

JONNA KUMPULAINEN | OPINNÄYTETYÖ | MEDIANOMI (AMK), GRAAFINEN SUUNNITTELU

# *Lastenkirjallisuuden uudet muodot*

Multimodaalisen digitaalisen  
lastenkirjakonseptin suunnittelu

LAB-AMMATTIKORKEAKOULU | MUOTOILUINSTITUUTTI | KEVÄT 2024

# Tiivistelmä

Tämän opinnäytetyön tavoitteena oli suunnitella multimodaalinen digitaalinen lastenkirjakonsepti. Konseptin tuli havainnollistaa lastenkirjallisuuden uusia digitaalisia muotoja, sekä tutkia kirjasovelluksessa hyödynnettävää multimodaalista tarinankerrontaa.

Suunnittelun pohjana toimi perehtyminen digitaalisen lastenkirjallisuuden konventioihin, nykytilaan ja uusien muotojen määrittelyyn, sekä multimodaalisuuden hyötyihin erityisesti lapsille suunnatussa tarinankerronnassa.

Produktion suunnitteluprosessi eteni tarinan kirjoittamisesta kuvitusten luonnosteluun ja viimeistelyyn, jonka jälkeen animoitujen elementtien luominen oli mahdollista. Animoinnin yhteydessä myös interaktiivisuuden suunnittelu tuli osaksi prosessia, ja tällöin varmistui myös konseptin formaattiksi suunniteltu kirjasovellus. Lopuksi konseptin viimeisteli äänimaailma, jolla työ saavutti todellisen multimodaalisen muotonsa.

Tulosten pohjalta voidaan todeta, että lastenkirjallisuus voi hyötyä merkittävästi multimodaalisesta tarinankerronnasta, sekä digitaalisten ratkaisujen hyödyntämisestä.

# Abstract

## ***The New Forms of Children's Literature*** — *Designing multimodal digital children's book concept*

*The goal of this thesis was to design a multimodal digital children's book concept. This concept should reflect the new digital formats of children's literature, as well as explore the multimodal storytelling used in literary apps.*

*The foundation for the design process was made through an orientation, which focused on the conventions of children's digital literature, its current state, and definitions of new digital forms. The orientation also considered the advantages of multimodality in storytelling for children.*

*The design process started with writing the story, followed by drafting and finalizing the illustrations. Animated elements were designed together with the interactivity, confirming the intended format of literary app for the concept. Finally, the concept was finalized by the soundscape, with which the work achieved its true multimodal form.*

*Based on the results, children's literature can notably benefit from multimodal storytelling and the usage of digital solutions.*

# Avainsanat

multimodaalisuus,  
digitaalinen lastenkirjallisuus,  
lastenkirjakonsepti

# Keywords

multimodality,  
digital children's literature,  
children's book concept

# Sisällys

<b>1. JOHDANTO</b>	<b>4</b>	<b>4. MULