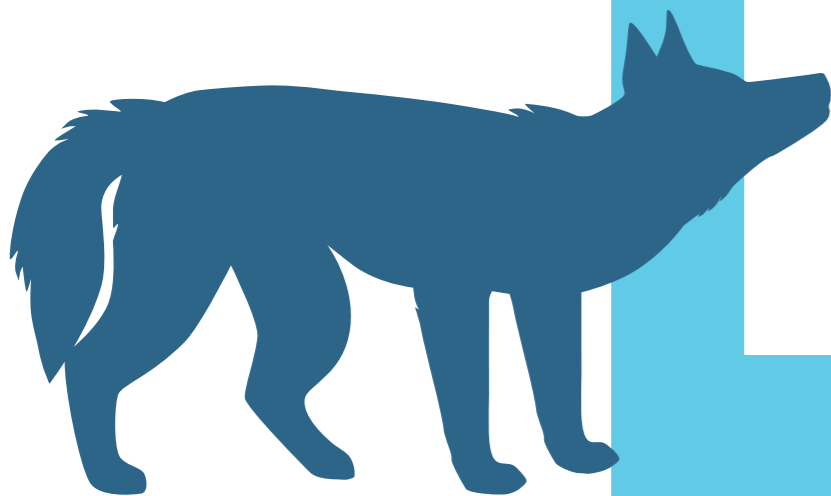
VAINU

ELI JOHDANTO

Nykyään tietoa lemmikkieläimistä ja niiden hoidosta on saatavilla helposti ja paljon, mutta silti on ihmisiä, jotka eivät ole perehtyneet näihin asioihin kunnolla ennen lemmikin hankintaa. Lemmikit voivat huonosti, ja niitä lopulta jopa hylätään, kun kaikki ei mennytkään niin kuin kuviteltiin – kun eläimen ominaisuuksia ja lajityypillistä käyttäytymistä ei ajateltu etukäteen. Saatavilla oleva tieto saattaa myös olla vanhentunutta ja vanhat uskomukset elävät tiukassa. Eläimiä inhimillistetään eikä ymmärretä, että eläin ei ole ihminen eikä se opi automaattisesti tai aina helposti ”tavoille”.

Kuinka voidaan varmistua, että lemmikin hoidon perusteet olisivat hallussa ennen lemmikin hankintaa sekä ostajalle itselleen, kasvattajalle tai muulle eläimen luovuttajalle? Asiaa ei tällä hetkellä valvo kukaan, se on täysin ostajan ja myyjän tai eläimen luovuttajan välistä. Uuteen, parhaillaan uudistuksen alla olevaan eläinsuojelulakiin on ehdotettu lisäystä, että myyjällä on velvoite varmistua siitä, että ostajalla on riittävät tiedot ja taidot kyseisen eläinlajin hoitamiseen. Opinnäytetyöni tarkoituksena on kehittää alusta avuksi varmistamaan tämä velvoite.

Lopputuloksena syntyi kaksi konseptia. Ensimmäinen on sähköisesti verkossa toimiva alusta, joka sisältää oppimateriaalina eläinlajien hoidon perusteet ja sähköisesti suoritettavan kurssin. Toinen konsepti on pelillisempi ja toiminnallisempi, mutta tietyllä tavalla vaativampi suorittaa. Pelissä voi hieman konkreettisemmin testata, kuinka paljon huomiotasi ja työtä lemmikin perushoito veisi sekä testata myös alkuvaiheen lemmikin opettamista tavoille.

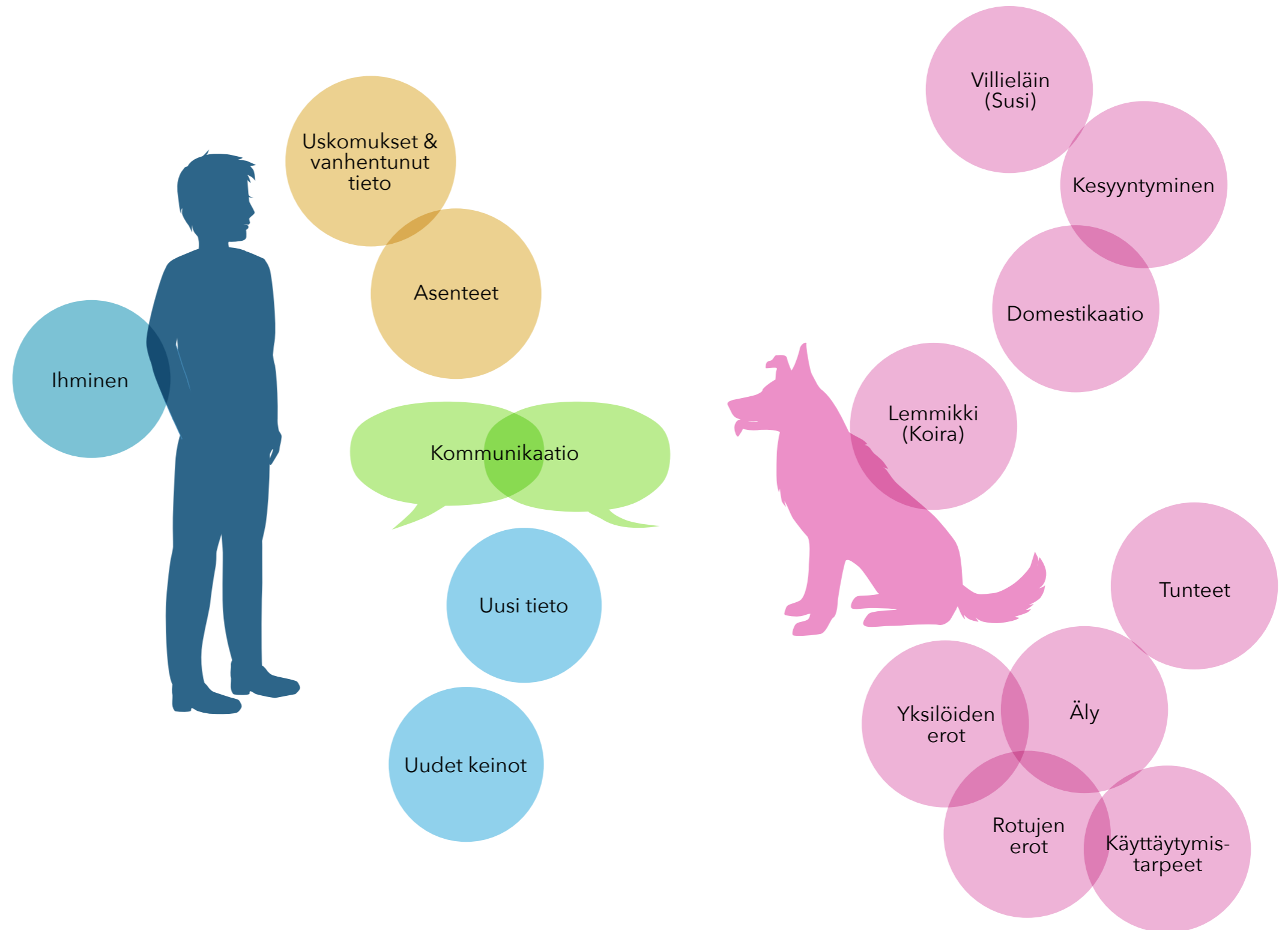


Viitekehys

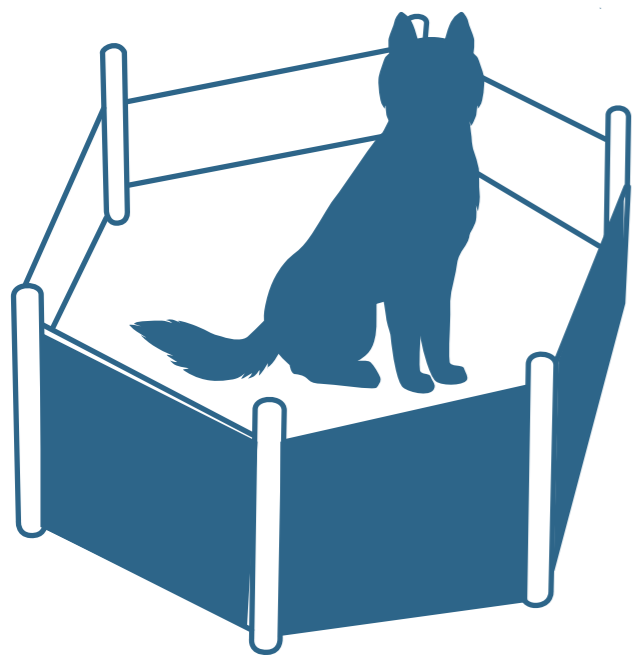
Opinnäytetyöni keskiössä on *ihmisen ja lemmikkieläimen* välinen *kommunikaatio*. Kommunikaatiolla tarkoitan kaikkea ihmisen ja eläimen välistä viestimistä ilman sanoja tai sanoin. Kommunikaatio on kaksisuuntaista, eläimestä voidaan lukea viestejä ja sille voidaan antaa viestejä. Eläimen kommunikaatio perustuu useimmiten sen käyttäytymisen lukemiseen, mikä on lukijan vastuulla ymmärtää oikein.

Työssä keskityn eläinryhmästä kesytettyihin lemmikkieläimiin. Työssäni sivutaan ja verrataan lemmikkieläimiä luonnonvaraisiin eläimiin, eläintarhan eläimiin ja tuotantoeläimiin, mutta työn lopputulemana on ihmisen ja lemmikkieläimen välistä suhdetta parantava konsepti. Konseptit on tarkoitettu sovellettavaksi kaikille lemmikkieläimille, mutta esimerkkinä työssäni käytän enimmäkseen koiraa.

Työtäni varten perehdyin, mitä luontaisia tarpeita lemmikkieläimillä (koirilla) on sekä miten ne kokevat maailman ja kuinka hyvin niillä on mahdollisuus nykypäivänä sopeutua elämään ihmisen kanssa.



Kuvio 1. Koiran ja ihmisen välisen kommunikaation viitekehys.



Rajaus ja tavoitteet

Opinnäytetyönä aiheena suunnitella uusi lemmikkieläintuote tai -palvelu. Se voi mahdollisesti olla tietyn eläimen omistajille suunnattu, esimerkiksi koiranomistajille tai koiran ottamista harkitsevalle.

Rajasin työstäni pois kannanotot lemmikin pidon eettisistä kysymyksistä. Tavoitteena on parantaa ihmisten ja lemmikkieläimen yhteiseloä ja selvittää, mikä siinä mahdollisesti on pielessä.

Tavoitteeni on luoda konsepti eli luonnosmainen suunnitelma ratkaisusta esiteltäväksi.

Lähtökohdat

Idea opinnäytetyön aiheeseen lähti omasta kiinnostuksestani eläimiin. Täysin omaa lemmikkiä minulla itselläni ei ole ollut, mutta perheessäni on aina ollut koira sekä monella kavereillani ja tuttavillani on myös ollut monenlaisia lemmikkieläimiä. Taustatietoa on siis kertynyt vuosien varrelta havainnontien ja minulla olevien hoitolemmikkien kanssa sekä olen muutenkin perehtynyt aiheeseen omaksi huvikseni, joita en ole kirjoittanut erikseen auki tutkimusosuudessa. Näiden tueksi opinnäytetyötäni varten aion kerätä tietoa, havainnoida ja haastatella lemmikinomistajia lisää.

Lemmikkielämien määrä on kasvussa. Suomessa vuonna 2016 noin 35 prosentilla kotitalouksista oli joku lemmikkieläin, 2012 vastaava luku oli 30 prosenttia. Kaikkiaan esimerkiksi lemmikkikoiria oli vuoden 2016 alussa noin 800 000 ja kissoja noin 600 000. (Tilastokeskus 2016.) Tämä on mielestäni hyvä syy tehdä opinnäytetyö juuri tästä aiheesta.

NUUSKINTA

ELI TUTKIMUSOSUUS



Sovelluksia ja palveluita

Aluksi kartoitin yleisesti, minkälaisia teknologisia apuvälineitä lemmikeille ja omistajille on jo olemassa, pääpainona koiriin liittyvät tuotteet ja palvelut.

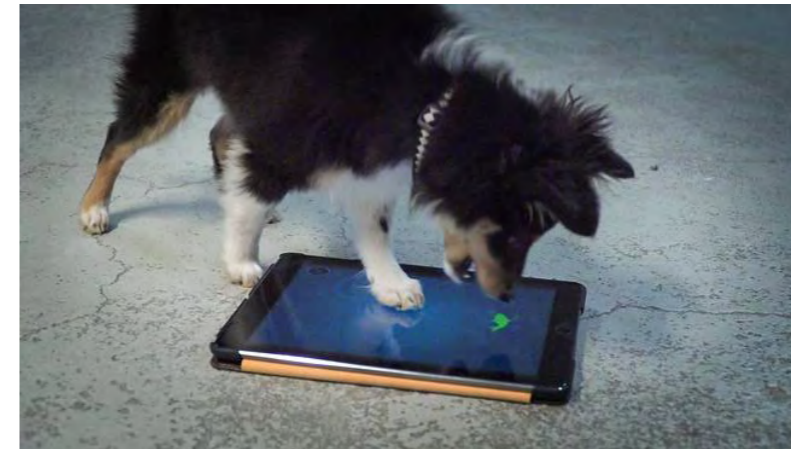
”Koirille” suunnattuja tuotteita ovat mm. koirien oma tv-kanava, rentoutusmusiikki sekä koirien omat mobiilipelit. Näyttää siltä, että koirat ovat näistä kiinnostuneita vaihtelevasti. Yleinen luulo, etteivät koirat näe tai osaa ymmärtää ruudulta tai paperilta katsottuja kuvia lainkaan, on kuitenkin kumottu. Tutkimuksen mukaan koirat näyttävät katsovan ruutujen kuvia samalla tavalla kuin ihmisetkin: pidempään ne katsovat tuttujen koirien ja ihmisten kuvia kuin tuntemattomien sekä mieluummin kuvia sosiaalisista kuin ei-sosiaalisista tilanteista ja muut katselukohteen kiinnostavat vähemmän, selviää Helsingin yliopiston eläintieteellisen tiedekunnan tutkimuksesta (Karmitsa & Somppi 2017). Eli vaikka koirat elävät vahvasti hajujen ja äänien maailmassa, niin myös näköaisti on niille tärkeä, vaikkei se olekaan niiden aisteista vahvin, ja kasvojen katsominen on erityisen kiinnostava visuaalinen ärsyke.

Visuaalisia ärsykeitä koirille tarjoavat mm. mobiilipelit, ne voivat stimuloida koira äänin ja kuvin. DOGTV on televisiokanava koirille, se sisältää rentouttavia, simuloivia ja kiinnostavia koiran näkökulmasta kuvattuja videoita ja ääniä, jotka helpottavat koiran yksinoloa sekä epämiellyttävälle äänille altistavia videoita, jotka auttavat niihin tottumiseen. YouTube -videopalvelusta löytyy paljon ruutuja katselevia koiria. Toiset koirat vain tuijottelevat ruutua, toiset yrittävät napata ruudun läpi siellä näkyvät oravan tai linnun ja jotkut yrittävät etsiä näkemäänsä ruudun takaa.

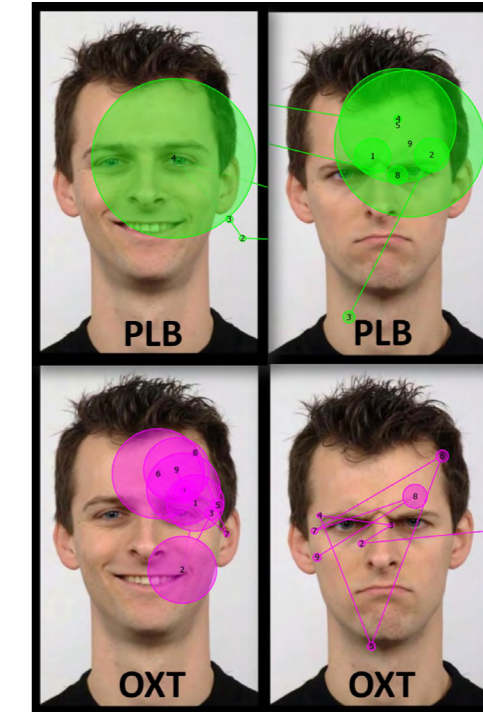
Sopiva musiikki puolestaan rauhoittaa koiria ja tietynlainen musiikki saattaa kiihdyttää niitä. Klassinen musiikki sai tutkimuksessa kennelin koirat rauhoittumaan, vaikutus oli kuitenkin lyhytaikainen, sillä koiratkaan eivät jaksu kuunnella samaa musiikkia aina uudelleen (University of Glasgow 2015). Koirilla näyttäisi myös olevan omansa musiikkimaku, myöhemmässä tutkimuksessa reggae- ja pehmeä rock -musiikki pääteltiin suosituimmiksi (Scottish SPCA: Animal Welfare Charity 2017). Rentoutusmusiikkia



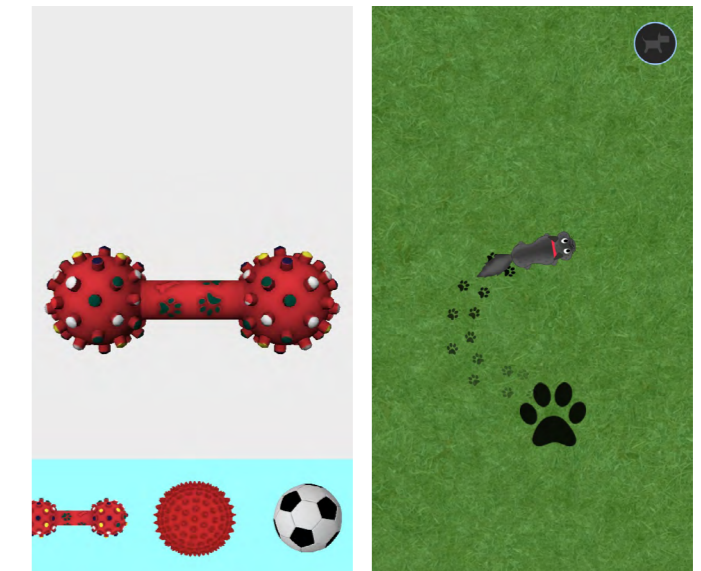
Kuva 1. Koira katsoo kuvia tutkimustilanteessa (Kristian Törnqvist 2013).



Kuva 3. Koiranpentu pelaa Lonley Dog toyn peliä (HS 2017).
Testitilanteessa koiria piti hieman usuttaa pelin kimppuun, sillä uudessa ympäristöissä oli koirille muutakin kiinnostavaa.



Kuva 2. Koirien katseen kulku ja kiinnittyminen oksitosiinin (mielihyvän hormonin) kanssa alhaalla ja ylhäällä lumelääkkeen kanssa (Frontiers in Psychology 2017).



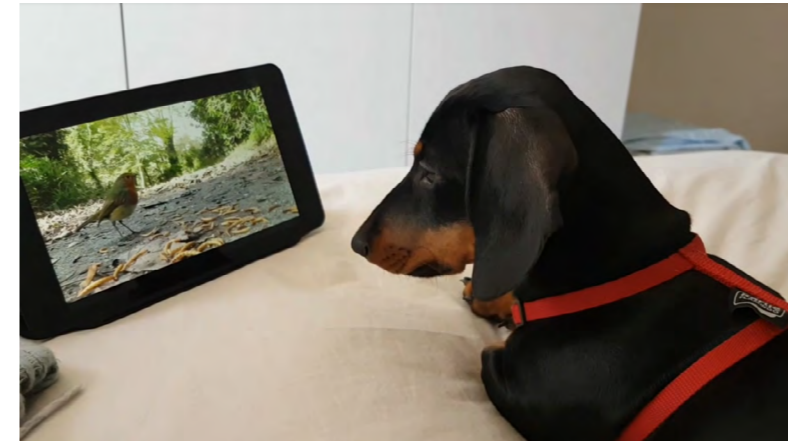
Kuva 4. (Dog Squeaky Toy) ja kuva 5. (Lonely Dog Toy)
Aktivointipelejä koirille pelattavaksi esim. tabletilla.

koirille tarjoaa Relax My Dog's -sovellus, joka auttaa koiria stressaavissa tilanteissa, esimerkiksi eroahdistus, pennun nukkuminen uudessa kodissa ja ukkosmyrskyt.

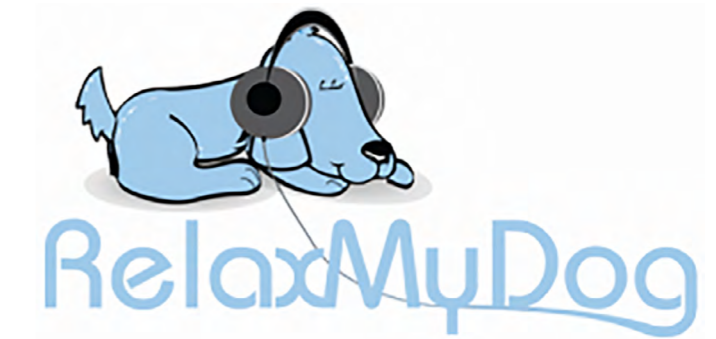
Omasta mielestäni tällaisten viihdykkeiden tarjoaminen voisi olla koiralle ihan hyvää aktivointia, jos se koiraan sattuu kiinnostamaan. Kuitenkin, kuten pienet lapset, myös eläimet ottavat mielellään kaiken suuhunsa, mikä ei kemikaaleja, kuten palonestoaineita, sisältävien elektroniikkalaitteiden takia todennäköisesti ole niiden terveydelle hyväksi. Lemmikit eivät tietenkään voi välttyä altistumasta kemikaaleille ja muille myrkyille eläessään ihmisen kanssa. Koira voi myös toki ihan omatoimisesti syödä kaukosäätimen, vaikkei sitä sille tarjottu, mutta lähtökohtaisesti minusta omistajan vastuulla on huolehtia ja rajoittaa lemmikin altistumasta ylimääräisille kemikaaleille niin hyvin kuin mahdollista. Lisäksi koiran usuttaminen elektroniikan pariin voi aiheuttaa välittömän vaaratilanteenkin, jos koira vaikkapa yrittää napata televisiossa näkyvän kiinnostavan kohteen ja televisio kaatuu koiran päälle tai koira pureskelee johtoja ja saa niistä sähköiskun. Omien havaintojeni mukaan koirat voivat etenkin pentuna enemmänkin kiinnittää huomiota esimerkiksi television ääniin ja kuviin myös omatoimisesti, mutta myöhemmin joko tajuavat, etteivät ne ole todellisia tai ainakin ymmärtävät, että kyseistä ääntä tai näkyä on turha haukkua tai yrittää kiinni, sillä se ei johda mihinkään. Musiikin soittaminen koiralle puolestaan tuntuu hyvältä idealta, varsinkin jos huomaa musiikin soittamisen rahoittavan ja auttavan koiraa jollain tavalla. On myös hyvä kiinnittää huomiota siihen, ettei oman maun mukainen musiikki stressaa koiraa turhaan.



Kuva 6. DogTv:n logo (Logopedia).



Kuva 8. Mäyräkoira katselee lintua taulutietokoneen ruudulta (DACHSHUND WALTER 2017).



Kuva 7. Relax My Dog :in logo (Roku).

Omistajille suunnattuja tuotteita on mm. koiran (terveyden-) tilan tietoja keräävät pannat ja valjaat, jotka mittaavat esim. koiran lämpöä ja sykettä. Kerätyistä tiedoista voi tarkastella esimerkiksi, onko koira ollut rauhallinen yksin kotona ollessaan tai onko koira saanut päivän aikana tarpeeksi liikuntaa. Tiedot voivat olla hyödyllisiä, joskin tulkinnan varaisia, esimerkiksi pulssin nousu voi merkitä positivistisista innostusta tai pelkoa ja stressiä. Pelkän datan saaminen ei siis riitä, vaan sitä täytyy osata tulkita koiran kautta. Koirat, kuten monet muutkin eläimet, kuitenkin salailevat kipujaan taitavasti. Jos kipu on kroonista ne voivat myös olla turtuneita siihen, joten etenkin tällaisessa tilanteesta koiran terveydentilaa lukevasta laitteesta voisi olla hyötyä.

On myös laitteita, jotka tulkitsevat eläintä suoraan ihmiselle ymmärrettävään muotoon, kuten koiran ajatuksien tai haukunnan muuntaminen tekstiksi tai jopa puheeksi. Anicall, japanilainen tunnekaulapanta, mittaa eläimen (kissa ja koira) toimien nopeutta ja liikkeitä ja lähettää niistä tiedon puhelimeen, onko eläin innoissaan, rentoutunut, vaativa vai välinpitämätön. Pannoista on myös versiot hevosille ja lehmille helpottamaan isojen maatalouseläinten ja kilpahevosien hoitoa (Anicall). No More Woof -joukkorahoitusprojekti lupasi mm. EEG eli aivosähkökäyrän mittaukseen perustuvan laitteen avulla saada koiran ajatukset luettua ja käännettyä puheeksi. Laitteiden kappalehinta oli lopulta liian kallis



Kuva 9. Koirien älyvaate (Anaxeos 2017).

Anaxeos on kotimaisen startup-yrityksen kehittämä koirien älyvaate joka antaa tietoa koiran hyvinvoinnista. Valjaat mittaavat koiran lämpötilaa, sykettä, aktiivisuutta, lepoa ja ääniä, sekä sisältää GPS-paikantimen.

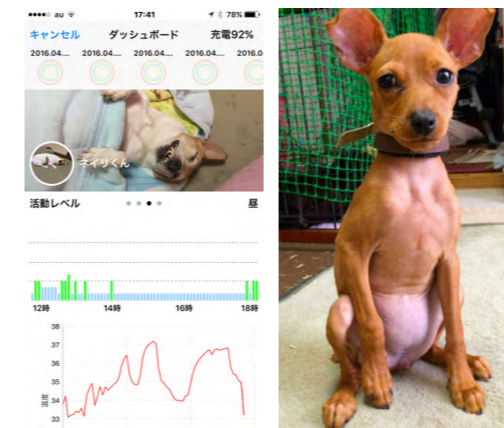


Kuva 10. (PetPace).

PetPace kerää koiran lämpötilan, pulssin, hengityksen sekä aktiivisuuden tilaa ja kulutettujen kaloreiden määrää. Laite analysoi ja lähettää tiedot ja tarvittaessa hälytyksen omistajan puhelimeen ja eläinlääkärille.

eikä projekti toteutunut, vaikka joukkorahoituskampanjan tavoiteltu rahasumma saatiin kasaan reilusti (Indiegogo 2017.).

Tällaisista laitteista voi mielestäni olla kahta mieltä. Jos oletamme, että laite toimisi täydellisesti, niin kukapa ei haluaisi, että koirat toisinaan puhuisivat selkokieltä ja avaisivat sielunmaisemaansa kuten piirretyissä, eivätkä vain haukahtelisi, varsinkin jos haukunnan syy tuntuu epäselvältä. Muuntimet antavat kuitenkin käytännössä melko yksinkertaisia tulkintoja, kuten innostunut ja vihainen, jotka mielestäni pitäisi osata koirasta lukea ilman laitettakin. Testitilanteet näyttävät siltä, että muuntimet sylkevät tuloksia joskus myös melko sekalaisella tunneskaalalla. Tilanteet tosin voivat olla eläimelle hämmentäviä ja sen tunteet oikeastikin sekavia, esimerkiksi messuilla tai studiolla pantaa testatessa, jotka ovat niille outoja ympäristöjä. Lisäksi koirat elävät niin hetkessä ja ajoitus on hyvin tärkeää, jos aikoo reagoida koiran tekemiseen, että kun laitteen analysointi on valmis saattaa tilanne olla jo ohi.



Kuva 11. (Anicall).



Kuva 13. (No More Woof).



Kuva 12. My Dog Translator kääntää haukahdukset tekstiksi (My Dog Translator 2015).



Kuva 14. Pixar-animaatiostudion elokuvassa Up koirat puhuvat kaulapantojen avulla (The Disney Wiki).

Etälaitteiden, kuten Petcube, ja niihin yhdistettävien sovelluksien avulla voi etänä puhelimella katsella lemmikkiään (esim. koira tai kissa) kameran kautta, puhua sille, leikkiä sen kanssa laserpointterin avulla ja palkita herkulla. Joissain versioissa voi lemmikkikin jättää soittopyynnön omistajalle. Hieman samankaltaisella ajatuksella toimii myös Digital Dogsitter Online -ohjelma, joka kuuntelee ja reagoi yksin olevan koiran haukuntaan toistamalla automaattisesti äänitetyn omistajan puheen.

Oma arvioni näistä laitteista on, että ominaisuus lemmikin seurannasta on hyvä saamaan tietoa, miten lemmikki käyttäytyy yksin. Se mietityttää, aiheuttaako lemmikille puhuminen laitteen avulla sille lohtua vai ennemminkin hämmennystä, kun se kuulee omistajansa äänen, muttei näe tai haista sitä. Etänä leikittäminen voi tuoda aktiivisuutta lemmikin päivään, mutta turvallisuutta silloin ei voi taata, jos

lemmikki oikein riehaantuu leikkiessään. Jos koira oppii, että se saa laitteella yhteyden omistajaansa, niin en voi kuvitella muuta kuin puhelimen hälyttävän sen jälkeen jatkuvasti ja ihan koko ajan. Tästä kuvittelisin seuraavan koiralle lähinnä turhaa stressiä, kun se satunnaisesti saa omistajaan yhteyden muttei aina. Herkuilla palkitseminen ehdollistaa eläimen laitteelle helposti, mutta laitteista on kenties lopulta apua enemmän omistajan ikävään ja omatuntoon kuin auttavat koiran yksinloon.

Lisäksi on joitakin yhteisöllisiä palveluja, kuten kotimainen Paw Map -sovellus, johon voi ilmoittaa kartalla koiria uhkaavat vaarat, kuten myrkyn, kyykäärmeet ja lasinsirut. Palvelu perustuu käyttäjien itse tekemiin ilmoituksiin. Dogia-sivuston kautta koirat voivat etsiä ihmisseuraa ja ihmiset koiraseuraa ilman pitkäaikaissitoutumista sekä suositella koiraystävällisiä paikkoja ja palveluja Suomessa.



Kuva 15. Petcuben avulla voit katsoa, kuulla ja puhua lemmikillesi, palkita herkkupalalla, leikittää laserpointterilla ja tallentaa videota (Petcube).



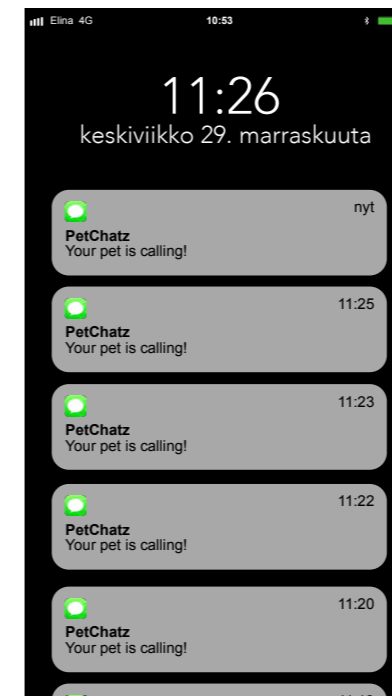
Kuva 16. Petzi Treat Camin avulla voit katsoa, jutella, ottaa kuvan ja antaa herkkupalan lemmikillesi etänä (Petzi Treat Cam).



Kuva 17. PetChatz®:lla koira voi soittaa sinulle (PetChatz®).



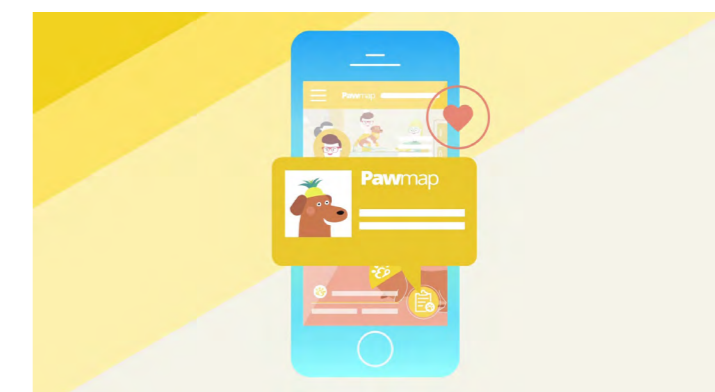
Kuva 18. (Digital Dogsitter).



Osaikohan koira ottaa yhteyttä vain silloin kun sillä on todella ikävä tai kun oikeasti tarvitsee (ovikello soi, kotona sattuu vesivahinko tms.) ?

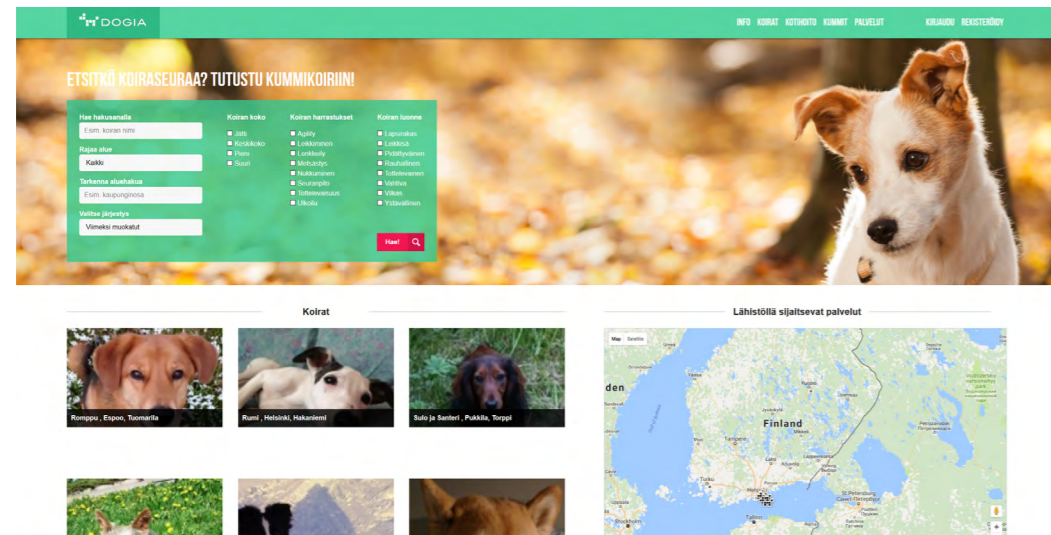


Kuva 19. Paw Map (Mobiili.fi 2016).



Kuva 20. (Marketing Team (Social) Pawmap 2016).
Kiinalaisesta Paw Mapista löydät koiraystävälliset ruokapaikat, retkeilypaikat, lomakohteet ja lääkärit. Paikat voi arvostella.

Mielestäni yhteisölliset palvelut, joissa jaetaan ajankohtaisia tietoa muiden koiraihmissen kanssa, voi saada apua koiranhoitoon ym. voivat olla hyvinkin hyödyllisiä ja tärkeitä palveluita. Parhaiten ne toimivat tietenkin vasta siinä vaiheessa, kun ne saavuttavat ison ja aktiivisen käyttäjäkunnan.



Kuva 21. Kuvakaappaus (Dogia.fi).

Koirat, kommunikointi ja teknologia

Ihmisen ja eläimen vuorovaikutus -aihetta tutkitaan ja kehitellään parhaillaan muuallakin, kuten Turre&Toivoset 2.0: Varustelusta vuorovaikutukseen -hankkeessa. Se on Tekesin tukema, Tampereen yliopiston, Tampereen teknillisen yliopiston ja Helsingin yliopiston yhteistyönä aloitettu tutkimushanke liittyen mittausteknologioiden sekä koiran ja ihmisen yhteiseloä parantavien digipalvelujen kehittämiseen. (Tampereen yliopisto, 2017.)

Tähän mennessä hankkeen tiimoilta on testattu markkinoilla olevia aktiivisuus- ja sykemitareita, haastateltu koiraperheiden kiinnostuksesta teknologisiin apuvälineisiin, kartoitettu olemassa oleva tutkimus koirien tunteista, järjestetty workshop, jossa suunnittelu koiran ja ihmisen vuorovaikutukseen teknologisia ratkaisuja sekä tutkittu oksitosiinin (mielihyvän hormoni) vaikutusta koirassa sen katsellessa kuvia ihmisistä. (Turre&Toivoset 2.0)

On ilahduttavaa huomata, että aihetta tutkitaan muuallakin, olin ehkä täten itekin niin sanotusti oikeilla jäljillä lähtiessäni tutkimaan aihetta. Jään mielenkiinnolla odottamaan, mitä hankkeen lopputulemana syntyy.



Kuva 22. (Turre&Toivoset 2.0).

Eläinten kokemusmaailmasta lyhyesti

Lisäksi perehdyin tutkittuun tietoon koirien ja muiden eläinten käyttäytymisestä ja tunnemaailmasta. Uutta tutkittua tietoa on kiehtovan paljon, ja vanhentunut tieto ja väärinymmärrykset elävät valitettavan vahvasti.

Eläimiä on aikanaan paljon aliarvioitu, kuten ettei eläimet kärsisi ankeista olosuhteista tai jopa etteivät ne tuntisi kipua samalla tavalla kuin ihminen vaan väistäisivät kipua vain automaattisena refleksinä (Telkänranta 2015a, 171-172). Vietit ja vaistot eivät muutenkaan vain ohjaa niitä robottimaisesti, eläimillä on useimmiten motivaatio toimia tietyllä tavalla (Telkänranta 2015b, 89-99). Toisaalta myös eläinten inhimillistäminen tuottaa harmia. Esimerkiksi koira ei osaa asettaa toisen asemaan eli se ei käsitä, että toinen voisi ajatella eri tavalla kuin se itse. Koira ei myöskään suunnittele tekojaan tai tee asioita kostoksi, vaikkakin se oppii tekojensa seuraukset. Koira oppii miten lepytellä vihainen ihminen, vaikka se ei välttämättä ymmärräkään, miksi ihminen käyttäytyy omituisesti (Telkänranta 2015c, 74-75).

Väärinymmärrykset ovat usein peräisin päätelmistä, kun vankeudessa eläviä eläimiä on tarkkailtu. Liian ahtaissa ja virikkeettömissä oloissa eläimillä esiintyy stereotypistä käyttäytymistä, ns. häiriökäyttäytymistä, jota virheellisesti on pidetty niiden luontaisena käyttäytymisenä. Esimerkiksi valtataistelu hierarkiassa kuuluu ihmisen ajatusmaailmaan, ei suinkaan lemmikkieläinten kuten koirien sen paremmin kuin susienkaan. (Telkänranta 2016a, 100-101.) Muita stereotyyppistä käytöksiä, eli pakonomaista toistoa, on katsottu olevan myös mm. jyrski-
joiden juoksupyörässä juokseminen (Lemmikkitieto.fi) sekä koirien hännän jahtaus (Telkänranta 2015d, 198). Eläimiä voidaan tulkita myös sen perusteella, miltä tekeminen ihmisen mielestä näyttää. Esimerkiksi kissan huulten nopea lipaisu, joita kissanruokamainoksissa näkee, ei merkitse tyytyväisyyttä ruokaan, vaan hämmennystä tai että se on tyytymätön ruokaan (Telkänranta 2015e, 214). Koiran hännän heilutuskin voi merkitä myös huolestuneisuutta (Telkänranta 2016b, 85).

Ihmisen tulisi aina ensisijaisesti tarkastella tilannetta eläimen näkökulmasta. Eläin ei ole samalla tavalla älykäs kuin ihminen, joten se ei ymmärrä tilanteita samalla tavalla. Eläin oppii tiettyyn pisteeseen asti, miten sen kannattaa tietyissä tilanteissa toimia. On myös hyvä huomioda, onko lemmikkieläimen villi muoto luonnossa



Kuvio 2. Ihminen ja koira. Kuvaelma Millaista on olla eläin? -kirjasta poimituista tiedoista ja niistä heränneistä omista ajatuksistani.

saaliseläin, saalistaja vai molempia, laumaeläin vai yksineläjä ja miten domestikaatio on mahdollisesti vaikuttanut näihin ominaisuuksiin. Esimerkiksi kissat ovat aikanaan villeinä olleet yksineläjiä, mutta toisaalta kesyyntyessään ne ovat eläneet isoissakin laumoissa (Telkänranta 2015f, 246–247), joten tilanne on hieman mutkikas niiden kohdalla. Niiden voidaan ajatella olevan molempia ja nykykissoillakin on geneettisiä eroja lajikumppanin sietämisen suhteen sekä rotueroja.

Useimmiten eläinten ulkomuoto muokkaantuu jalostuksella helposti, mutta käyttäytymistarpeet eivät. Ne ovat melkein kaikilla kesyillä eläimillä pysyneet samana kuin villeillä esimuodoillaan. (Telkänranta 2016c, 159.) Täysin suoria yhteenvetoja ei voi kesyn ja villin version välillä eläimestä kuitenkaan vetää niiltä osin, että esimerkiksi koira ei susien aivoihin verrattaessa ikinä ”kasva aikuiseksi” (Telkänranta 2015g, 248). Se on täten luultavasti riippuvaisempi seurasta aikuisenakin kuin mitä aikuinen susi olisi. Tuhansien vuosien jalostus on myös tehnyt koirarotujen ominaisuuksiin paljon eroja, lisäksi on vielä yksilölliset erot, jotka älykkäiden eläinten kohdalla ovat isoja (Telkänranta 2015h, 69) sekä merkittävä pentuajan vaikutus kehitykseen.

Eläin ja ihminen

Ihmisen ja eläimen yhteiselo vaatii, että yhteispeli ja kommunikaatio toimivat. Aikaisemmin mainitut, kauan ja lujassa eläneet väärinymmärrykset on johtanut, esimerkiksi siihen, että eläimiä kouluttaessa menetelmät ovat olleet mm. kova kuri, pomottaminen, pakottaminen ja huutaminen, mikä aiheuttaa tarpeetonta stressiä eläimille. Onneksi eläinystävälliset koulutusmenetelmät ovat hiljalleen nousseet tietoisuuteen. Esimerkkiä näyttävät mm. Näkövammaisten liiton Opaskoirakoulun kouluttajat (Näkövammaisten Keskusliitto ry, Opaskoirakoulu) ja Rajavartiolaitosten virkakoirien kouluttajat. Positiiviseen vahvistamiseen painottuva, eli operantin ehdollistamisen mukainen koulutus, paitsi vähentää koirien stressiä myös koirat oppivat sen avulla tehokkaammin, Rajavartiolaitoksen koiratoiminnan opettajan Juha Pasanen mukaan. (Yle 2015.)

Julmista koulutukseen tarkoitettua tuotteista mainittakoon haukunestopannat, joita on yhä vielä saatavilla, mutta uudessa eläinsuojelulaissa on ehdotettu niiden kieltämistä (Helsingin Sanomat 2017). Pantojen ideana

on estää koira haukkumasta joko antamalla epämiellyttävä sitruunasuihkaus tai sähköisku koiran haukkuessa. Internetin keskustelupalstojen ja omien kokemuksiensa mukaan haukunestopannat saattavat antaa muistutuksen myös, kun koira ravistaa päätään, muista äänistä kuin koiran haukunnasta tai panna kolahtaessa johonkin. Toisaalta panta ei myöskään aina reagoi kaikkiin koiran haukahduksiin, joten panta ei ole ollenkaan täsmällinen tai johdonmukainen. Koira saattaa yhdistää haukkumisen pantaan ja oppia olemaan haukkumatta panta kaulassa tai sitten ei – tai haukkua siitä huolimatta.

Haukunestopannat tai esimerkiksi kuonokoppa ovat pikaratkaisuja, jotka eivät ratkaise perimmäisiä ongelmia. Koiran haukun estämisen sijaan tulisi selvittää, miksi koira haukkuu ja lähteä ratkaisemaan ongelma sitä kautta. Kuonokoppapakko on joissain maissa asetettu tietyille roduille, mutta se ei kuitenkaan takaa, että koira olisi omistajalla hallussa.



Kuva 23. Petsafe Deluxe -impulssihaukunestopannassa on ”6 eri voimakkuutta staattiselle muistutukselle” (Koiravaruste.fi).



Kuva 24. Sitruunapanta (Musti ja Mirri).

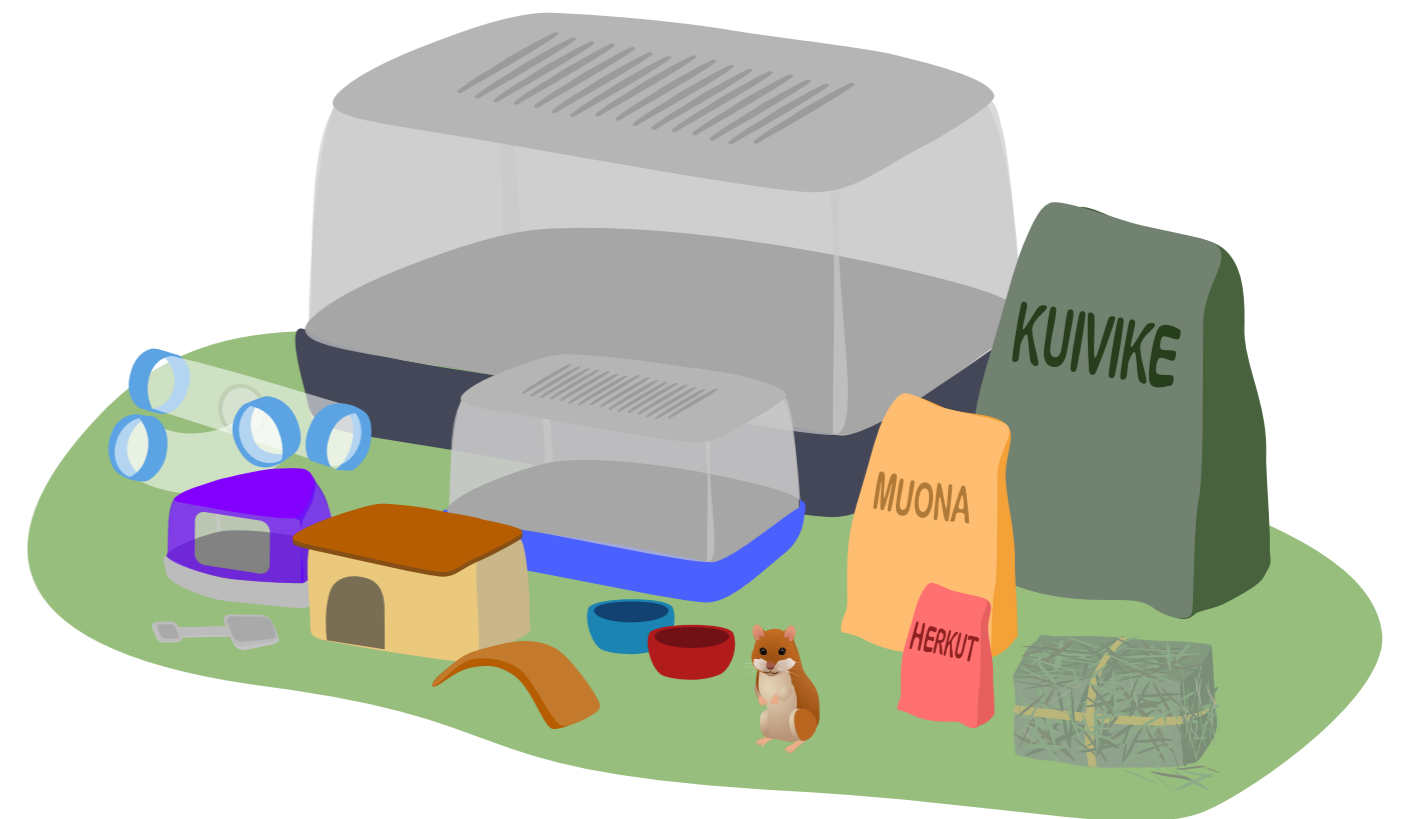
Perusymmärrys ennen kaikkea

Kun olin kartoittanut, minkälaisia tuotteita ja palveluita on olemassa, aloin hankkia tietoa koiranomistajien ajatuksista, minkälaisille palveluille ja apuvälineistä olisi tarvetta sekä miten he tällä hetkellä lukevat lemmikkiensä käytöstä. Käymissäni keskusteluissa kävi ilmi, että sellaisille joilla on jo kauan ollut koira, ei ole tarvetta tai kiinnostusta erinäisille ihmisen ja koiran kommunikointia helpottaville välineille. Kun elää koiran kanssa vuosia, omistaja oppii tuntemaan oman lemmikkinsä. Sen sijaan yleinen eläimen ajatusmaailman ymmärtämättömyys, perushoitamisen taidon puute ja eläinten inhimillistäminen nousivat poikkeuksetta esille. Osaamattomia omistajia on lähes jokaisen tuttavapiirissä, tai sellaisiin on törmätty koirapuistoissa tai muissa eläinharrastuspiireissä.

Eläinkaupassa töissä oleva tuttavani kertoi, että toisinaan asiakkaina käy hyvinkin tietämättömiä eläinten omistajia. Esimerkiksi monet koiranomistaja eivät tullessaan ostoksille tiedä, mitä ruokaa koiralleen syöttävät, lienevätkö aikaisemmin ostaneet tuotteen vain pakkauksen ulkonäön perusteella, eivätkä perehtyneet sen tarkemmin itse sisältöön. Erään lapsen vanhempi oli ymmällään siitä, miten paljon erilaista tavaraa ja tuotetta pieni jysijä voi tarvita, siis tilanteessa, kun lemmikki oli jo olemassa eli asioihin ei siis oltu perehdytty etukäteen. Onneksi lapsi, jolle lemmikki oli hankittu, oli vanhempiaan valveutuneempi ja tiesi, mitä kaikkea välttämätöntä piti hankkia. Eräs tuore terrierinpennun omistaja puolestaan kyseli, onko olemassa apuvälinettä, millä pennun saa lopettamaan lahkeessa roikkumisen, mikään muu kun ei kuulema ole toiminut, ei herkut eikä kiellot. Asiakas ei ollut mielissään kuullessaan, ettei mitään apuvälinettä moiseen ole olemassa. Akvaarion hoidon perusteetkaan eivät aina ole hallussa, esimerkiksi kovan ja pehmeän veden kalat laitetaan samaan veteen, kun ne tarvitsisivat omanlaisensa olosuhteet ja sen jälkeen ihmetellään, kun kalat hiljalleen alkavat voida huonosti ja kuolevat.

Kun eläinten puitteet eivät ole kunnossa, ne voivat pahoin. Pahoinvoinnista johtuvaa ongelmakäyttäytymistä hoidetaan nykyään, kuten ihmisiäkin, lääkkeillä. Eläinlääketieteellisen farmakologian professori Outi Vainion arvion mukaan Suomessa koirille ja kissoille kirjoitetaan noin 1 000 psykiatrisia reseptiä vuodessa tai mahdollisesti enemmänkin. Mielialalääkkeiden määräämisen yleisimmät syyt ovat eläimen pelokkuus ja ahdistus. (Kerola & Koivuranta & Pehkonen & Sorjanen & Vainio 2017a, 192-193.)

Lemmikin omistaja voi olla osaamaton ja lemmikki sen takia onneton, mutta päätös eläimen ottamisesta voidaan tehdä myös niin kepeästi, että myöhemmin lemmikki voidaan syystä tai toisesta hylätä kuin alennuksesta ostettu pikamuotirätti. Luvut kertovat etenkin asenteista kissoihin. SEY:n (Suomen Eläinsuojeluyhdistysten liitto) (2016) mukaan Suomessa hylätään vuosittain 20 000 kissaa, ne joko päätyvät löytöeläinten talteenotto paikkoihin, kuolevat luontoon tai lopetetaan ei-toivottuna. Löytökissoista joka kymmenes pääsee takaisin omaan kotiinsa, SEY:n mukaan. Pääkaupunkiseudun löytöeläimistä huolehtiva Löytöeläintalon internetsivuilla kerrotaan, että vuosittain heillä vierailee yli 1 500 lemmikkiä, näistä kissoja noin 700, koiria noin 650 ja muita lemmikkejä 100 – 200. Vuosittain takaisin omiin koteihin koirista päätyy yli 90 %, kissoista noin 50 % ja muista eläimistä, joita ovat esimerkiksi kanit, jysijät, kilpikonnat, linnut, käärmeet, liskot ym., vain 5 %. Loput jäävät etsimään uusia koteja. (Löytöeläintalo 2018.)



Eläintä ottamassa

Hyvinvointia voi olla vaikeaa mitata, joten pitäisi lähtökohtaisesti tietää, mikä on eläimelle hyväksi, ja suunnitella kaikki valmiiksi ennen lemmikin ottamista. Seuraavaksi selvitin, minkälaisia tietoja ja palveluja on olemassa ensimmäistä kertaa lemmikkieläintä hankkivalle tai harkitsevalle. Eläinten hoitoon liittyviä perusoppaita ja kursseja on tietenkin runsaasti. Laji -ja rotukohtaisia tietoja ja hoito-ohjeita löytyy useimmiten kyseisten lajien yhdistyksien nettisivuilta.

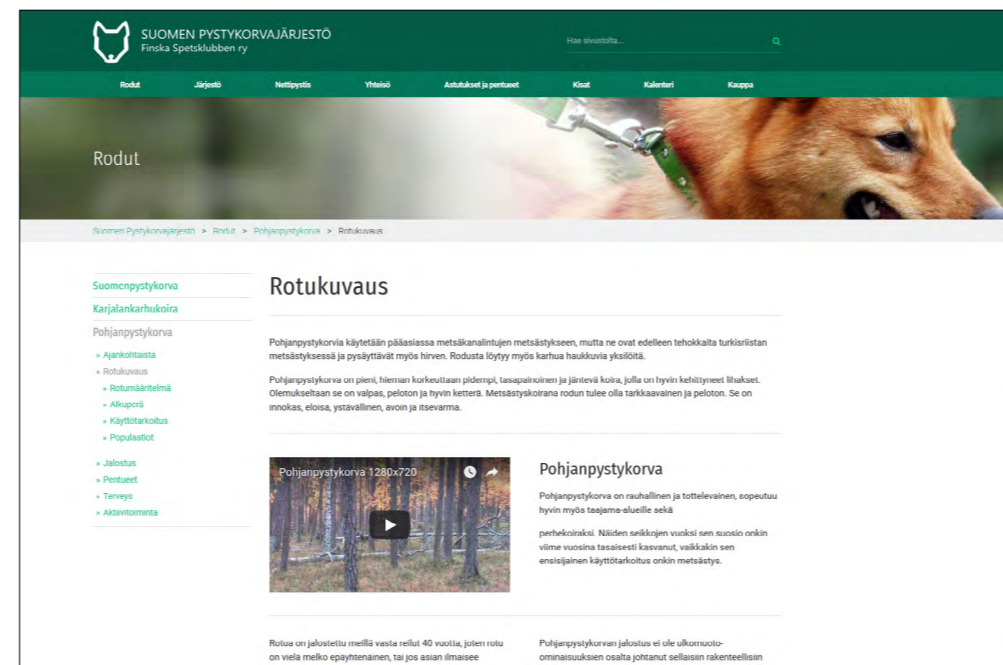
Joidenkin maiden kaupungeissa tai osavaltioissa on otettu käyttöön jonkinlainen koira-ajokortti. Esimerkiksi Berliinissä koiran ulkoiluttaminen vapaana kaupungissa on sallittua, jos sekä koira on suorittanut tottelevaisuustestin, että omistajalle on myönnetty koirantalutuskortti. Kortti ei ole pakollinen, mutta silloin koiran täytyy olla aina kytkettynä kodin ulkopuolella, taistelukoiraiksi luokiteltujen koirien pitää olla aina kytkettynä. (YLE 2016.) Sveitsissä koiranpitokurssin suorittaminen tuli pakolliseksi jo vuonna 2009, koiran pito on siis siellä luvanvaraista. Wienissä kortti tuli pakolliseksi 2010 vaarallisiksi määritellyille taistelukoira-rotujen omistajille, jonka johdosta kolmen vuoden aikana tilastojen mukaan ihmisiin ja koiriin kohdistuvat purematapaukset vähentyivät kaikkiaan 57 % (Die Presse, 2014). Kursseilla ja testeissä käydään läpi ja arvioidaan tietoa liittyen koiran omistajan velvollisuuksiin sekä koiran hoitoon ja käyttäytymiseen. Aika-ajoin vastaavanlaisen käytännön käyttöönotto on ollut puheenaiheena myös Suomessa. Helsingin eläinsuojeluyhdistys HESY ry (2011) on toivonut pakollista koirakokeen suoritta-

mista yli 15-kiloisten koirien omistajille. Lemmikkieläinten pitoa kritisoiva professori Seppo Turunen toivoisi myös pakolliseksi pätevyyskorttia koirien ja kissojen omistajille, joka sisältäisi koulutusta lemmikin pitoon (Helsingin Sanomat 2012). Myös kuonokoppapakko tietyille rodulle nostettiin esiin, kun Hämeessä epätavallisen paljon koiria hyökkäsi lyhyen ajan sisällä toisen koiran tai ihmisen kimppuun. Poliisi pitäisi kuonokoppapakkoa yhtenä mahdollisena ratkaisuna, Kennelliito ei puolestaan pakkoa kannata vaan kehottaa koiranomistajia arvioimaan itse kopan tarpeellisuuden (Helsingin Sanomat 2018). Toistaiseksi koirakorttia ei ole tulossa parhaillaan uudistuksen alla olevaan eläinsuojelulakiin, joskin SEY on vaatinut siihen lisäystä, että eläimen myyjälle tulisi olla velvollisuus varmistaa, että ostajalla on riittävä osaaminen: ”Myyjälle tulee säätää velvoite varmistua siitä, että ostajalla on riittävät tiedot ja taidot kyseisen eläinlajin hoitamiseen. Laissa tulee lisäksi säätää, että myyjän tai luovuttajan on luovutettava ostajalle kirjalliset ko. lajin hoito-ohjeet.” (Lehtovirta 2017.)

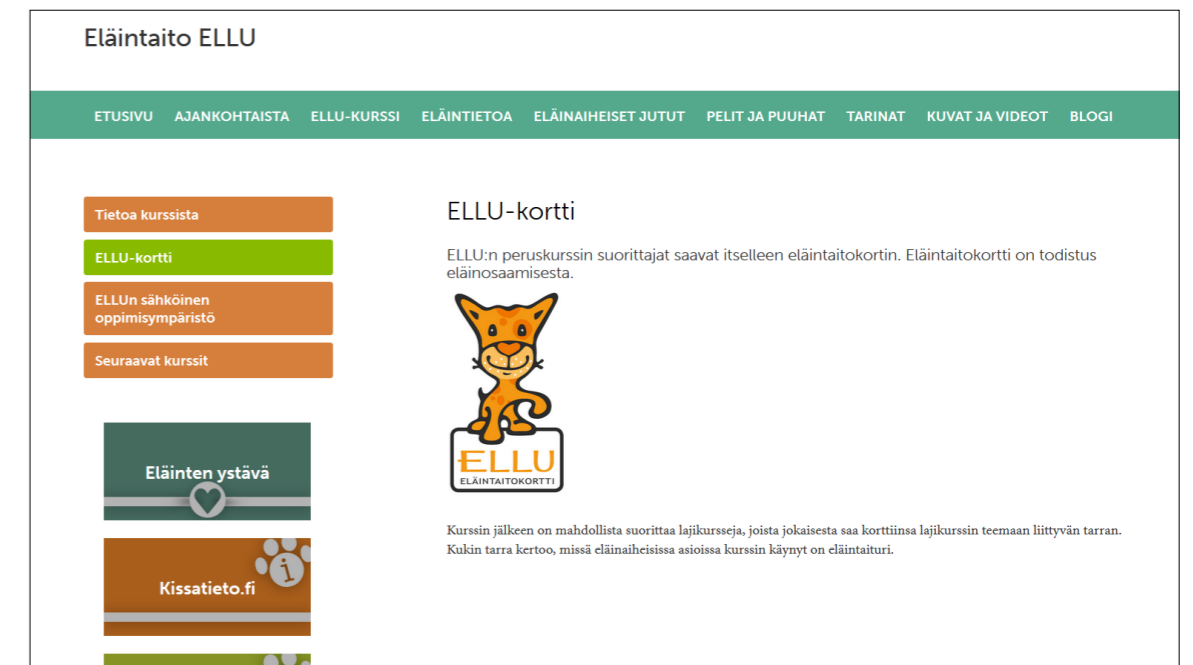
Eräänlainen vapaaehtoinen lemmikkiajokortti on kuitenkin Suomessakin jo olemassa, SEY:n ELLU Eläintaitokortti. Se on vapaaehtoisvoimin järjestettävä kurssi 10-16-vuotiaille. Kurssin voi suorittaa joko konkreettisesti järjestettävillä kursseilla tai nettikurssina (Eläintaito.fi). Hieman vastaavanlainen koiratietoutta testaava nettisesti on myös Kennelliiton Hakikoira.fi -sivuston Koiranomistajan testi. Testiä varten sivustolta löytyvät materiaalit itseopiskeluun.



Suomalaisen Kirjakaupan hyllyltä löytyviä eläin-oppaita loppuvuonna 2017.



Kuva 25. Pohjanpystykorvan rotukuvaus Suomen pystykorvajärjestö -sivuilla (Suomen Pystykorvajärjestö ry).



Kuva 26. Eläintaito ELLU (SEY Suomen Eläinsuojeluyhdistysten liitto ry).

Kurssi ja testi tuntuivat mielestäni miellyttäviltä lähtökohdilta keinoksi selvittää koiratietoutta. Niinpä lähdin miettimään, voisiko niitä lähteä kehittämään pidemmälle eläinhoidon taitoa luotettavasti testaavaksi palveluksi. Idea alkoi hahmottua kahdeksi konseptiksi, toinen ”asiallisempi” testi ja toinen pelillisempi.

Pelillistä konseptia varten selvitin vielä, minkälaisia eläinhoitopelejä on olemassa. Ensimmäisiä hyvin suosittuja lemmikinhoitopelejä olivat 90-luvulla japanissa kehitetyt Tamagotchi-pelit. Taskuun mahtuva hoivattava rantautui Suomeen vuonna 1997. Pelin ideana on pitää virtuaalisesta öttiäisestä huolta, ruokkia, siivota sen jätökset, leikittää, kasvattaa ja pitää se hengissä mahdollisimman pitkään. Pixelikaverin kuoltua kasvatuksen voi aina aloittaa alusta. Japanissa Tamagotchi oli suosittu kaikenikäisten lemmikki, lapsista teineihin, yksinäisiin vanhuksiin ja bisnesmiehiin. Tokion yliopiston psykologi Stephen Murphy-Shigematsun mielestä lelu voi olla harmitonta ajanvietettä, mutta lapsille se voi opettaa vahingollisesti vastuuntunnosta, kun laiminlyönnin takia kuollut lemmikki voidaan herättää eloon yhdellä napin painalluksella. Suomessakin suosittu lelu aiheutti huolestunutta keskustelua. Perhe-neuvolan psykologi Tuija Kuusista arvelutti lelun mekaanisuus, sen kapea käyttöaste ja vaadittu sitoutuminen. Hänen mukaansa mitä pelkistetympi lelu sen paremmin se antaa tilaa omalle mielikuvitukselle ja tunteille, liian valmiiksi tehtyyn Tamagotchiin voi kohdistaa vain hoivaviettä. Lelumaahantuoja Agerex Oy:n (nykyisin AMO Oy) silloisen toimitusjohtajan Eija Hirvikallion mukaan lapsi voi käyttää samaa mielikuvitusta Tamagotchiin kuin muihinkin leluihin, eikä lapsi ikinä leiki vain yhtä leikkiä yhdellä lelulla kerrallaan vaan voi kohdistaa eri tunteitaan eri leluihin. (YLE, 1997 ja 2016.) Oma innostukseni aikoinaan Tamagotchiin taisi lopahtaa siihen, että Tamagotchi vaati liikaa huomiota, enkä saanut pidettyä sitä hengissä. Voi olla, etten vain osannut pelata eli hoitaa sitä oikein.



Kuva 27. Tamagotchi (Lisa Karral).

En kokenut hoivaamisen antavan palkintoa, hoivattava näytti lähinnä nyrpeää, tyytymätöntä naamaa, vaikka teki mitä. Taisin myös saada oman Tamagotchin vasta sitten kun sen suurin villitys oli jo ohi, enkä oikein ymmärtänyt sen hauskuuden päälle.

Uudempi vastaavaan peli-ideaan perustuva koiranhoitopeli on Nintendon käsikonsoleilla pelattava Nintendogs, joista ensimmäinen versio ilmestyi vuonna 2005 ja viimeisin versio, jossa mukana myös kissoja, 2011. Näissä peleissä pentu ei kuole, eikä ikinä kasva aikuiseksi. Ainoa päämäärä on tehdä pennusta onnellinen. Pennulle voi opettaa temppuja, käskyttää mikrofonin avulla, rapsutella sitä kosketuskynällä, leikkiä, osallistua erilaisiin kilpailuihin sekä ostaa hassuja hattuja, aurinkolaseja ja muita asuja. Pelin alussa pentu ujostelee omistajaansa ja nimikin täytyy opetella lukuisilla toistoilla. Koira ilmaisee tunteitaan haukahteluilla ja kinuaa huomiota. (Nintendo 2011.) Valittavana on pentu muutamasta rodusta, joiden ominaisuuksissa on eroja. Toiset rodut esimerkiksi pärjäävät pelissä huomattavasti paremmin agilityssä (esteratakilpailu) tai tokossa (tottelevaisuuskoe). Myös rodun sisällä pennuilla on yksilöllisiä eroja luonteessa. Jos olet ollut pelaamatta peliä pitkään, vastassasi on hyvin nälkäinen, janoinen ja kirppuinen pentu, jolle täytyy hieman muistuttaa mieleen jo opetellut temput. Peli voitti ilmestyessään lukuisia palkintoja (Wikipedia), kehuja se sai mm. monipuolisesta Nintendo DC -laitteen käyttöominaisuuksien hyödyntämisestä. Myös PETA (People for the Ethical Treatment of Animals, maailman suurin eläinsuojelujärjestö) (2006) palkitsi pelin parhaaksi eläinystävälliseksi videopeliksi 2006, joka ”opettaa elinikäistä sitoutumista ilman oikeaa pentua, jotka eivät kuulu joulukuusen alle”.



Kuva 28. Nintendogs (Nintendo).

Molemmat pelit perustuvat lemmikin hoivaamiseen, kummassakaan ei ole suurta pelillistä arvoa. Lemmikkieläinsimulaatiota ei voi ”voittaa”, sitä vain pelataan ja ennemmin tai myöhemmin siihen kyllästyy. Tamagotchiin verrattuna Nintendogsin pennut ovat sen verran paljon realistisemman näköisiä ja oloisia, että lienee hyvä etteivät ne kuitenkaan kuole vaikka pennun jättäisikin hoitamatta. Koska pelillistä arvoa ei ole, nämä ovat aidosti eläinfaunalle suunnattuja. Kenties ne voivat opettaa jotain koiran hoidosta ja vastuullisuudesta.

Virtuaalilemmikkejä saa nyttemmin myös mobiililaitteille, esimerkiksi My Virtual Pet jossa hoidetaan lemmikki ruokkimalla, pesemällä ja leikittämällä ja kerätään kolikkoja, jotta voidaan ostaa ruokaa ja uusia lemmikkieläimiä. Jossain vaiheessa ilmaiset mobiilipelit yleensä alkavat pyytää oikean rahan käyttöä pelin etenemiseen. Nämä pelit ovat useimmiten hyvin yksinkertaisia ja muistuttavat paljon Tamagotchia, myös alkuperäisestä Tamagotchista on olemassa älypuhelimien ostettava versio: Tamagotchi Classic.

Teknologioiden kehittymisen myötä lemmikkipelejä viedään luonnollisesti seuraavaksi uusille alustoille. RoVR oli joukkorahoituskampanja, jossa kerättiin rahoitusta virtuaalitodellisuus (VR/virtual reality)-koirapeliä varten. Kuten Nintendogsissa, koiraa voi rapsutella, opettaa temppuja, kävelyttää, ruokkia, viedä agility-kilpailuun jne. Kampanjasivuilla kerrotaan, että pelissä hyödynnetään tehokkaita koneoppimisalgoritmeja (machine learning algorithms) luomaan koiralle tekoälyn (AI/Artificial intelligence), jolloin koiran käyttäytyminen riippuu siitä, miten

itse toimit sen kanssa. Mitä enemmän syötät sille herkkuja ja paijaat sitä, sitä enemmän se kiintyy sinuun. Voit myös esimerkiksi opettaa sille temppuja täysin omilla käsiliikkeillä ja käskyillä. Joudut myös ensin opettamaan pennun tavoille, joka vie kuulemma paljon herkkuja ja kärsivällisyyttä. (Kickstarter 2017.) Kampanja päättyi syyskuussa 2017, pelin tarkoitus oli olla valmis maaliskuussa 2018. Kampanjassa ei saatu kokoon tavoiteltua summaa pelin loppuun kehittämiseksi ja se peruttiin. Saattaa olla, ettei aika ihan vielä ollut otollinen, kun virtuaalitodellisuus on kuitenkin vasta suhteellisen uusi asia.

Vaihtoehtona lemmikkisimulaatiolle voi tietysti myös ajatella erilaiset robottilemmikit. Lelumaailmasta esimerkkinä mainittakoon Hasbron FurReal. Valmistajan mukaan nämä käyttäytyvät kuten oikea eläin, reagoivat ääniin ja kosketukseen ja imaisevat tunteensa. Hinta vaihtelee 24–130 dollarin välillä lelun koosta ja ominaisuuksista riippuen. Lelun hoivattavuus ja sen vaatavuus lienee pitkälti lasten mielikuvituksen varassa.

Pidemmälle viedyistä robottilemmikeistä esimerkkinä Sonyn Aibo-robottikoira. Ensimmäinen versio siitä julkaistiin vuonna 1999 ja viimeisin 2017 lopuilla. Uusin versio sisältää tekoälyn ja se kiintyy perheeseensä ja kehittää persoonallisuuttaan joka päivä vuorovaikutuksen kautta. Se elehtii hyvin koiramaisesti ja reagoi silitykseen, kutsuun ja antaa tassua. Hintaa robohauvalla on 1 500 euroa. Sony puhuu Aibosta viihderobottina (Entertainment Robot), eikä se siis niinkään ole tarkoitettu lemmikkisimulaatioksi. (Sony 2017.)



Kuva 29. VR-pentu ei osaa vielä käyttäytyä. (Kickstarter 2017)



Kuva 30. FurReal (Hasbro)



Kuva 31. Aibo (Sony)

LÖYTÖ

ELI TULOKSET JA ANALYSOINTI

Alussa mietin mahdollisuutta luoda ratkaisua tai apuvälinettä johonkin seuraavista tilanteista: 1. Ennen eläimen hankkimista, 2. Kun lemmikki on jo hankittu tai 3. Kun jokin ongelma on muodostunut.

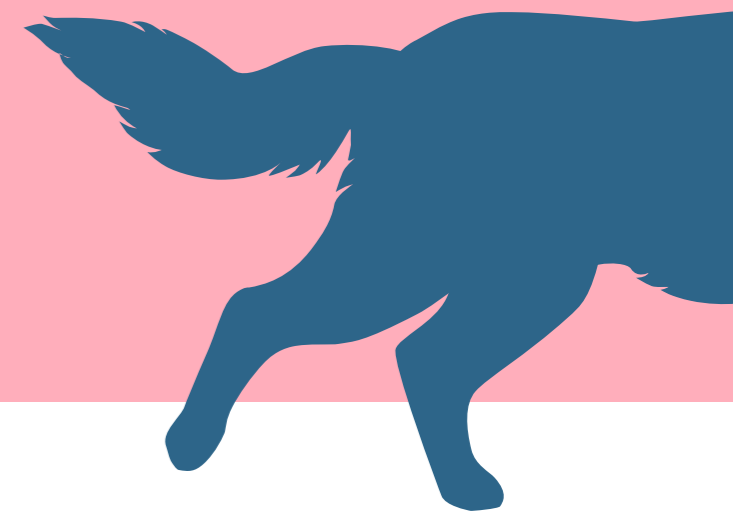
Tutkiessani olemassa olevia tuotteita ja palveluita huomasin, että apuvälineitä kyllä on, mutta että ne harvoin itsessään ratkaisee perimmäistä ongelmaa. Tulin tulokseen, että yksi iso paikattava ongelma on yhä eläimen perustunteminen, mikä olisi itsessään syytä korjata sen sijaan että yrittäisi keksiä eläimen osaamattomasta hoidosta aiheutuvien ongelmien paikkaavia ratkaisuja. Tästä alkoi hahmottua ajatus, että opinnäytetyön lopputulema olisi jonkinlainen lemmikinhoito-peli, opas tai simulaatio, ”lemmikkiajokortti”. Eli tavoitteena on se, että mieluummin lähdetään ehkäisemään ongelmaa ennen niiden syntymistä.

Vaativuudesta ”lemmikkiajokortista” ei ole eläinsuojelulakiin toistaiseksi tulossa, mutta seuraavanlainen lisäys siihen on ehdotettu: *”Myyjälle tulee säätää velvoite varmistua siitä, että ostajalla on riittävät tiedot ja taidot kyseisen eläinlajin hoitamiseen. Laissa tulee lisäksi säätää, että myyjän tai luovuttajan on luovutettava ostajalle kirjalliset ko. lajin hoito-ohjeet.”* Uudistetun eläinsuojelulain on määrä tulla voimaan vuonna 2019. Tähän veloitteeseen lähdän kehittämään konseptia. Konsepti voisi olla myös työkalu/apuväline ostajan ja myyjän väliselle kommunikatiolle ja taidon varmistamiselle. Ensimmäistä kertaa lemmikkieläintä hankkivalla tai harkitsevalla olisi mahdollisuus kokeilla ja varmistua, että omaa riittävät taidot eläimen hoitamiseen.



RATKAISU

ELI KONSEPTIT

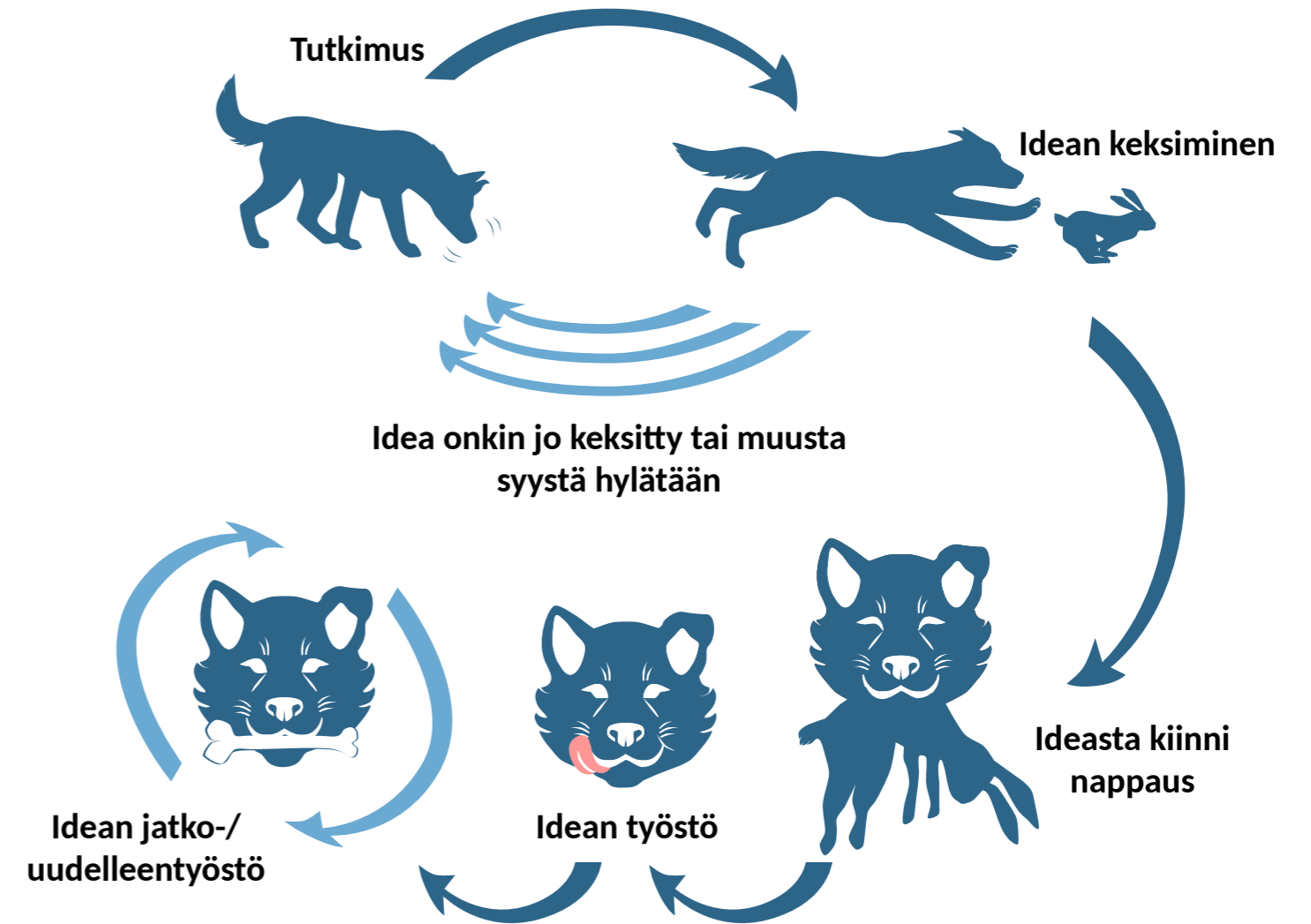


Prosessikuvaus

Alussa minulla ei ollut toimeksiantajaa tai tehtävänantoa, ainoastaan ajatus lähteä kehittämään tapaa parantaa ihmisen ja eläimen välistä yhteiseloja jollain tapaan. Lähdin laajasti kartoittamaan mitä lemmikki tuotteita on olemassa sekä olisiko nykyteknologiassa jotain hyödynnettävissä (esim. virtuaalitodellisuus tms.) johonkin uudenlaiseen ideaan. Lisäksi tutkin mitä nykyään tiedämme eläimistä, mikä on esimerkiksi nykytiedonmukaista lemmikin kouluttamista. Pitkän tutkimisen, ”nuuskimisen”, jälkeen huomasin, että monenlaisia asioita on jo keksitty ja hyödynnetty, enkä keksinyt mitään järkevää tapaa hyödyntää vaikkapa virtuaalitodellisuusteknologiaa ihmisen ja lemmikin väliseen kommunikoinnin parantamiseen esimerkiksi. Lemmikkieläinten omistajien kanssa keskustellessani tuli ilmi huoli eläinten perushoitamisen taidon puutteesta ja päätin lähteä kehittämään ratkaisua siihen.

Kun sain tästä ideasta napattua kiinni, pääsin työstämään sitä. Ajatus kahdesta konseptista alkoi muodostua. Toisessa konseptissa otin vertailuun vastaavat, olemassa olevat kurssit. Hahmottelin, mitä eläimen perustuntemus pitäisi sisällään. Pelillisessä konseptissa mietin mitä ominaisuuksia peli testaisi ja miten.

Lopuksi esittelen työni koirankasvattajalle ja hänen kommenttinsa perusteella saan varmistuksen, että konsepti on pitkälti toimiva sekä saan muutaman pienen kehitysideankin. Viimeiseksi vielä teen oman arvioni konsepteista. Konseptit jäivät vaiheeseen, jolloin sen jatko olisi vielä varmasti pitkälti ideoiden jatkotyöstöä konseptien toteutettavien tahojen kanssa.



Kuvio 3. Vertauskuvana opinnäytetyöprosessiin suden ruoanhankinnan vaiheet, mikä pätee nykykoirankin käyttäytymistarpeina. Etenkin jatkuva nenätyöskentely ja lukuiset epäonnistuneet jahdit eivät nykykoiran elämässä usein toteudu. (Telkänranta 2015.) Sen sijaan minun opinnäytetyöprosessissani nämä vaiheet toteutuivat erittäin hyvin.

Konseptien hahmottelu

Konsepti 1: Osaamisen todistava kurssi

Virtuaalinen kurssi vapaaehtoiseksi apuvälineeksi lemmikinmyyjän ja -ostajan välillä. Kurssin läpäisy ei niin vaativa kuin poliisin myöntämä ajo-oikeuden saamiseksi suoritettava ajokortti on, mutta muistuttaa muita suoritettavia osaamisen todistavia kortteja mm. hygieniapassi, anniskelupassi, tulityökortti, ensiapu-todistus, työturvallisuuskortti ja järjestyksenvalvojakortti. Esimerkiksi hygieniapassi vaaditaan, jos työskentelee elintarvikkeiden parissa, siinä mallitestejä ja oppimateriaaleja löytyy internetissä, oikea testi tehdään paikan päällä henkilöllisyys varmistaen. Hygieniapassissa testissä on oikein/väärin -vastausvaihtoehdot, tässä konseptissa esseekysymykset pyrkivät varmistamaan, että henkilö on omaksunut asiat, eikä vain opettele vastauksia ulkoa.

Väline on vapaaehtoinen, koska vaatimusta ei laissa ole eikä sellaista ole myöskään tulossa. Myyjät ovat useimmiten yksityisiä, eivätkä viranomaisia. Joskin jos lakiin ehdotettu lisäys menee läpi: *"Myyjälle tulee säätää velvoite varmistua siitä, että ostajalla on riittävät tiedot ja taidot kyseisen eläinlajin hoitamiseen. Lakiin on myös kirjattava myyjän tai luovuttajan velvoite antaa ostajalle mukaan kirjalliset hoito-ohjeet, joissa kerrotaan tarkemmin ko. lajin käyttäytymisestä ja hoitovaatimuksista."* olisi se tämän konseptin avulla ainakin jollain tasolla suoritettu ja siitä "mustaa valkoisella". Toki eläinkaupan yhteydessä myyjän ja ostajan on myös tavattava ja varmistuttava toisistaan tämä konseptin ulkopuolella, mutta konsepti voisi toimia ainakin hyvänä pohjana ja keskustelun avauksena.

Alusta on sähköisesti verkossa toimiva ja se sisältää oppimateriaalina eläinlajien hoidon perusteet. Kurssi myös suoritetaan verkossa ja hyväksytyt suorituksen voi asettaa julkiseksi kasvattajien tai muiden vastaavien näkyville. Kurssi sisältäisi tietoa lajien perustuntemuksesta. Ohjeet tulisi olla sen verran yleispätevät, että ne voidaan sanoa koskevan esimerkiksi kaikkia koirarotuja ja yksilöitä tai vaihtoehtoisesti kaikki vaihtoehtoiset ominaisuudet tulee käydä läpi. Kuten aikaisemmin mainittu, on myyjän velvollisuus antaa ostajalle hoito-ohjeet, joissa kerrotaan tarkemmin kyseisestä lajista ja rotukohtaiset, ns. poikkeavat ominaisuudet tulisi liittää näihin. Lopputuloksena syntyneissä konseptissa olen määritellyt mitä tietoa se sisältäisi, mutta tarkkaa sisältöä en tämän opinnäytetyön puitteissa laadi. Jos konsepti toteutettaisiin, ne tulisi työstää yhteistyössä alan asiantuntijoiden kanssa ja sopia tietojen asianmukaisesta ajan tasalla pidosta.

Konsepti 2: Pelillisempi versio

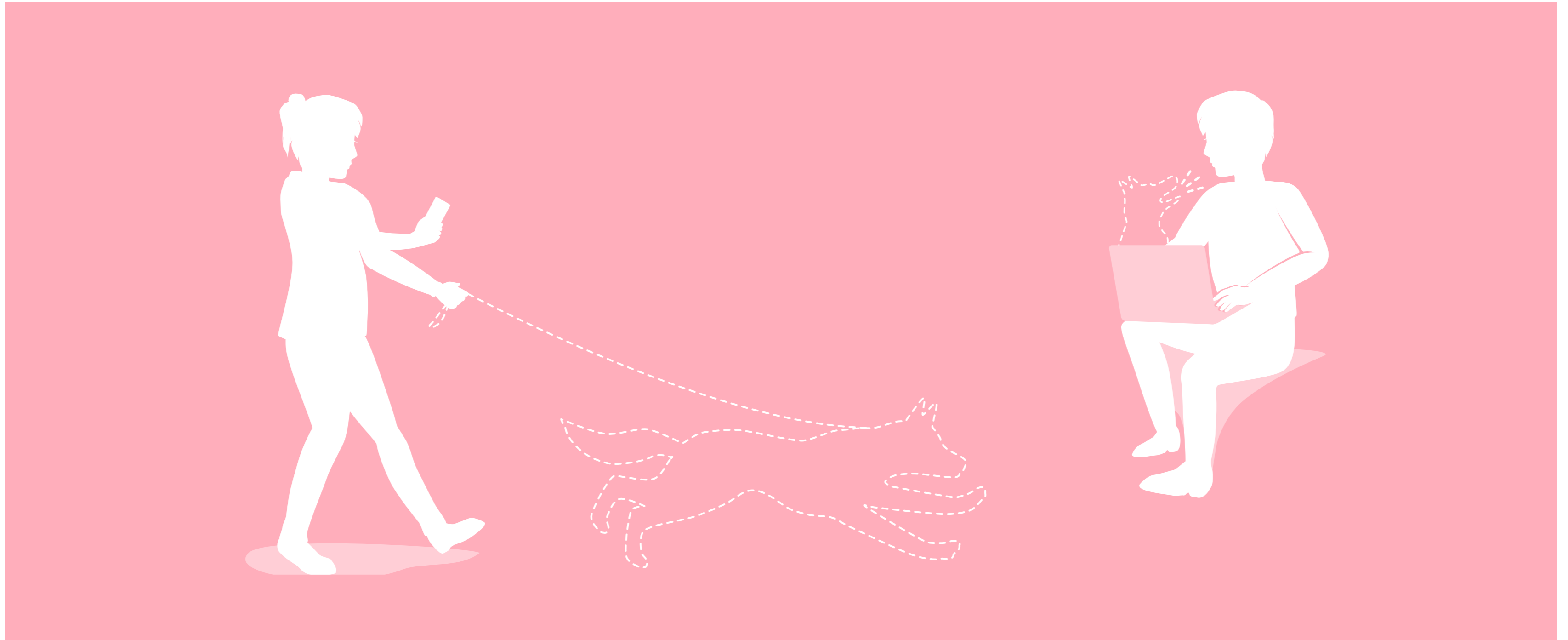
Tämä konsepti sisältää samat, ajankohtaiset lemmikinhoito-ohjeet kuin 1. konsepti, ehkä hieman kevyemmässä muodossa. Konsepti on pelillisempi ja toiminnallisempi. Pääideana on, että konsepti avulla voi testata jollain tasolla lemmikin hoitoa. Käytäntö voi olla usein hankalampaa kuin teoria, joten sinänsä tämä on vaativampi suorittaa. Onhan helpompi sanoa, "hoidan ja leikin sen kanssa joka päivä" kuin oikeasti tehdä niin. Erona esimerkiksi Nintendogs-peliin on, että peli loppuu aikanaan ja antaa tuloksia. Suorittavan ajan voi määrittellä itse esimerkiksi parista päivästä kuukausiin.

Pelin "Arkihaasteen" avulla voi testata kuinka paljon huomiota ja työtä lemmikin perushoito veisi. "Pentuhaasteessa" käydään läpi vaiheet lemmikin alkuvaiheet, kuinka pentu opetetaan tavoille tai esimerkiksi miten pieni ja arka jyrsiä totutetaan ihmiseen.

Peli toimii sovelluksena mobiililaitteissa. Peli hyödyntää GPS-paikannusta ulkoilutuksen seurannan vuoksi ja esimerkiksi hakeakseen paikalliset säätiedot. Mikäli hoidettavaksi valittu eläin on vaikkapa kala, jonka päivittäinen hoito on lähinnä ruokkiminen ja tarkistus, että laitteet toimivat ja kalat voivat hyvin, voisi peliä periaatteessa pelata myös vaikkapa verkossa tietokoneella siltä osin, että eläin ei tarvitse liikuttamista. Kuitenkin se, että eläimen kiinteä asumus on sidottu pelissä myös tiettyyn sijaintiin varmistaa, että päivittäistä hoitoa ei näpytellä pitkin päivää välitunnilla, koulumatkalla tai kaverin luona koska sellainen ei oikean eläimenkään kohdalla ole mahdollista. Sovelluksen avulla voisi myös esimerkiksi lisätyn todellisuuden (AR/augmented reality) avulla sovittaa isoja akvaarioita, terraarioita ja häkkeitä huoneistoon kuten Ikean Place-sovelluksella, mikä havainnollistaa niiden tilantarpeen.

Konseptit

Ratkaisuna syntyi konseptit *Eläinystäväksi – Lemmikinpidon perusteet* - opas ja -kurssi sekä nuoremmille suunnattu lemmikinhoito-peli *Eeve*.
Konsepti on mahdollisuus toteuttaa monelle/mille tahansa lemmikkieläimelle, mutta konsepteja esitellessäni käytän esimerkkinä koiraa.



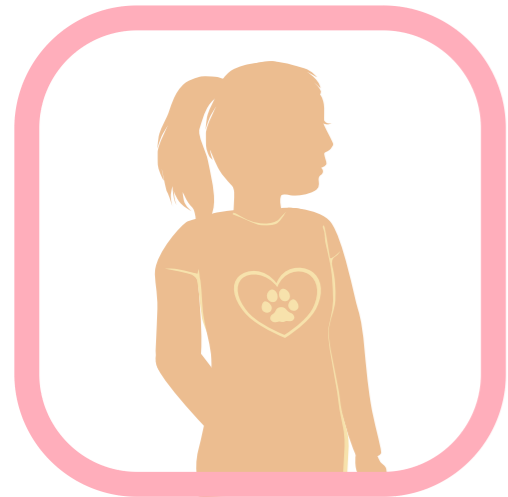
Käyttäjäprofiilit

Loin kuvitteellisia käyttäjiä avuksi hahmottamaan konseptien toiminnallisuuden ideoimiseen ja käyttöskenaarioiden luomiseen. Profiilit auttoivat ymmärtämään, minkälaisia erilaisia lähestymistapoja lemmikin hankkimiseen on ja miten erilaiset käyttäjät mahdollisesti suhtautuisivat konsepteihin.

Pidin profiilit melko suuntaa-antavina, esimerkiksi niillä ei ole nimiä, tarkkoja ikä tai sukupuoli. Tärkeimmiksi ominaisuuksiksi katsoin kokemuksen eläimistä, asenteen ja motivaation varmentaa oman lemmikin hoidon osaamisen tai parantaa sitä. Jättämällä profiilit tarpeeksi viitteellisiksi, niistä pystyi luomaan monia erilaisia skenaarioita, ilman että profiileja tarvitsi luoda itsessään enempää kuin muutaman.

Profiilit perustuvat omiin havainnoiteihini ja haastatteluihin.

Lemmikin hankkija



Ensikertalainen

"Ne on niin söpöjä!"

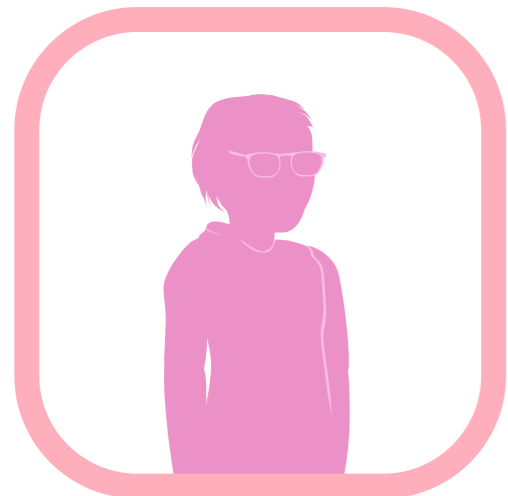
Ei aikaisempaa kokemusta (ikiomista) lemmikeistä. Vastaanottavainen ja motivoitunut, (ehkä) myös jokseenkin omatoimisesti valveutunut.



Lapsi + vanhemmat

"No kun lapsi halusi."

Perheeseen ollaan hankkimassa lemmikki "lapselle". Vanhemmilla ei aikaisempaa kokemusta lemmikeistä, eikä (ehkä) ymmärrystä että asioihin pitäisi perehtyä ennen hankintaa.



Kokenut kehitysintoinen

"Joo, on mulla ennenkin ollut."

Omistanut jo lemmikkejä, mutta kiinnostunut kehityksestä ja halukas pitämään itsensä ajan tasalla.



Kokenut jäärä

"Aina ennenkin on näin tehty!"

Omistanut lemmikkejä, mutta tieto (ehkä) vanhentunutta, eikä (ehkä) ole kiinnostunut korjaamaan niitä, koska vahva "kyllä minä osaan ja tiedän (ja se ei sitä paitsi kuulu teille)" -asenteinen.

Kuvio 4. Erilaisia lemmikin hankkijoita.

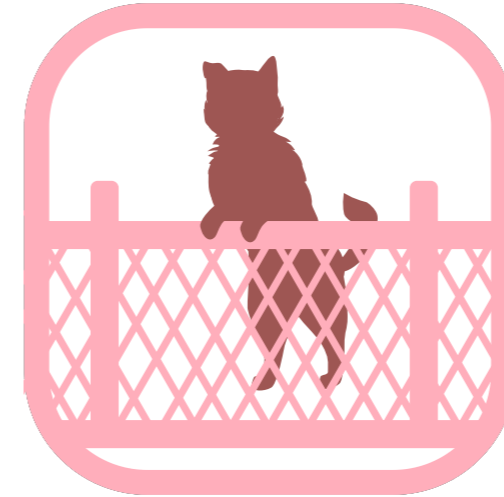
Lemmikin myyjä/luovuttaja

Siinä missä eläimen myyjän täytyy varmistua ostajasta, myös ostajan tulisi varmistaa, että myyjä on asiantunteva ja luotettava. Suomessa suurin osa eläimistä tulee yksityisten kasvattajien kautta. Eläinkaupoissa myydään pienempiä kuten jyrsijöitä, lintuja ja kaloja, ja niiden oloja valvovat viranomaiset ja kuluttajansuojalaki suojelevat ostajaa. Löydetty tai kotia vaihtava lemmikki kulkee usein jonkun järjestön kautta.



Kasvattaja

Haluaa varmistua, että eläin on menossa täysjärkiselle ihmiselle.



Löytöeläinjärjestö/kodinvaihtaja tms.

Haluaa, että eläin on menossa osaaviin käsiin ja loppuelämänsä kotiin.



Eläinkauppa

Lemmikeillä laillisesti bisnestä tekevä.



Pentutehtailija

Lemmikeillä bisnestä tekevä. Teettää paljon pentuja mahdollisimman halvalla eikä huolehdi koirien terveydestä. Ei todellisuudessa piittaa kenelle tai millaisiin olosuhteisiin eläin on menossa. Toiminta voi olla häikäilemätöntä ja perustua joko ostajan sääliin tai toimintaa voidaan myös taitavasti peitellä.

Kuvio 5. Erilaisia lemmikin myyjä/luovuttajia.

Hyvinvoinnin osa-alueet

Welfare Quality®

Konsepteja varten laaditut hyvinvoinnin osa-alueiden pohjana käytin Welfare Quality® -järjestelmää. Se on eurooppalaisen tutkijaverkoston tuotantoeläinten hyvinvoinnin arviointiin kehitetty mittausjärjestelmä. Welfare Quality® -järjestelmässä eläimen hyvinvointi koostuu neljästä osa-alueesta joissa yhteensä 12 indikaattoria niiden toteutumiseen (Eläintieto.fi.).



Kuva 32. (Eläintieto.fi)

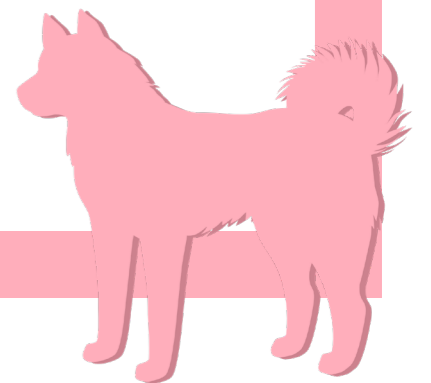
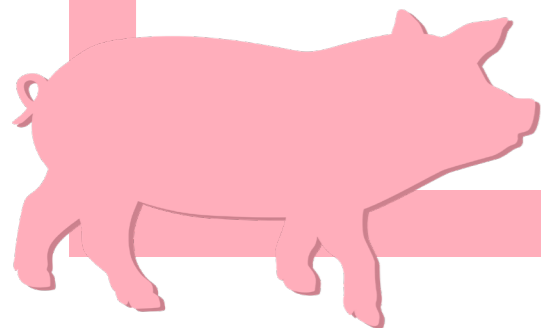
"Tuotantoeläimellä tarkoitetaan yleensä elintarvikkeiden, villan, nahan tai turkisten tuotantoon tai muuhun maataloustuotantoon kasvatettua tai pidettävää eläintä." (Evira 2017.)

Hyvinvoinnin osa-alueet lemmikeille:

Laatimani 8 osa-aluetta eläimen hoidon perusteisiin. Pakollisten terveenä ja hengissä pysymisen: ruokinta, liikunta & lepo ja terveys, lisäksi huomioitu myös iloa tuottavat asiat: aktivointi ja sosiaaliset suhteet (jotka myös vaikuttavat henkisesti terveenä pysymiseen) sekä eläimen ja ihmisen yhteiselon kannalta tärkeät koulutus ja kommunikaatio -osiot.



"Seura-, harrastus- ja lemmikkieläimillä tarkoitetaan koiria, kissoja ja muita pienikokoisia eläimiä, joita pidetään esimerkiksi seuran, harrastuksen, kasvattamisen ja myymisen takia." (Evira 2016.)



Konseptien nimeäminen



1. konsepti: Eläinystäväksi – Lemmikinpidon perusteet -kurssi

1. konseptin työnimenä toimii ”Eläinystäväksi” ja selittäväenä lisäotsikkona ”Lemmikinpidon perusteet -kurssi”. Eläinystäväksi on pieni sanaleikki, mikä voi lausuttaessa merkitä ”saada eläimestä ystävä” tai ”tulla eläinystäväksi”. Symbolina tassua pitelevä käsi.
Lemmikkipassi olisi ollut näppärä nimi ja viitannut samankaltaisiin kursseihin, kuten hygieniapassi ja anniskelupassi, mutta se olisi liian lähellä jo käytössä olevan lemmikkieläimen ulkomaan matkustamisessa vaadittavan todistuksen kanssa, mikä on nimeltään lemmikkieläinpassi.

2. konsepti: Eeve

2. konseptin nimi on ”Eeve”, joka on myös naisen nimi, johdatettu sanasta eläinhaave.
Ei kuvallista symbolia, logona toimii graafisesti muotoiltu nimi. Elementteinä muutoin ulkoasussa käytetään eläinten tassujen, kypälien, jalkojen, siipien ja evien jälkiä.

Ulkoasu

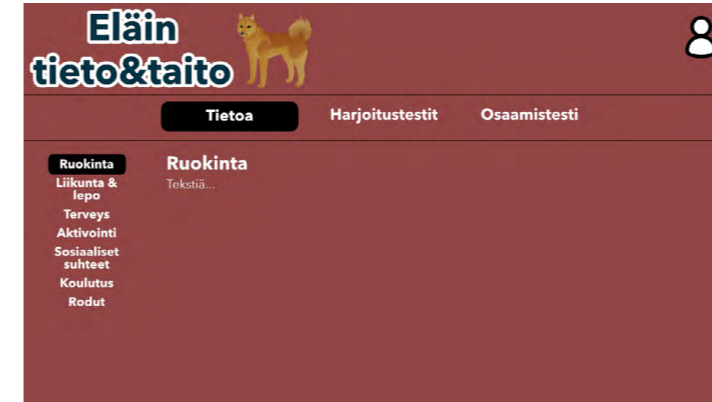


1. Eläinystäväksi

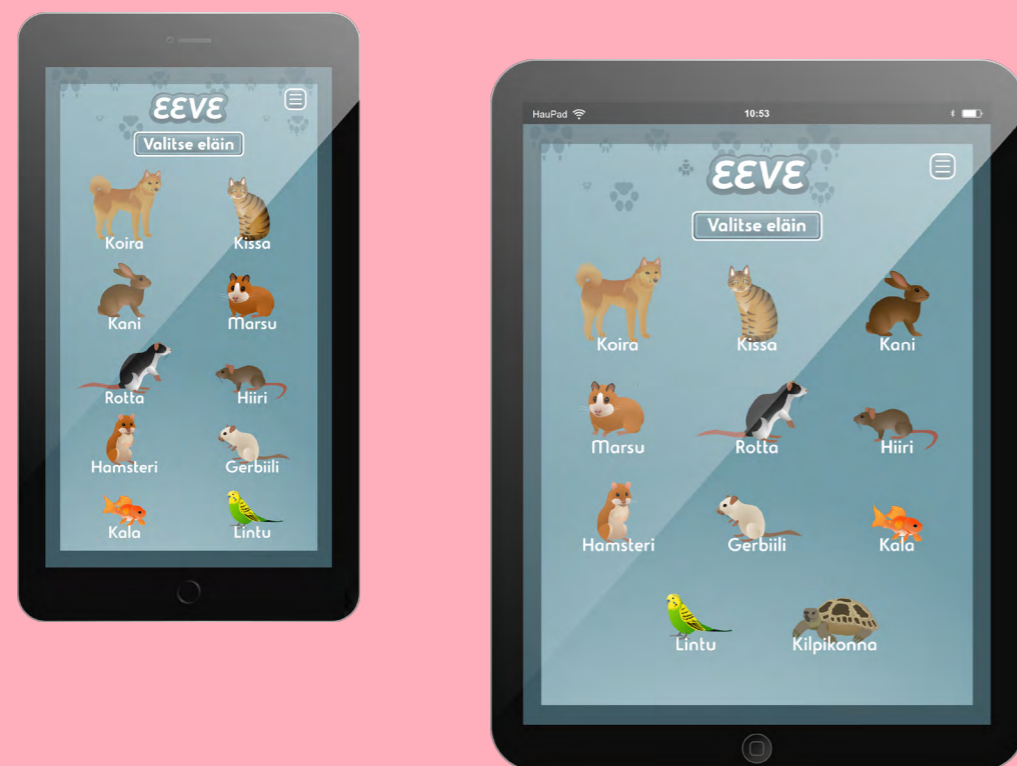
Ensisijaisesti suunniteltu tietokoneen näytön resoluutioon, sillä kurssin suorittaakseen täytyy kirjoittaa paljon tekstiä, mikä ei hätäisesti puhelimella onnistu tai ei ainakaan ole kovin mielekäästä. Toimii kuitenkin myös tarvittaessa pystyruudulta älypuhelimessa tai tabletilla selattaessa, jotta esimerkiksi tieto-osioita voi lukea missä vain.

Tämä konsepti on hieman rauhallisempi ulkoasultaan kuin peli-versio ja grafiikat tyylitellymmät siluetit.

Sivusto tarjoaa oikeaa tietoa, siksi astetta asiallisemman näköinen ulkoasu tuomaan sille uskottavuutta.



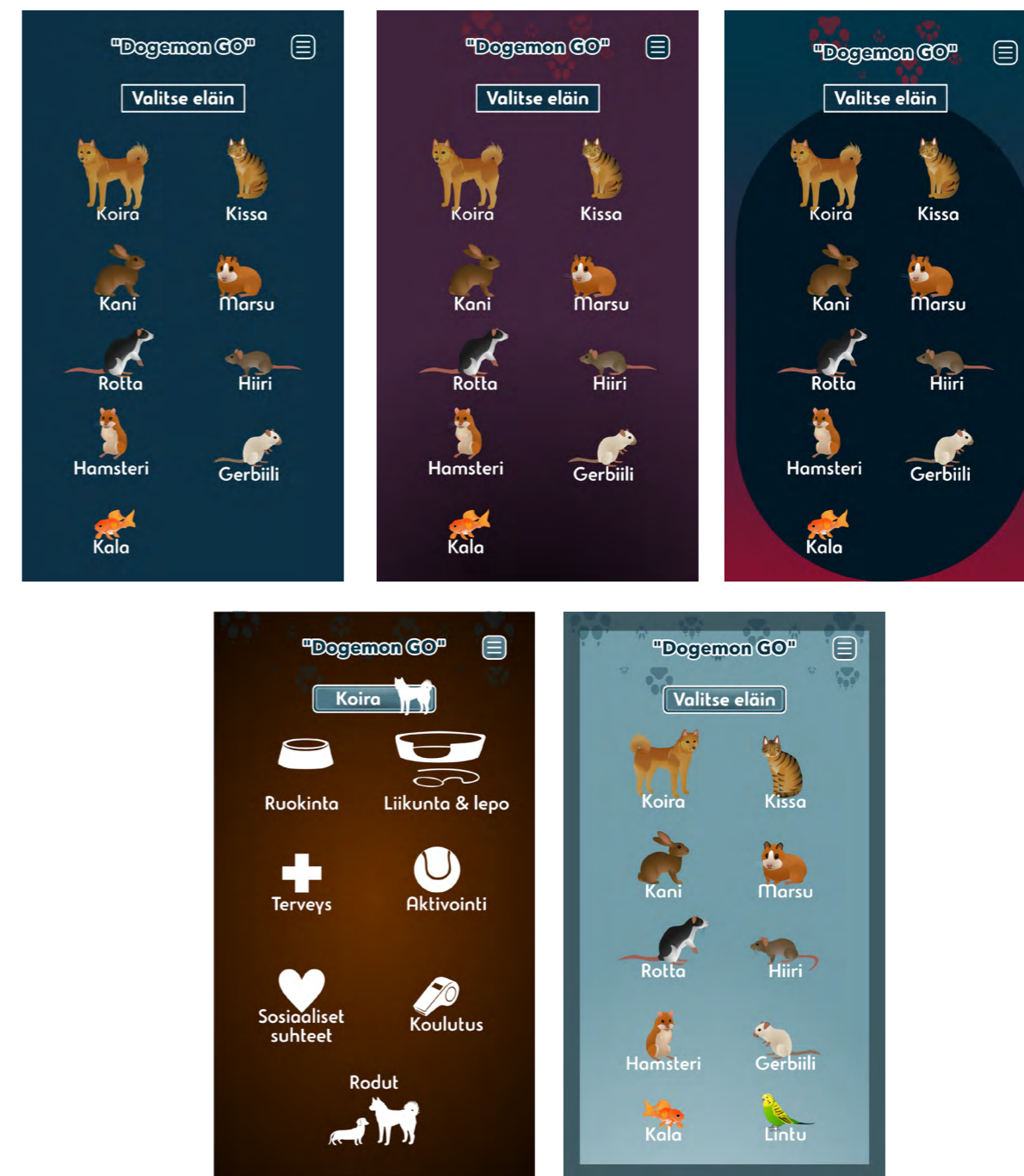
Ulkoasun suunnittelun kehitysvaiheita.



2. Eeve

Ensisijaisesti suunniteltu älypuhelimella tai tabletilla selattavaksi, sillä pelissä käytetään mobiililaitteella hyödynnettäviä ominaisuuksia, kuten esimerkiksi kävellään.

Värikkäämpi ulkoasu luo pelimäisyyttä, muttei kuitenkaan liian "lapsellisen räikeää", koska tämäkin sovellus sisältää oikeaa tietoa lemmikkien hoidosta ja sillä on tarkoitus testata lemmikinpitotaitoja realistisesti, joten on oltava myös uskottava.



Ulkoasun suunnittelun kehitysvaiheita.

Eläinystäväksi-konsepti



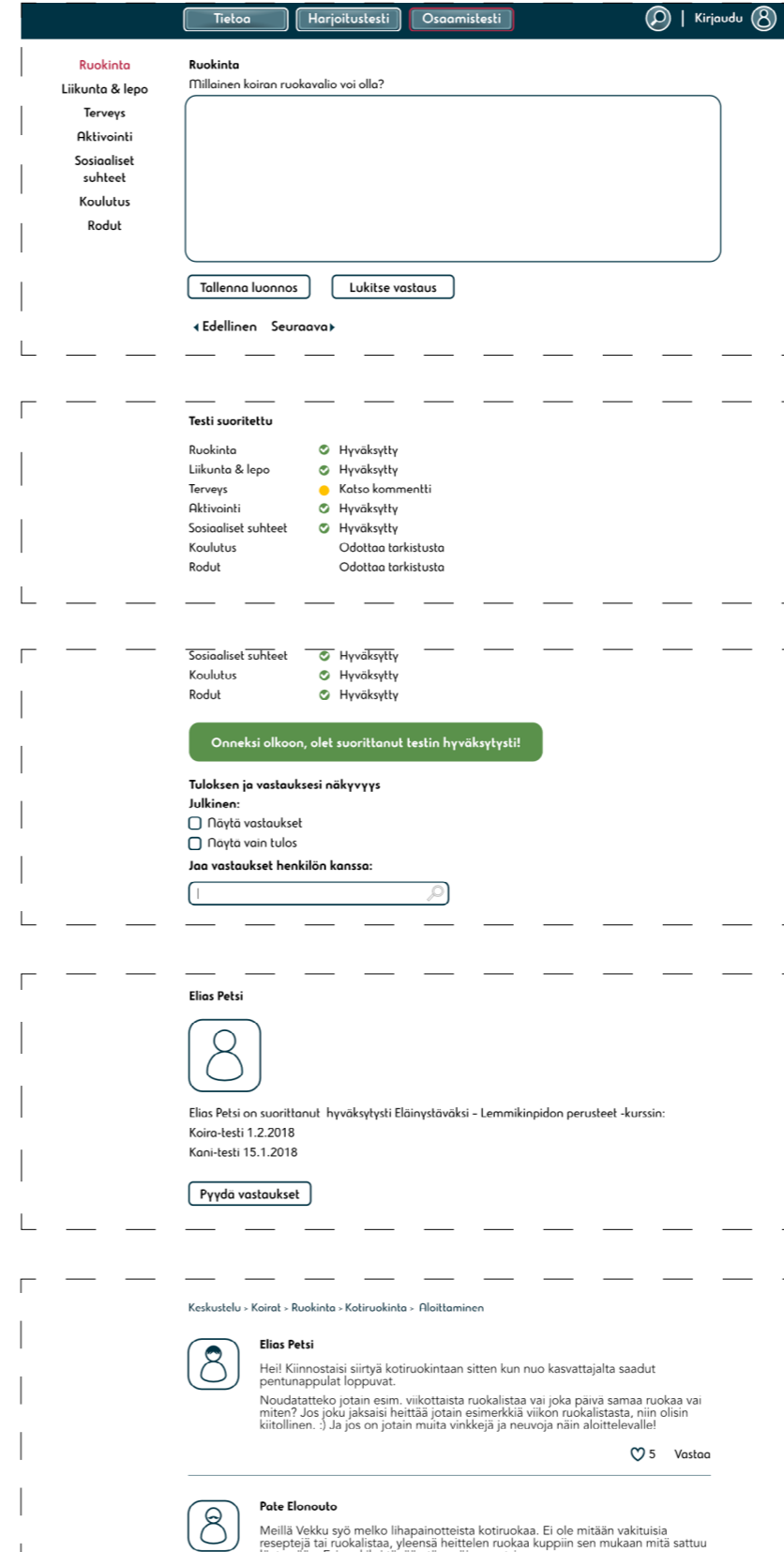
Lemmikkieläimen valinta.



Nykytiedonmukaista tietoa hyvinvoinnin osa-alueista. Hyvinvoinnin osa-alueiden lisäksi tietoa myös lemmikkieläinten rotuominaisuuksista lajin mukaan, kuten koira- ja kissaroduista sekä eri lintu- ja kalalajeista.



Harjoitustestissä monivalintavastausvaihtoehdot. Harjoitustestissä olevien kysymysten vastaukset on poimittavissa tieto-osioista ja antaa vihjeitä, mihin asioihin varsinaista testiä varten kannattaa perehtyä. Harjoitustestissä on selkeät oikeat ja väärät vastaukset, tuloksen näkee heti testin jälkeen.



Varsinainen testi. Essee kysymykset varmistavat, että henkilö on omaksunut asiat, eikä vain käy poimimassa tietyn kysymyksen vasauksen. Vastaukset voi kirjoittaa huolella ja tallentaa tarvittaessa luonnoksen ennen lopullista vastauksen lähettämistä.

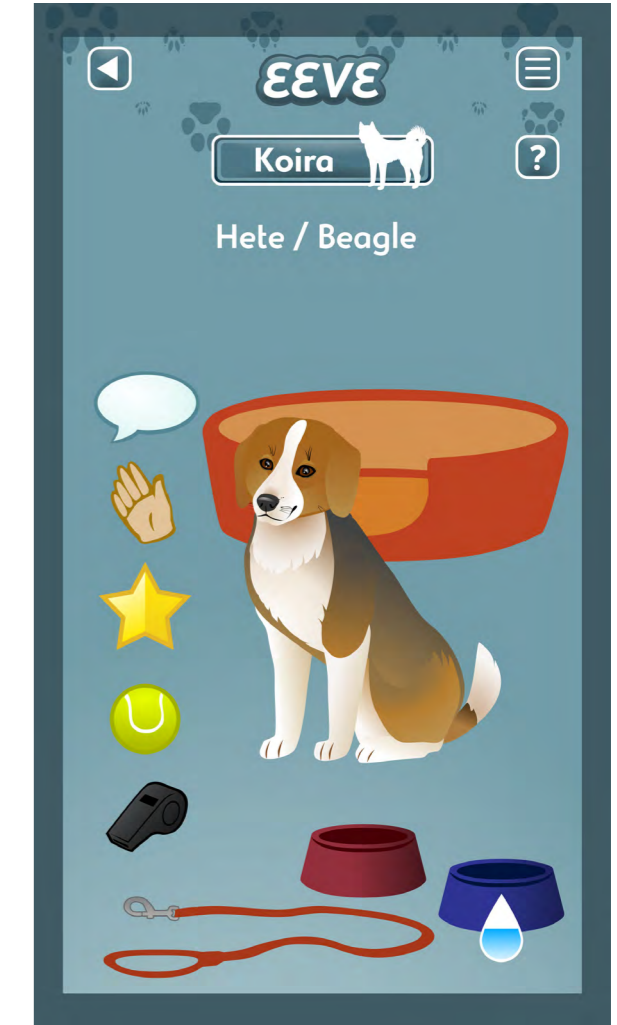
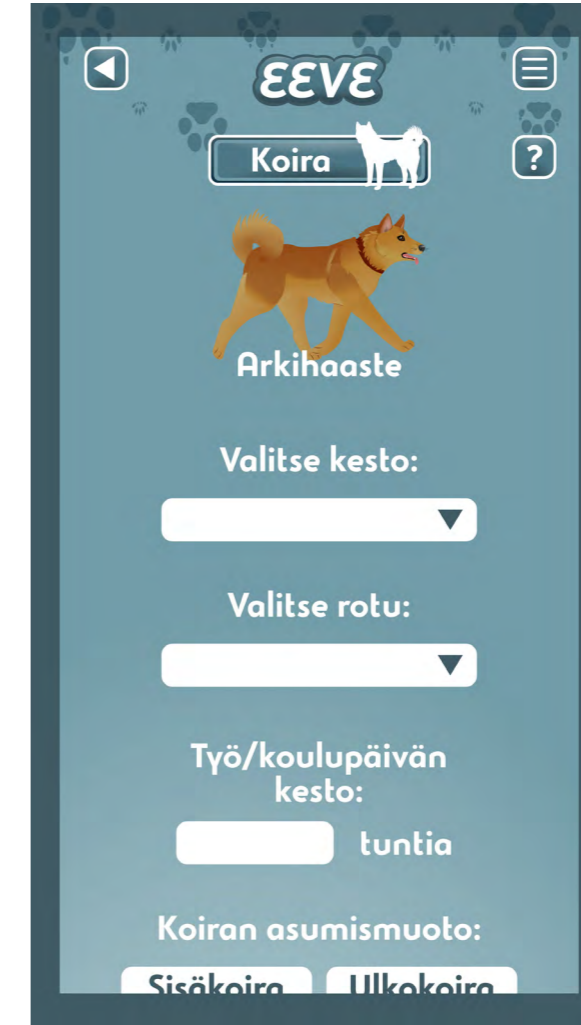
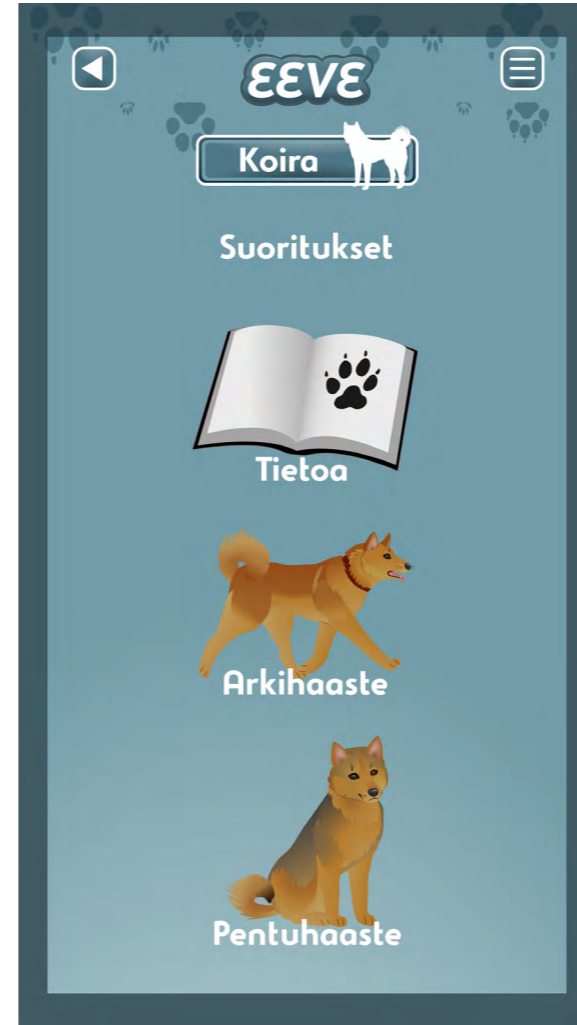
Kun vastaukseen on tyytyväinen, se lukitaan ja jätetään arvioitavaksi, kukin aihealue erikseen. Arvioija voi hyväksyä vastauksen tai jättää kommentin ja pyytää tarkennusta.

Testin hyväksytyyn suoritukseen jälkeen oman profiilinsa tulokset voi asettaa näkyväksi julkisesti, joko vain tulokset tai vastauksineen. Vastaukset voi myös jakaa yksittäisien henkilöiden kanssa, esimerkiksi kasvattajalle jolta aikoo ottaa lemmikin tai rescuejärjestölle jne.

Profiili-näkymä.

Keskustelu- ja kommentointimahdollisuus pitämään sivusto aktiivisena ja luomaan yhteisöllisyyttä.

Eeve-konseptin toiminnallisuus



Kuten Eläinystäväksi-konseptissa, ensin valitaan lemmikkieläin ja sovellus sisältää tietoa kunkin lemmikin hoidosta, hieman kevyemmin kuin Eläinystäväksi-konseptin sisältö. Ohjaa tutustumaan Eläinystäväksi-kurssiin syvällisemmän tiedon tarpeessa.

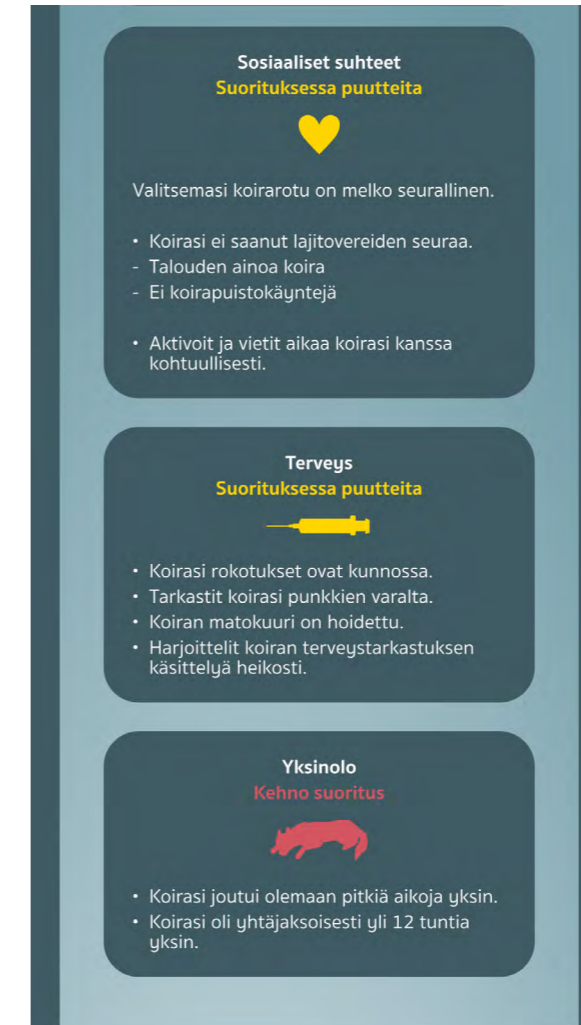
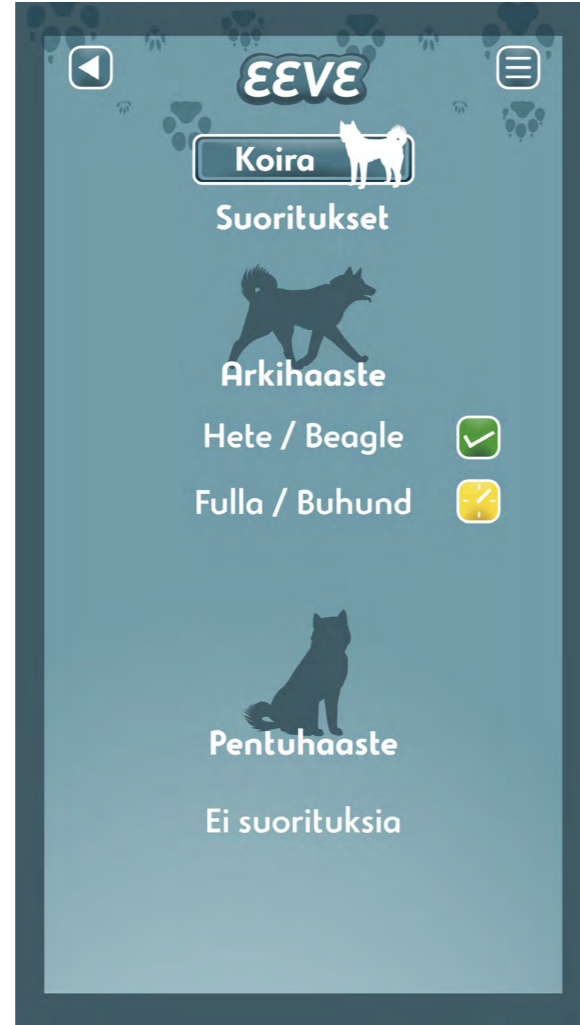
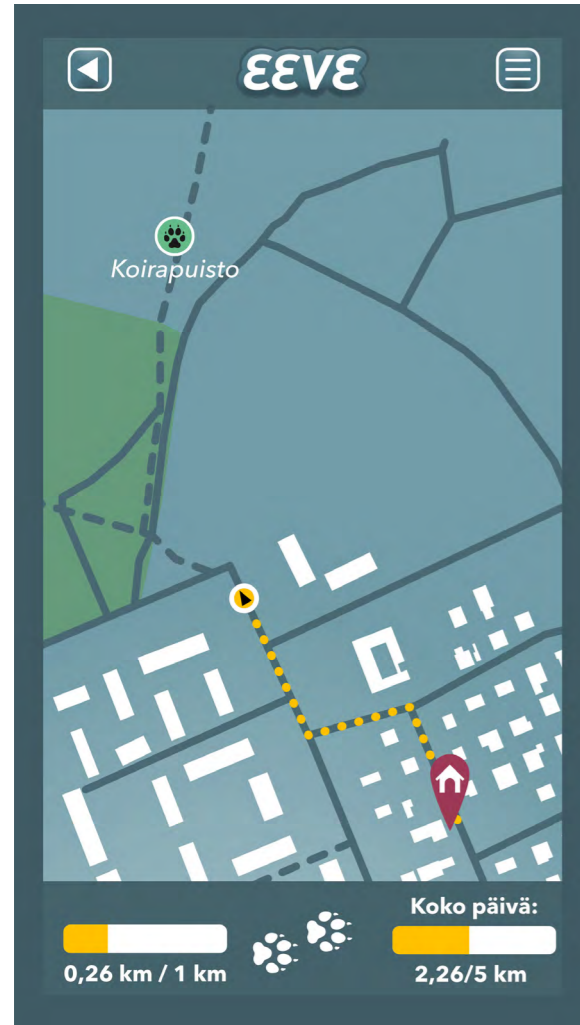
Kun eläinlaji on valittu hoidettavaksi, ennen pelin aloittamista määritellään asetuksia, jotka vaikuttavat pelin toimintaan. Pelin kesto päivistä kuukausiin tai määrittelemättömään eli äärettömään. Rodun valinta vaikuttaa suunta-antavasti, kuinka aktiivinen rotu/roturyhmä on kyseessä eli kuinka paljon päivittäistä liikuntaa ja aktivointia koira tarvitsee. Lisäksi pelissä asetetaan oman asumuksen todelliset puitteet, jossa koira eläisi,

kotipaikka kartalle, oman pihan mahdollisuus sekä koirien määrä taloudessa ja oma työ- tai koulupäivän kesto. Arkihaasteeseen voi lisäksi asettaa, onko koira sisä- vai ulkokoira. Ulkokoira-asettaminen ei vaikuta siihen, paljonko liikuntaa tai aktivointia koira vaatii, mutta peli kiinnittää erityishuomiota sosiaalisten suhteiden ylläpitoon. Pentuhaasteessa tätä ei voi asettaa, sillä alle 1-vuotiaan koiran pito muutoin kuin väliaikaisesti ulos kytkettynä on kielletty (Valtioneuvoston asetus koirien, kissojen ja muiden pienikokoisten seura- ja harrastuseläinten suojelusta 674/2010 § 10).

Koiraa pelattaessa on valittavana kaksi eri pelimoodia: (pelimuodot/game modes) Arkihaaste ja Pentuhaaste. Näissä kahdessa versiossa

painotetaan eri hyvinvoinnin osa-alueita. Arkihaasteen painotus: ruokinta, liikunta & lepo, terveys sekä aktivointi. Pentuhaasteessa: liikunta ja lepo, sosiaaliset suhteet sekä koulutus & kommunikointi. Molemmissa osioista löytyy liikunta ja lepo, mutta Pentuhaasteessa se painottuu pienen pennun tarpeille pääsyyn monta kertaa päivässä ja isompaan unentarpeeseen kun taas Arkihaasteessa säännöllisiin ja riittäviin, pitkiin lenkkeihin.

Tavallisesti hoitopeleissä, esimerkiksi Tamagotchi, ilmoittaa peli suoraan, kun tarvitaan vettä, ruokaa, siivousta tai aktivointia. Tämä peli ei suoraviivaisesti kerro, mitä milloinkin täytyy tehdä, vaan päätät itse paljonko lemmikin eteen teet töitä. Vesikupin täytön tarpeen voi katsoa tyhjästä kupista, mutta



esimerkiksi koiralla ei ole näkyvää nälkämittaria ja kuppia voi täyttää täysin vapaasti, jolloin koira voi lihoa. Peli voi informoida suuntaa-antavan ruokamäärän erikokoisille roduille, mutta ei siis muistuta siitä. Aktivoimisen puutetta koira voi näkyvästi purkaa tuhoamalla pelin sisällä tavaroita. Koira voi myös satunnaisesti ”kerjätä huomiota” push-viesteillä (push notification) ja muistutella itsestään, siihen voi reagoida tai olla huomioimatta. Mitä enemmän annat huomioita, sitä enemmän se saattaa sitä kerjätä, mutta toisaalta kokonaan huomiotta jättäminen saa koiran vieraantumaan.

Pelin lopussa tilastot kerätään yhteen ja niiden perusteella arvioidaan, miten hoidossa suoriuduttiin ja mitä vielä kannattaa ottaa huomioon ennen

oikein lemmikin ottamista. Esimerkiksi sosiaalisten suhteiden puutosta (koira tai ihminen) ei ole näkyvää oikeassa elämässä, mutta peli kertoo jos kyseisen hyvinvoinnin osa-alue on puutteellinen ja koira on onneton/masentunut, huomioiden rotujen erot. Peli huomauttaa, että rotua valittaessa tulos tulisi huomioida ja valita ehkä vähemmän sosiaalinen rotu.

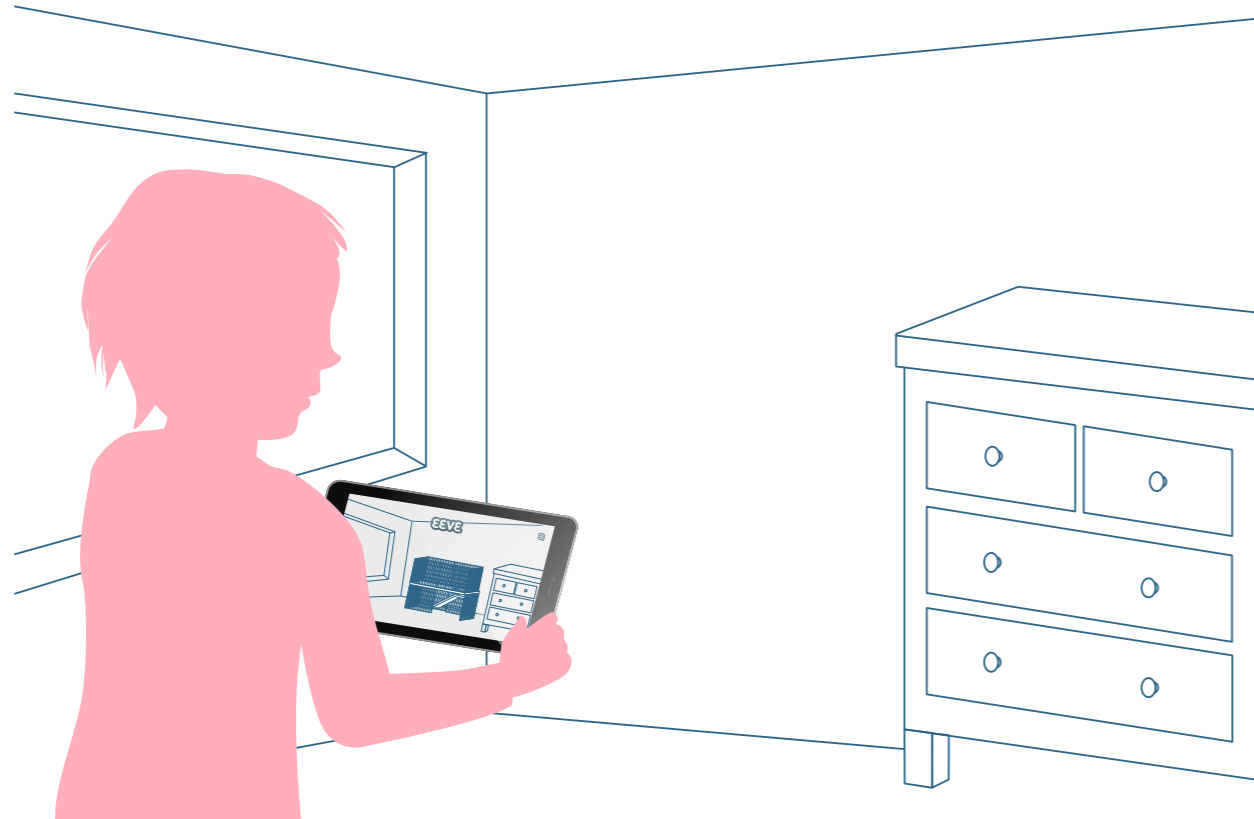
Peli vaatii aina sen, että eläimen koti on tietyssä paikassa. Et voi ”ottaa sitä kouluun mukaan” suorittaaksesi päivittäisen hoidon, lenkitykset ja leikittämiset välitunneilla ja koulumatkalla. Pelissä käytetään GPS-paikkunusta ja karttoja kilometrien laskemiseen ja kävelyn tai juoksun nopeuden seurantaan sekä paikallisen sään hakemiseen. Sään vaikutus voi pelissä

olla esimerkiksi se, että kun sataa on kurakeli = koira likaantuu ja se pitää pestä tai se pitää pukea. Ukkosella koira voi pelätä ja kovalla pakkasella koira ei ehkä suostu menemään ulos, jos se on pohjavillatonta rotua.

Konseptin ominaisuuksia muiden eläinten osalta

Akvaario-, terraario-, ja häkkieläinten kohdalla pelissä huomioidaan mm. kuinka ison asumuksen pystyt niille tarjoamaan. Lisätyn todellisuuden (AR/augmented reality) avulla voi sovittaa asumuksen huoneistoon, kuten Ikean Place-sovelluksessa.

Muuten idea toimii samalla periaatteella eli kuinka hyvin hoidat lemmikin. Esimerkiksi kuinka usein eläin pääsee rajoitetusta häkistä tms. vapaaksi ja mitä muita virikkeitä sille tarjoat, kuinka paljon aikaa vietät sen seurassa, kuinka paljon aktivoit sitä jne. Mikä tahansa eläin vaatii päivittäistä hoitoa, lisäksi akvaarion, terraarion tai häkin siivoaminen esimerkiksi viikoittain ja muita toimenpiteitä tarvittaessa, esimerkiksi wc-laatikon siivoaminen. Akvaariokalojen kohdalla alkuvalmistelut ovat isossa osassa, kun valitaan yhteensopivat kalat ja niille riittävän suuri elinympäristö, kasvit ja piilopaikat. Akvaarion perustaminen alusta asti vaatii erityisen paljon kärsivällisyyttä, sillä mm. veden kypsytysvaihe vie aikaa (eli vähintään noin 2 viikon odottelu, mielellään pidempikin, että veden arvot tasaantuvat ym.)

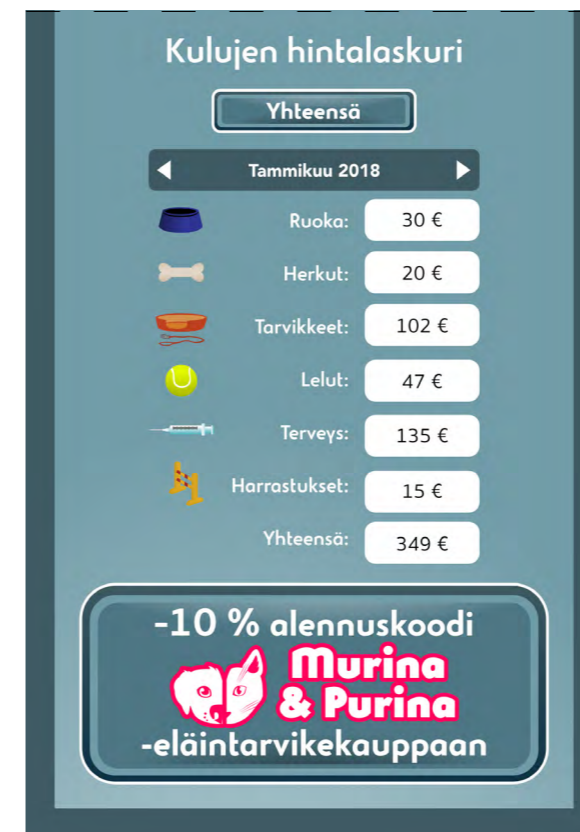


Muita ominaisuuksia

Lemmikinhoidon jakaminen eli pelin sisällä voi käyttäjien kesken jakaa lemmikin hoidon. Tämä ominaisuus helpottaa peliä ja tuo siihen myös realismia: kuka ehtii hoitaa lemmikin niin hoitaa. Mikäli yhteisestä hoidosta on sovittu, mutta se lopulta jääkin selvästi toiselle, sen voi ehkä huomata jo tässä vaiheessa.

Pelissä on suuntaa antava rahanmenomittari, joka laskee kulut sitä mukaan mitä enemmän lemmikkejä hankit, mitä isomman häkin tms. hankit, mitä enemmän tavaraa tai mitä ruokaa ostat. Vaihtoehtoina voi joidenkin tuotteiden kohdalla olla halpa, kallis ja siltä väliltä. Se, että valitsee halvimman ei välttämättä tarkoita, että se vaikuttaisi eläimen hyvinvointiin. Tosin esimerkiksi halpa lelu voi rikkoontua nopeasti. Lisäksi ruoka on asia, joka vaikuttaa eläimen vointiin. Se valitsee halvaa vai kalliin ruoan ei välttämättä tarkoita suoraan mitään, ensisijaisesti pitää valita sopiva ravinto. Oikeaa rahaa pelissä ei käytetä. Rahan kulutuksen näkee kuukausittaisesti sekä yhteensä kaikkine kuluineen. Mikäli peliä pelataan alle kuukauden, peli laskee pelattujen päivien mukaan keskiarvon ja käyttää pohjana keskivertokulutusta.

SEY:n vuonna 2015 teettämän kyselytutkimuksen mukaan jopa joka neljäs lemmikinomistaja koki, että heillä on vaikeuksia taloudellisesti hoitaa lemmikkinsä peruskuluja (Kerola ym. 2017b, 150).



Käyttöskenaariot

Hahmottelin käyttäjäprofiilien pohjalta konsepteista käyttöskenaarioita. Ne auttoivat hahmottamaan konseptien toiminnallisuutta eri tilanteissa.

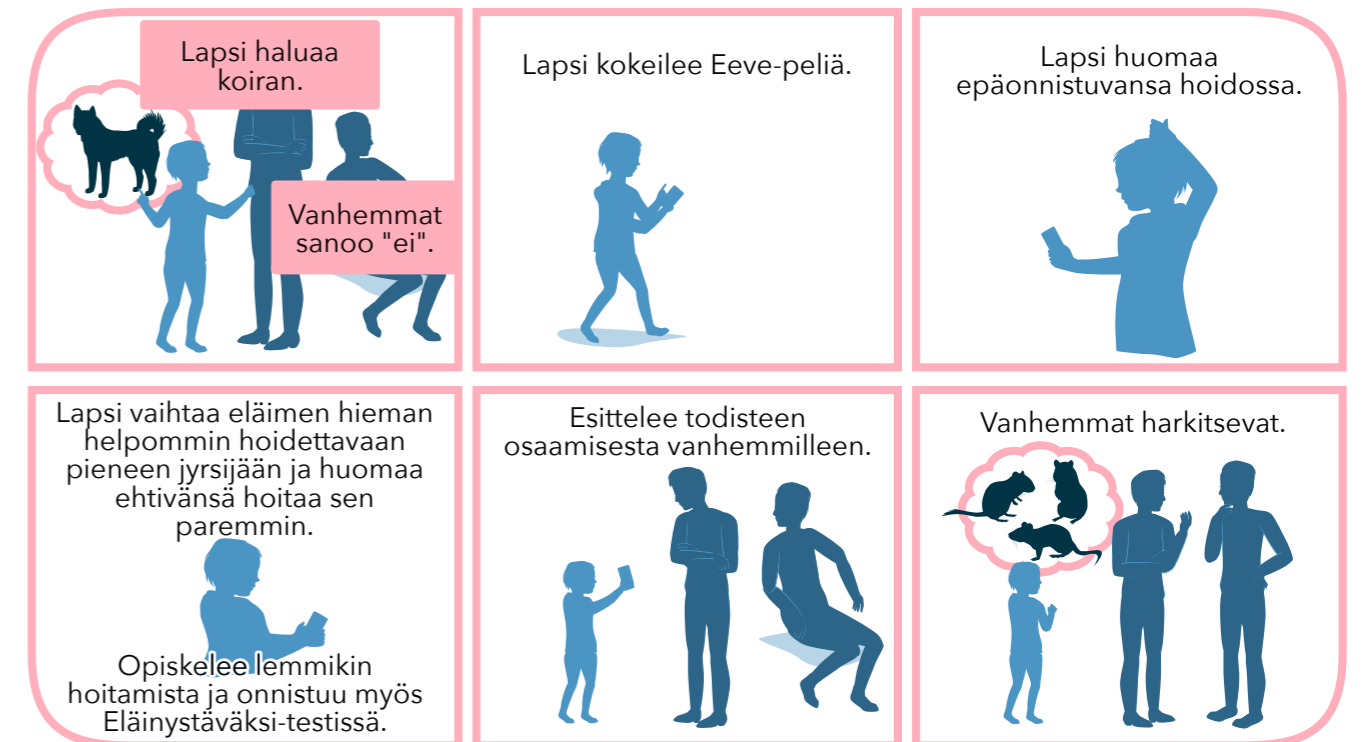
Useimmiten skenaariot johtavat siihen, että lemmikki lopulta hankitaan. Eeve-pelin lopputulema voisi olla myös se, että kun huomataan lemmikkieläimen hoidon työläisyys, oikea lemmikki jätetään hankkimatta. Myös Eläinystäväksi-konsepti voi johtaa tähän, kun perehdytään tietoon ja todetaankin, ettei ehkä sittenkään pystyisi tarjoamaan lemmikille hyvää elämää. Tämä ei suinkaan ole epäonnistunut tilanne, pikemminkin päinvastoin.

Tapaus jossa lemmikinhankkija ei ole kuullutkaan Eläinystäväksi-testistä (tai Eevestä) ennen kuin eläimen myyjä tai muu vastaava luovuttaja sitä suosittelee johtaa toivottavasti siihen, että eläimen luovuttaja käy perusteellisemmin asiat läpi ostajan kanssa, jotta varmistuu siitä, että hoidon perusteet ovat kunnossa – ellei vaadi Eläinystäväksi-testin suorittamista. Pelkästään se, että ostajalla esimerkiksi on ennestään ollut tai on lemmikkejä ei välttämättä takaa sitä, että niiden hoito olisi hyvällä tolalla.

Uhkakuvana näen tapauksen, jossa lemmikinhankkija ei onnistu tai halua suorittaa Eläinystäväksi-testiä syystä tai toisesta, mikä johdattaa hänet hankkimaan eläimen myyjältä joka sitä ei vaadi, mahdollisesti niin sanotulta pentutehtailijalta. Valistus aiheesta on tärkeää, siinä voi omalta osaltaan auttaa myös Eläinystäväksi-konsepti niin, että kurssi sisältäisi myös ohjeet siihen, kuinka tunnistaa epämääräinen myyjä, sikäli kun ostajat saataisiin edes tutustumaan palvelun kattavaan tieto-osuuteen. Tähän voisi auttaa mm. se, että pitää huolen siitä, että Eläinystäväksi sisältää aina varmasti luotettavana pidettyä tietoa ja päivittää tietojaan ahkerasti.



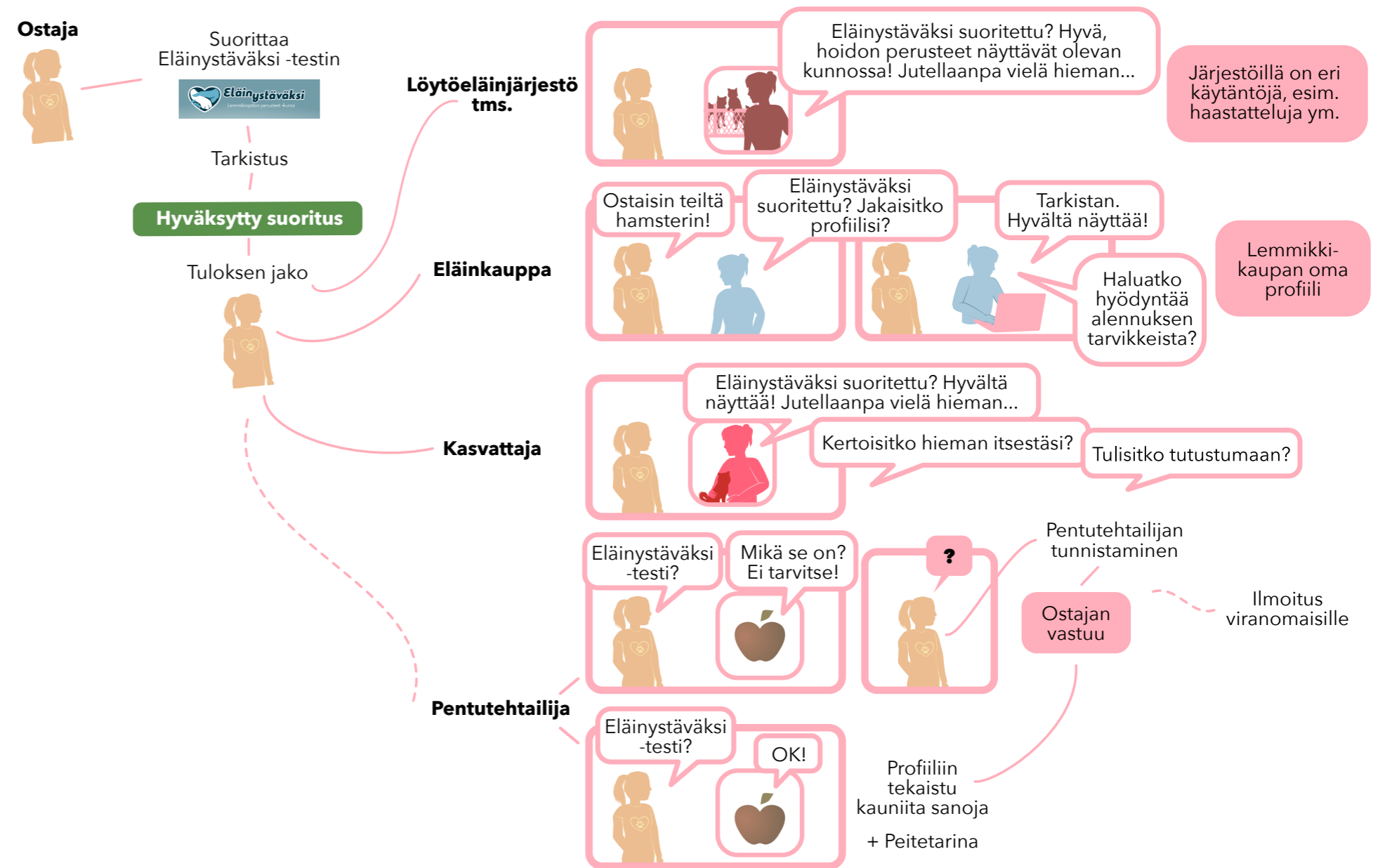
Kuvio 6. Yksi Eläinystäväksi-konseptin käyttöskenaarioista: Kokenut kehitysintoinen



Kuvio 7. Yksi Eläinystäväksi ja Eeve -konseptien käyttöskenaarioista: Lapsi + vanhemmat

Lisäksi kuvasin prosessin kulun eri lemmikkien myyjien tai luovuttajien näkökulmasta, kuinka he kommunikoisivat Eläinystäväksi-konseptin avulla ostajan kanssa.

Tapaus, jossa eläimen myyjä tai luovuttaja ei ole mätä omena, eli pentutehtailija, muttei kuitenkaan vaadi testin suorittamista, olisi ihanteellista, ettei hän kuitenkaan väheksyisi sen suorittamista, vaan pitäisi sitä ainakin hyvänä lisänä, mikäli ostaja sen on omatoimisesti suorittanut. Ostajalle saattaa tuottaa hämmennystä, jos osa myyjistä vaatii testin mutta osa ei. Hyvän ja luotettavan mielikuvan saaminen testille olisi hyvin tärkeää.



Kuvio 8. Kuvaus kommunikoinnista ostajan ja eri myyjien/luovuttajien välillä Eläinystäväksi-konseptin kautta.

Kuka, motivaatio ja resurssit?

Seuraavaksi kartoitan, keitä tahoja konsepti koskettaa ja keitä sen toteutusta varten pitäisi saada mukaan.

Eläinsuojelujärjestöt: SEY ja sen alajärjestöt kuten HESY jne.

Konsepti vastaa juuri heidän tavoitteeseensa, joka on eläinten hyvinvoinnin lisääminen.

Laji-/rotujärjestöt: Suomen Kennelliitto, Suomen Kissaliitto jne.

Sen lisäksi, että yhdistysten tarkoitus on edistää puhdasrotuisten eläimien kasvattamista, esimerkiksi Suomen Kennelliitolla on myös arvoina *”edistää koirien hyvinvointia sekä koiranpidon edellytyksiä suomalaisessa yhteiskunnassa”*.

Löytöeläintahot ja rescueyhdistykset: Löytöeläintalo, Rekku Rescue ry jne.

Kodittomille eläimille kotien etsimisen lisäksi esimerkiksi Rekku Rescuen toimintaan kuuluu: *”Kotimaassa teemme ennaltaehkäisevää eläinsuojelutyötä kodittomien eläinten määrän vähentämiseksi ja eläinten aseman ja hyvinvoinnin parantamiseksi.”*

Vapaaehtoiset: kasvattajat, sisäinen yhteisö

Kasvattajien Eläinystäväksi-konseptin käyttöönotto ja sen suosittelu tai vaatiminen suoritettaviksi, auttamaan heidän työtään ja kommunikaatiozta ostajan välillä. Sisäinen yhteisö vaaditaan ylläpitämään keskustelua Eläinystäväksi-konseptin sisällä ja pitämään Eeve-peli aktiivisena.

Resurssit

Eläinystäväksi-konseptin alun kokonaisuuden toteutuksen lisäksi se vaatisi jatkuvaa ylläpitoa, jotta tiedot pysyvät ajan tasalla sekä testin vastauksia varten kunkin lajin asiantuntijan niitä tarkastamaan, mielellään useampia. Useampi asiantuntija vastauksia tarkistamaan olisi tarpeen sen takia, ettei hyväksytyt testitulokset ole vain yhden henkilön päätäntävällässä, joka saattaisi johtaa esimerkiksi siihen, että jos jollain on vahvat henkilökohtaiset mielipiteet vaikkapa eläimen ruokinnan suhteen hän saattaisi jättää hyväksymättä mitään muita vastauksia kuin mitä hän itse pitää ainoana oikeana tapana.

Pelin tekeminen maksaa ja yleensä pelillä halutaan tehdä rahaa, ei kuitenkaan Eeven kohdalla, sillä sen tarkoitus on ensisijaisesti olla palvelu joka edistää lemmikkieläinten hyvinvointia. Rahoitus olisi saatava esimerkiksi edellä mainittujen järjestöjen tuella. Mukaan voisi ottaa myös kaupalliset mainostajat, esimerkiksi lemmikkitarvikekaupat, eläinruokavalmistajat jne. Toteutetun kurssin ja pelin sisällä olisi paljon hyviä paikkoja mainoksille. Lisäksi yhteistyö eläintenhoitoa testaavan palvelun kanssa voidaan katsoa tuovan hyvää julkista kuvaa (imagoa) lemmikkieläinalalla toimivalle yhtiöille.

Konseptien esittely

Koirankasvattajan arvio

Esittelin konseptit Kennel Jidai No:n shibakasvattaja Elina Kortemalle 28.3.2018. Hänen mielestään 1. konseptin, Eläinystäväksi-kurssin, saaminen oikeasti käyttöön olisi todella hyvä ja hän ottaisi sen suorittamisen vaatimukseksi, jos aikoo saada häneltä pennun. Se helpottaisi paljon hänen arvionsa mukaan kasvattajantyötä ja sen avulla voisi jo alkuunsa karsiutua ”epämääräiset”, hetken mielihoiteesta pentuja kyselevät pois. Jos kurssi otettaisiin yleisesti käyttöön kasvattajien keskuudessa ja sitä alettaisiin pitää normina, se voisi hyvinkin saada aikaan myös sen, että sillä erottaa joukosta pentutehtailijat, jotka eivät vaadi testin suorittamista, Korteman mukaan. Lisäksi jos käytännöstä tulisi normi, se voisi jopa saada lopulta lakimuutoksiakin aikaan, että eläimen pitämiseen vaadittaisiin todiste taidoista. Konsepti vaikutti Korteman mielestä sekä toiminnallisesti että visuaalisesti mukavan yksinkertaiselta, koska liian monimutkaista siitä ei kannattaisi tehdä, jotta kaikki varmasti osaisivat käyttää sitä helposti.

Pelillisestä Eeve-konseptia hän kokeilisi itsekin mielellään, esimerkiksi viikon haasteen huvikseen testimielessä, vaikka omatkin koirat hänellä on. Hän arvioi pelikonseptin laskenta-algoritmien, esimerkiksi koiran ruokinnan suhteessa liikuntaan ja siitä mahdollisesti johtuva lihominen tai liian vähäinen ruokinta, olevan hyvinkin mahdollisia melko simppelien, olemassa olevien laskukaavojen avulla toteuttaa. Koiranruoissa on yleensä arviot koiran energiamäärästä, jotka on myös laskettu vastaavilla kaavoilla. Hänen mukaansa konseptiin voisi hyvinkin lähteä jokin lemmikkikauppa mukaan, josta voisi saada suoraan hintoja erilaisille tuotteille pelissä olevaa hintalaskuria varten. Kortema myös vahvisti, että esimerkiksi akvaariota perustaessa alkuvaihe on haastava ja alkuun veden kypsyysvaihe (eli vähintään noin 2 viikon odottelu, mielellään pidempikin, että veden arvot tasaantuvat ym.) on pakollinen. Sitä ei pidä jättää huomioimatta pelissä, vaikka itse epäilin sen olevan hieman turhan vaativa ja mahdollisesti lannistava lähtökohta aloittaa peli. Puhuimme myös satunnaisista vesiarvojen vaihtelun ja levän kasvun lisäämistä peliin, sillä niin voi helposti tapahtua, vaikka kaiken tekisikin oikein. Koska kalojen hoito on luokkaa ”paina nappia ja ruoki kalat”, satunnaisien vastoinkäymisien lisääminen, vaikkapa että kalat sairastuvat, olisi hyvä lisä.

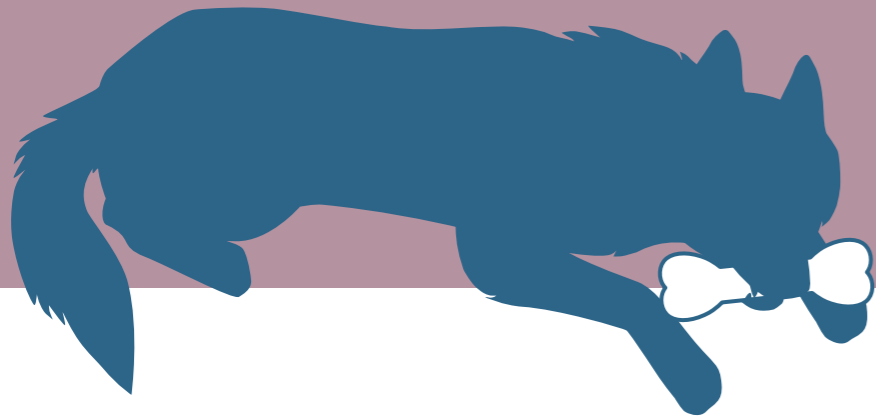
Konsepteja varten laatimastani 8:sta hyvinvoinnin osa-alueesta lemmikeille Kortema kiinnitti huomiota siihen, että aktivointi-osio pitää sisällään ja perustuu nimenomaan lajityypillisiin ominaisuuksiin ja käyttäytymistarpeisiin. Welfare Quality® oli hänelle ennestään tuttu, mutta epäilee, että järjestelmän sisältämät ”sosiaalinen käyttäytyminen” ja ”muut käyttäytymismuodot” eivät ole määritelty tarpeeksi hyvin tai arvioi niiden jäävän järjestelmässä liian vähälle painoarvolle.



Noctis, Kennel Jidai No:n 9-viikkoinen pentu.

PURESKELU

ELI JOHTOPÄÄTÖKSET



Opinnäytetyöprosessini lähti liikkeelle tyhjästä, minulla ei ollut tarkkaa toimeksiantoa vaan ainoastaan aihepiiri, lemmikkieläimet. Prosessin edetessä en pitkään tiennyt mihin valittu aihe johtaisi. Aluksi minulla oli ajatuksena, että lopputulemana saattaa olla konkreettinen tuote tai erityinen palvelu lemmikinomistajalle – tai vaikka niiden yhdistelmä. Pitkän tutkimuksen ja pohtimisen päätteeksi lopputulemana syntyi konseptit, joissa testataan lemmikinhoidon perusteita. Prosessi oli itselleni jännittävä näkökulma siihen, miten muotoilija voi työssään etsiä, löytää ja keksiä tarpeellisen kehityskohteen ja työn itselleen.

Konseptien tarkastelu

Konseptit olisi täydellisen onnistuneet siinä vaiheessa, jos ne otettaisiin käyttöön laajalti eli lemmikkieläinpiireissä (koira, kissa, kani jne.) ja niistä tulisi ns. yhteisöjen sisällä luotettavia. Konseptit on tarkoitettu vapaaehtoisiksi työkaluksi, virallisesti pakolliseksi niitä olisi hankalaa saada, mutta katson että niille voisi olla sosiaalinen tilaus. Jos ne katsottaisiin eräällä lailla sosiaalisesti suositeltavaksi suorittaa ja niistä tulisi sitä kautta normi, niin konseptit olisivat onnistuneet ja myös toimisivat parhaiten saadessaan laajan käyttäjä- ja osaamiskokouksen taaksensa. Mahdollisesti Eläinystäväksi-konsepti ehkäisisi jopa epämääräistä lemmikkien tehtailua ja myymistä.

Toteutettavuus

Konseptit ovat teknisesti toteutettavissa, eivätkä ne sinänsä sisällä mitään erityistä tulevaisuuden teknologiaa. Etenkin verkkoselaimella suoritettava Eläinystäväksi-konsepti voidaan katsoa olevan jokaisen saata-

villa. Eeve-konseptissa alustana on älypuhelin tai tabletti, jotka myöskin voidaan katsoa käytännössä olevan jo kaikilla käytössä. Toisaalta konseptit voi ajatella olevan myös hieman tylsiä sen takia, että niissä ei ole lähdetty irrottelemaan millään erityisillä, vasta tulevaisuudessa mahdollisilla teknologioilla. Katsoin kuitenkin, että näille konseptille se ei olisi ollut tarpeellista, vaan on pikemminkin eduksi, että ne voisi toteuttaa helposti ja että ne ovat kaikkien ihmisten saatavilla käyttöönotettavaksi heti. Esimerkiksi aikaisemmin mainitsemani VR-lemmikki oli jo kehitteillä, mutta sen toteutus tyssäsi rahoitukseen. On siis jo mahdollista tehdä jonkinlainen oppiva tekoälyvirtuaalikoira, mutta virtuaali- ja lisätty todellisuus eivät ole ihan vielä arkipäiväistyneet sille tasolle, että käytännössä kaikille lemmikinomistajille suunnattua palvelua kannattaisi toteuttaa sellaiselle alustalle, joka ei vielä ole kaikilla käytössä. Eeve-konsepti kuitenkin on jo itsessään sellainen, että se sisältää oppivaa tekoälyä. Koneoppiminen ja esimerkiksi koiran opettaminen ovat itsessään melko samanlaiset periaatteeltaan. Annetaan palkinto, kun tehdään oikein ja jokin negatiivinen palaute, kun tehdään väärin. Eläin on kuitenkin aina arvaamaton ja tietokoneen arvaamattomuus perustuu algoritmeihin, mutta jollain tasolla sitä voidaan kuitenkin simuloida. Lisätty todellisuus on kuitenkin vasta tulossa, eikä esimerkiksi realistisesti koiran tapaan käyttäytyvä järjestelmä vaadi toteuttamista raskailla virtuaali- tai lisätty todellisuus -ohjelmilla.

Jatkokehitys

Tähän mennessä työ on toteutettu melko itsenäisesti. Se pohjautuu omiin tutkimuksiini ja havainnoiteihini. Seuraava askel olisi prototyyppien testaus ja niiden pohjalta jatkokehitys sekä työn esittely eri toimijoille, jotta siihen saataisiin työryhmiä mukaan sitä toteuttamaan.

Kiitokset


Haluan toivottaa lämpimät kiitokseni:

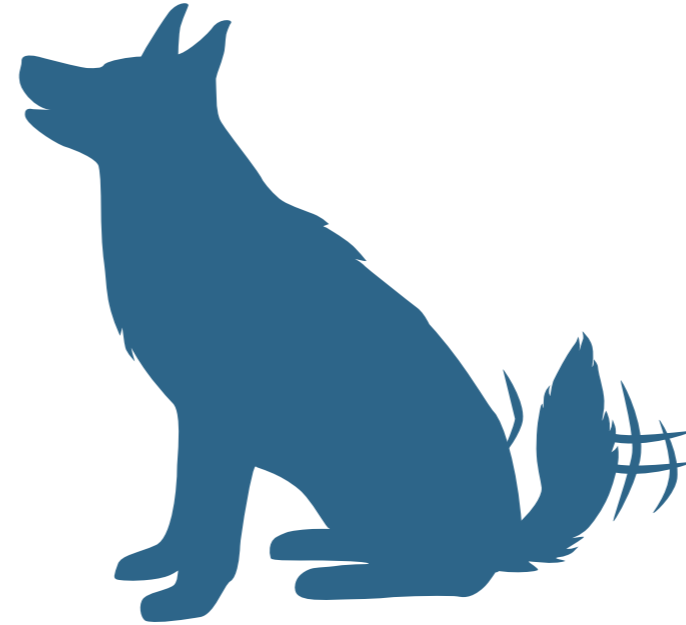
Koiranomistajaystävilleni, joita haastattelin opinnäytetyötäni varten.

Opinnäytetyöohjaajilleni avuliaista neuvoista.

Eläintenhoitaja, koirankasvattaja Elina Kortemalle työn arvioimisesta.

Ystävilleni ja luokkatovereilleni, jotka kannustivat minua työn aikana.

 Elina Pätsi



LÄHTEET



Anicall. 2016. Verkkosivut. <http://www.anicall.info>. (Luettu 5.12.2017.)

Die Presse. 2014. Verkkootikkeli. <https://diepresse.com/home/panorama/oesterreich/1552309/Weniger-Bisse-wegen-Hundepruefung>. (Luettu 5.3.2018.)

Eläintieto.fi. Verkkosivu. <http://www.elaintieto.fi>. (Luettu 5.3.2018.)

Evira. 2016. Verkkootikkeli. <https://www.evira.fi/elaimet/elainsuojelu-ja-elainten-pito/elainsuojelu-pitopaikoissa/harrastus-ja-lemmikkielaimet>. (Luettu 5.3.2018.)

Evira. 2017. Verkkootikkeli. <https://www.evira.fi/elaimet/elainsuojelu-ja-elainten-pito/elainsuojelu-pitopaikoissa/tuotantoelaimet>. (Luettu 5.3.2018.)

Helsingin eläinsuojeluyhdistys HESY ry. 2011. Verkkotiedote. <http://www.hesy.fi/arkisto/info/tiedote060411.htm>. (Luettu 5.3.2018.)

Helsingin Sanomat. 2012. Verkkootikkeli. <https://www.hs.fi/kotimaa/art-2000002520186.html>. (Luettu 2.11.2017.)

Helsingin Sanomat. 2017. Verkkootikkeli. <https://www.hs.fi/kotimaa/art-2000005501391.html>. (Luettu 2.11.2017.)

Helsingin Sanomat. 2018. Verkkootikkeli. <https://www.hs.fi/kotimaa/art-2000005604975.html>. (Luettu 15.3.2018.)

Indiegogo 2017. Verkkosivut. <https://www.indiegogo.com/projects/no-more-woof#>. (Luettu 5.12.2017.)

Karmitsa, E. & Somppi, S. 2017. Helsingin yliopisto. Verkkotiedote. <https://www.helsinki.fi/fi/uutiset/elamantieteet/hymyilevat-ihmiskasvot-houkuttelevat-koiria-kiitos-oksitosiinin-0>. (Luettu 8.12.2017.)

Kerola, P. & Koivuranta, E. & Pehkonen, K. & Sorjanen, T. & Vainio, A. 2017a. Kaikenkarvainen kansa. Miten koirista tuli miljoonabisnes. 192-193. Helsinki: WSOY.

Kerola, P. & Koivuranta, E. & Pehkonen, K. & Sorjanen, T. & Vainio, A. 2017b. Kaikenkarvainen kansa. Miten koirista tuli miljoonabisnes. 150. Helsinki: WSOY.

Kickstarter 2017. <https://www.kickstarter.com/projects/1510595532/rovr-your-new-virtual-best-friend>. (Luettu 19.2.2018.)

Lehtovirta, T. 2017. SEY Suomen Eläinsuojeluyhdistysten liitto ry:n Nuoriso- ja jäsenyhdistystoiminnan koordinaattori. Sähköpostikeskustelu. 20.10.2017.

Löytöeläintalo. 2018. Verkkosivu. <http://www.loytoelaintalo.fi/infoa-loytoelaintalosta>. (Luettu 5.3.2018.)

Nintendo. Verkkosivu <http://nintendogspluscats.nintendo.com>. (Luettu 10.4.2018.)

Näkövammaisten Keskusliitto ry, Opaskoirakoulu. Verkkosivu. http://opaskoirakoulu.fi/?page_id=23. (Luettu 5.3.2018.)

People for the Ethical Treatment of Animals. 2006. Verkkotiedote. <https://web.archive.org/web/20060526043609/http://www.peta.org.uk/feat/proggy/2006/winners.html>. (Luettu 5.3.2018.)

Scottish SPCA: Animal Welfare Charity. 2017. Verkkotiedote. <https://www.scottishspca.org/newsroom/latest-news/reggae-gets-paw-of-approval>. (Luettu 5.3.2018.)

Sony. 1.11.2017. Verkkotiedote. <https://www.sony.net/SonyInfo/News/Press/201711/17-105E/index.html>. (Luettu 12.3.2018.)

Suomen Eläinsuojeluyhdistysten liitto. 2016. Verkkotiedote. <https://www.sey.fi/ajankohtaista/tiedotteet/831-suomessa-hylataan-20-000-kissaa-vuodessa-pakollinen-tunnistusmerkinta-ja-rekisterointi-auttaisi-vahentamaan-kissojen-hylkaamista>. (Luettu 5.3.2018.)

Tampereen yliopisto. 2017. Verkkotiedote. <http://www2.uta.fi/ajankohtaista/uutinen/kuonot-kohti-teknologiaa-tekos-tukee-alykkaiden-lemmikkipalvelujen-tutkimusta>. (Luettu 5.12.2017.)

Telkänranta, H. 2015a. Millaista on olla eläin? 171-172. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Telkänranta, H. 2015b. Millaista on olla eläin? 89-99. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Telkänranta, H. 2015c. Millaista on olla eläin? 74-75. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Telkänranta, H. 2015d. Millaista on olla eläin? 198. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Telkänranta, H. 2015e. Millaista on olla eläin? 214. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Telkänranta, H. 2015f. Millaista on olla eläin? 246–247. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Telkänranta, H. 2015g. Millaista on olla eläin? 248. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Telkänranta, H. 2015h. Millaista on olla eläin? 69. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Telkänranta, H. 2016a. Eläin ja ihminen. Mikä meitä yhdistää? 100-101. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Telkänranta, H. 2016b. Eläin ja ihminen. Mikä meitä yhdistää? 85. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Telkänranta, H. 2016c. Eläin ja ihminen. Mikä meitä yhdistää? 159. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura.

Turre&Toivoset 2.0. Verkkosivut. <https://turre.fi>. (Luettu 12.4.2017.)

Tilastokeskus. 2016. Kotitalouksien kulutus 2016. Pdf-julkaisu. https://tilastokeskus.fi/til/ktutk/2016/ktutk_2016_2016-11-03_fi.pdf. (Luettu 5.3.2018.)

University of Glasgow. 2015. Verkkotiedote. https://www.gla.ac.uk/news/archiveofnews/2015/march/headline_396396_en.html. (Luettu 5.3.2018.)

Valtioneuvoston asetus koirien, kissojen ja muiden pienikokoisten seura- ja harrastuseläinten suojelusta 674/2010 § 10. Annettu 8.7.2010. <https://www.edilex.fi/lainsaadanto/20100674#OOL4>

Wikipedia. Verkkoartikkeli. <https://en.wikipedia.org/wiki/Nintendogs>. (Luettu 18.12.2017.)

Yle. 1997 ja 2016. Verkkoartikkeli. <https://yle.fi/uutiset/3-9267962>. (Luettu 18.12.2017)

Yle. 2015. Verkkoartikkeli. <https://yle.fi/uutiset/3-8385701>. (Luettu 2.11.2017.)

Yle. 2016. Verkkoartikkeli. <https://yle.fi/uutiset/3-9079695>. (Luettu 5.3.2018.)

Kuvalähteet

Kuvat ovat tekijän, ellei toisin mainita.

Kuva 1. Koira katsoo kuvia tutkimustilanteessa. Kristian Törnqvist. <https://www.sttinfo.fi/tiedote/ikkuna-koiran-mieleen-suomalaistutkijoilta-uusi-elainystavallinen-tutkimusmenetelma?publisherId=3747&releaseId=4918498>. (Viitattu 9.4.2018.)

Kuva 2. Koirien katseen kulku ja kiinnittyminen oksitosiinin (mielihyvän hormonin) kanssa alhaalla ja ylhäällä lumelääkkeen kanssa. Frontiers in Psychology. 2017. <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2017.01854/full>. (Viitattu 8.12.2017.)

Kuva 3. Koiranpentu pelaa Lonley Dog toyn peliä. HSTV. 2017. <http://www.hs.fi/teknologia/art-2000005063245.html>. (Viitattu 7.12.2017.)

Kuva 4. Ruutukaappaus Dog Squeaky Toy -sovelluksesta. (11.12.2017.)

Kuva 5. Ruutukaappaus Lonely Dog Toy -sovelluksesta. (11.12.2017.)

Kuva 6. DogTv:n logo. Logopedia. <http://logos.wikia.com/wiki/File:DOGTV.svg>. (Viitattu 15.12.2017)

Kuva 7. Relax My Dog :in logo. Roku. <https://channelstore.roku.com/details/90598/relax-my-dog-tv-and-music>

Kuva 8. Mäyräkoira katselee lintua taulutietokoneen ruudulta (DACHSHUND WALTER 2017) https://youtu.be/Yuw_p3R09I8. (14.2.2018.)

Kuva 9. Koirien älyvaate. Anaxeos. 2017. <https://www.anaxeos.io>. (Viitattu 5.12.2017.)

Kuva 10. PetPace. <https://petpace.com>. (Viitattu 5.12.2017.)

Kuva 11. Anicall. <http://www.anicall.info>. (Viitattu 5.12.2017.)

Kuva 12. My Dog Translator kääntää haukahdukset tekstiksi. My Dog Translator 2015. <https://youtu.be/ifvwaps40Ik>. (Viitattu 21.3.2018.)

Kuva 13. No More Woof. <http://www.nomorewoof.com>. (Viitattu 5.12.2017.)

Kuva 14. Pixar-animaatiostudion elokuvassa Up koirat puhuvat kaulapantojen avulla. The Disney Wiki. <http://disney.wikia.com/wiki/Dug>. (Viitattu 28.12.2017.)

Kuva 15. Petcuben avulla voit katsoa, kuulla ja puhua lemmikillesi, palkita herkkupalalla, leikittää laserpointterilla ja tallentaa videota. Petcube. <https://petcube.com>. (Viitattu 5.12.2017.)

Kuva 16. Petzi Treat Camin avulla voit katsoa, jutella, ottaa kuvan ja antaa herkkupalan lemmikillesi etänä. Petzi Treat Cam. <https://www.petzi.com>. (Viitattu 5.12.2017.)

Kuva 17. PetChatz®:lla koira voi soittaa sinulle. PetChatz®. <https://petchatz.com>. (Viitattu 8.12.2017.)

Kuva 18. Digital Dogsitter. <https://digitaldogsitter.com>. (Viitattu 18.12.2017.)

Kuva 19. Paw Map. Mobiili.fi 2016. <https://mobiili.fi/2016/10/02/viikon-sovellus-paw-map-varoittaa-vaarallisista-koirien-ulkoilutusreiteista>. (Viitattu 5.12.2017.)

Kuva 20. Kiinalaisesta Paw Mapista löydät koiraystävälliset ruokapaikat, retkeilypaikat, lomakohteet ja lääkärit. Paikat voi arvostella. Marketing Team (Social) Pawmap 2016. <https://youtu.be/iF5YNVbQyCl>. (Viitattu 5.12.2017.)

Kuva 21. Kuvakaappaus. Dogia.fi. <https://dogia.fi>. (Viitattu 5.12.2017.)

Kuva 22. Turre&Toivoset 2.0. <https://turre.fi>. (Viitattu 5.12.2017.)

Kuva 23. Petsafe Deluxe -impulssihaukunestopanta. Koiravaruste.fi <https://www.koiravaruste.fi/petsafe-haukunestopanta-impulssi-deluxe.html>. (Viitattu 2.11.2017.)

Kuva 24. Sitruunapanta (Musti ja Mirri) <https://www.mustijamirri.fi/petsafe-haukunestopanta-sitruuna-027065>. (Viitattu 2.11.2017.)

Kuva 25. Pohjanpystykorvan rotokuvaus Suomen pystykorvajärjestö -sivuilla. Suomen Pystykorvajärjestö ry. 2017. <https://spj.fi/rodot/pohjanpystykorva/rotokuvaus> (Viitattu 19.12.2017.)

Kuva 26. Eläintaito ELLU. SEY Suomen Eläinsuojeluyhdistysten liitto ry. (Viitattu 5.12.2017.)

Kuva 27. Tamagotchi. Lisa Karral. <https://www.flickr.com/photos/lisakarral/17276591340>. (Viitattu 18.12.2017.)

Kuva 28. Nintendogs. Nintendo. <https://www.nintendo.com/games/detail/nintendogs-cats-golden-retriever-and-new-friends-3ds>. (Viitattu 10.4.2018.)

Kuva 29. VR-pentu ei osaa vielä käyttäytyä. Kickstarter 2017. <https://www.kickstarter.com/projects/1510595532/rovr-your-new-virtual-best-friend>. (Viitattu 19.2.2018.)

Kuva 30. FurReal (Hasbro) <https://www.hasbro.com/en-us/product/furreal-friends-bootsie:362BB669-5056-9047-F5E1-99E06B6C01C6>. (Viitattu 20.3.2018.)

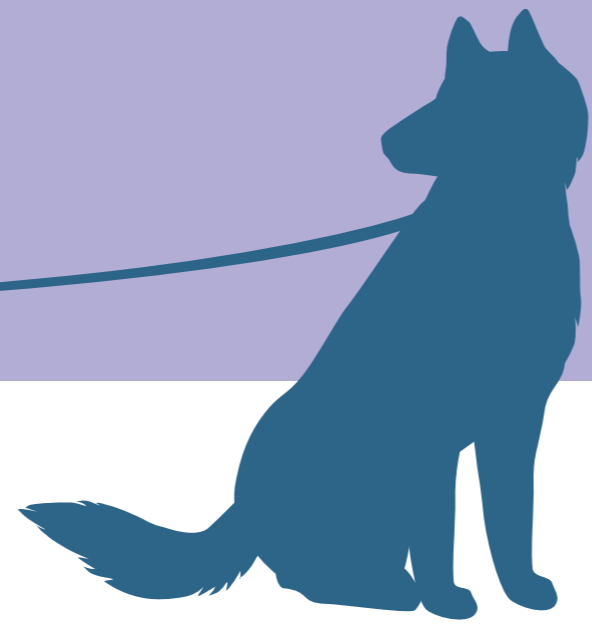
Kuva 31. Aibo. Sony. <https://www.sony.net/SonyInfo/News/Press/201711/17-105E/index.html>. (Viitattu 12.3.2018.)

Kuva 32. Eläintieto.fi. <http://www.elaintieto.fi/elainten-hyvinvointia-arvioidaan-kokonaisvaltaisesti>. (Viitattu 18.4.2018.)

Kuviot

Kuviot 1.-8. Elina Pätsi.

LIITTEET



Liite 1: Eläinystäväksi-konseptin kuvat

Liite 2: Eeve-konseptin kuvat



Lemmikinpidon perusteet -kurssi

Eläinystäväksi -kurssin suorittaminen on todistus henkilön lemmikinhoidon osaamisesta. Kurssimateriaalit sisältävät kunkin eläimen keskeiset lajintuntemuksen sekä vastuullinen lemmikinomistajan perusteet.

Perusteiden ymmärtämisen ja kurssin suorituksen jälkeen - ohjaa syventymään kunkin lajin yksilöllisiin sekä rodunomaisiin ominaisuuksiin.

Valitse eläin





Koira
Vaihda eläin



Eläinystäväksi

Lemmikinpidon perusteet -kurssi

Tietoa

Harjoitustesti

Osaamistesti

Kirjaudu

Ruokinta

Liikunta & lepo

Terveys

Aktivointi

Sosiaaliset suhteet

Koulutus

Rodut

Koiran ruokinnan perusteet

Yleistä | Raakaruokinta | Kotiruokinta | Teolliset valmisruoat | Välttämättömät ravintoaineet | Vaaralliset ruoka-aineet | Pennun ruokinta

Voidakseen hyvin koiran tulee saada terveellistä ravintoa, jossa on oikeassa suhteessa ravintoaineita. Koiraa voi ruokkia esimerkiksi nappularuoalla, kotiruoalla tai raakaruoalla. Lisäksi ruoka voi koostua näiden sekoituksesta. Jokaisessa ruokintatavassa on omat hyvät ja huonot puolensa ja yksilöllisten erojen vuoksi ei saman perheen koiria välttämättä voi ruokkia samalla ruoalla.

Koiran ruokinnan on tarkoitus tyydyttää muutakin kuin ravinnontarve. Koirilla on voimakkaita ruoan etsimiseen ja pilkkomiseen liittyviä käyttäytymistarpeita, joten koiralla pitää olla siihen mahdollisuus voidakseen hyvin. Lue lisää ruoalla aktivoimisesta Aktivointi-osiosta.

Raakaruokinta

Raakaruokinnan eli barffauksen idea nimensä mukaisesti on, että kaikki koiralle annettu ruoka on kypsentämätöntä. Ruoka koostuu pääasiassa eri eläinten lihoista, sisäelimistä, lihaisista luista ja rustoista sekä muussatuista vihanneksista. Tämä ruokavalio jäljittelee mahdollisimman paljon sitä mitä sudet syövät luonnossa. Useimmille koirille tämä ruokavalio sopii, ei kuitenkaan kaikille. Yleisesti ottaen mitä alkukantaisempi rotu, sen paremmin sille barf-ruoka sopii. Jotkut rodut ovat kuitenkin varsinaisia herkkusuita ja saattavat nyrpistää nenäänsä esim. vihannesselelle. Raakaruokinnan aloittaminen vaatii asiaan hyvin perehtymistä sekä paljon tilaa pakastimesta.
[Raakaruokintaohjeita ja -reseptejä](#)

Kotiruokinta

Kotiruokinta on vähän kuin barfin vastakohta, sillä siinä ruoka kypsennetään ja vaikka siinäkin on lihaa ja vihanneksia, useimmiten kotiruoka on kuitenkin viljanperusteista. Tästä voisi esimerkiksi mainita voikkoa



Koira
◀ Vaihda eläin



Eläinystäväksi

Lemmikinpidon perusteet -kurssi

[Tietoa](#) [Harjoitustesti](#) [Osaamistesti](#)

 | Kirjaudu 

Ruokinta

Liikunta & lepo

Terveys

Aktivointi

Sosiaaliset suhteet

Koulutus

Rodut

Kotiruoka koiran ruokavaliona on?

- Ihmisten ruoan jätteitä
- Koiralle itse valmistettua, usein kypsennettyä ruokaa
- Sama asia kuin barffaus eli raakaruokinta

◀ Edellinen Seuraava ▶



Koira
Vaihda eläin



Eläinystäväksi

Lemmikinpidon perusteet -kurssi

[Tietoa](#) [Harjoitustesti](#) [Osaamistesti](#)

 | Kirjaudu 

Ruokinta

Liikunta & lepo

Terveys

Aktivointi

Sosiaaliset suhteet

Koulutus

Rodut

Ruokinta

Millainen koiran ruokavalio voi olla?

[Tallenna luonnos](#) [Lukitse vastaus](#)

◀ Edellinen Seuraava ▶



Koira
Vaihda eläin



Eläinystäväksi

Lemmikinpidon perusteet -kurssi

Tietoa Harjoitustesti **Osaamistesti**

Kirjaudu

Testi suoritettu

Ruokinta	✓ Hyväksytty
Liikunta & lepo	✓ Hyväksytty
Terveys	● Katso kommentti
Aktivointi	✓ Hyväksytty
Sosiaaliset suhteet	✓ Hyväksytty
Koulutus	Odottaa tarkistusta
Rodut	Odottaa tarkistusta



Eläinystäväksi

Lemmikinpidon perusteet -kurssi

Tietoa

Harjoitustesti

Osaamistesti



Kirjaudu



Testi suoritettu

Ruokinta	✓	Hyväksytty
Liikunta & lepo	✓	Hyväksytty
Terveys	✓	Hyväksytty
Aktivointi	✓	Hyväksytty
Sosiaaliset suhteet	✓	Hyväksytty
Koulutus	✓	Hyväksytty
Rodut	✓	Hyväksytty

Onneksi olkoon, olet suorittanut testin hyväksytysti!

Tuloksen ja vastauksesi näkyvyys

Julkinen:

Näytä vastaukset

Näytä vain tulos

Jaa vastaukset henkilön kanssa:

◀ Takaisin



Eläinystäväksi

Lemmikinpidon perusteet -kurssi



Kirjaudu



Elias Petsi



Elias Petsi on suorittanut hyväksytysti Eläinystäväksi - Lemmikinpidon perusteet -kurssin:

Koira-testi 1.2.2018

Kani-testi 15.1.2018

Pyydä vastaukset

◀ Takaisin



Eläinystäväksi

Lemmikinpidon perusteet -kurssi



Kirjaudu



Keskustelu > Koirat > Ruokinta > Kotiruokinta > Aloittaminen



Elias Petsi

Hei! Kiinnostaisi siirtyä kotiruokintaan sitten kun nuo kasvattajalta saadut pentunappulat loppuvat.

Noudatatteko jotain esim. viikottaista ruokalistaa vai joka päivä samaa ruokaa vai miten? Jos joku jaksaisi heittää jotain esimerkkiä viikon ruokalistasta, niin olisin kiitollinen. :) Ja jos on jotain muita vinkkejä ja neuvoja näin aloittelevalle!



5 Vastaa



Pate Elonouto

Meillä Vekku syö melko lihapainotteista kotiruokaa. Ei ole mitään vakituisia reseptejä tai ruokalistaa, yleensä heittelen ruokaa kuppiin sen mukaan mitä sattuu löytymään. Esimerkiksi tänään tällainen satsi:

- Porsaan lihaa 400 g
- Pari keitettyä porkkanaa

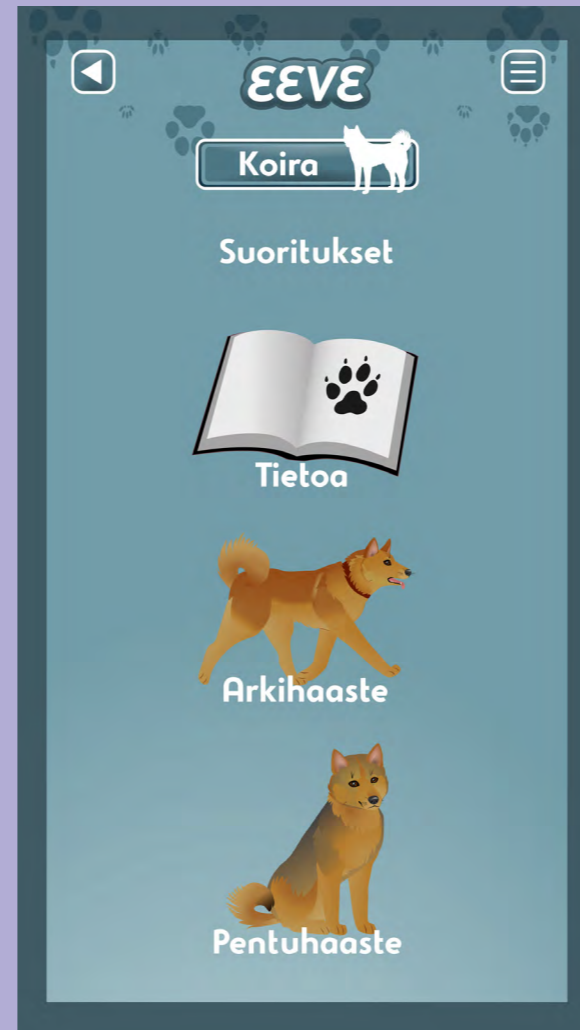
Aloituspäätelmä



Eläimen valinta



Valikko



Tietoa-osiot



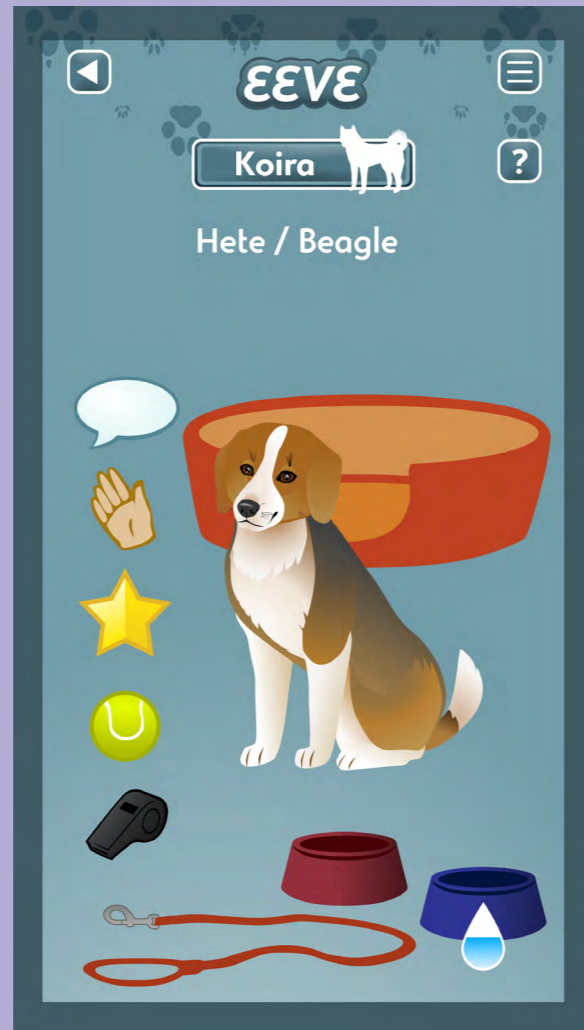
Arkilhaaste-valikko



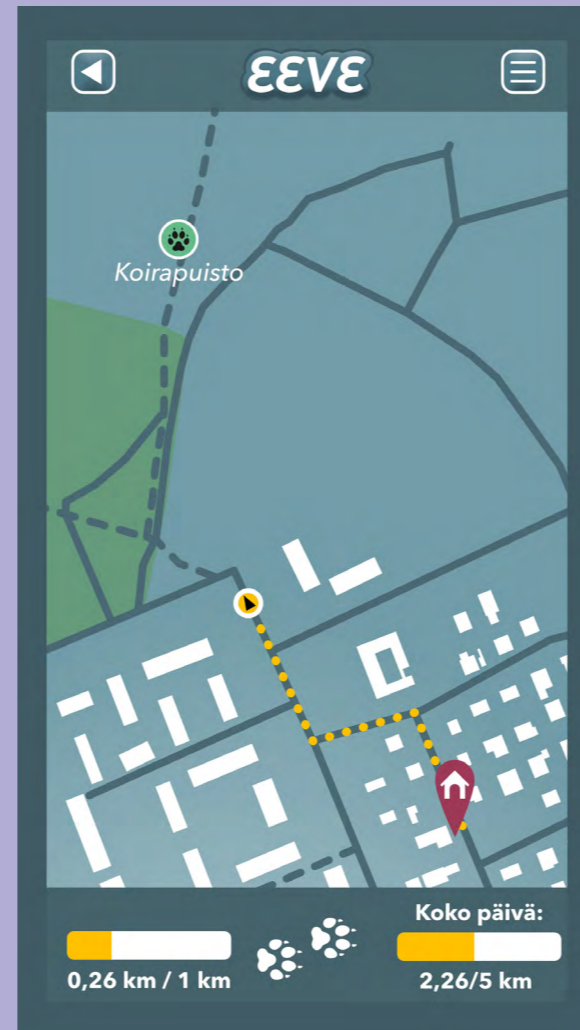
Pentuhaaste-valikko

← EVEE ☰
Koira ?
Pentuhaaste
Valitse kesto:
▼
Valitse rotu:
▼
Työ/koulupäivän kesto:
[Slider] tuntia
Aidattu piha tai juoksunaru mahdollisuus?
Kyllä Ei
Koirien määrä taloudessa:
▼
Aidattu piha tai juoksunaru mahdollisuus?
Kyllä Ei

Näkymä pelistä



Karttanäkymä



Valikko suorituksista



Hintalaskuri

← EVEE ☰
Koira
Kulujen hintalaskuri
Yhteensä
Tammikuu 2018
Ruoka: 30 €
Herkut: 20 €
Tarvikkeet: 102 €
Lelut: 47 €
Terveys: 135 €
Harrastukset: 15 €
Yhteensä: 349 €
-10 % alennuskoodi
Murina & Purina
-eläintarvikekauppaan

Näkymä suorituksista

ΕΕVE
Koira

Fulla / Buhund

- 3 päivää** 3 / 3 päivää
1.-4.3.2018
- 30 päivää** 5 / 30 päivää
- 90 päivää**

Näkymä suorituksista

ΕΕVE
Koira

Hete / Beagle

- 3 päivää** 3 / 3 päivää
1.-4.1.2018
- 30 päivää** 30 / 30 päivää
10.1-10.2.2018
- 90 päivää** 95 / 90 päivää
10.1-5.4.2018

Näkymä suorituksista kalenterinäkyvässä

ΕΕVE
Koira

Hete

Tammikuu 2018

Ma	Ti	Ke	To	Pe	La	Su
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	1	2	3	4

12. tammikuu 2018

Liikunta: 4,3 km
Aktivointi: 37 min
Yksinolo: 8 h 22 min

Suorituksen tulokset

ΕΕVE
Koira

Fulla / Buhund

Arkihaaste yhteenveto

- Ruokinta**
Hyvä suoritus
• Ruokit koirasi säännöllisesti ja täyspainoisesti.
- Liikunta**
Suorituksessa puutteita
Valitsemasi koirarotu on aktiivinen.
• Koirasi sai pitkiä lenkkejä.
• Päivittäinen liikunnan määrä ei ollut riittävät.
- Koirasi lihoi**
• Ruokinnan määrä suhteessa liikuntaan sai koiran lihomaan.
- Lepo**
Hyvä suoritus
• Koirasi sai riittävästi lepoa lenkkien, leikin ja aktivoimisen jälkeen.

Sosiaaliset suhteet
Suorituksessa puutteita
Valitsemasi koirarotu on melko seurallinen.
• Koirasi ei saanut lajitovereidensä seuraa.
- Talouden ainoa koirasi
- Ei koirapuistokäyntejä
• Aktivoit ja vietit aikaa koirasi kanssa kohtuullisesti.

Terveys
Suorituksessa puutteita
• Koirasi rokotukset ovat kunnossa.
• Tarkastit koirasi punkkien varalta.
• Koiran matokuuri on hoidettu.
• Harjoittelit koiran terveystarkastuksen käsittelyä heikosti.

Yksinolo
Kehno suoritus
• Koirasi joutui olemaan pitkiä aikoja yksin.
• Koirasi oli yhtäjaksoisesti yli 12 tuntia yksin.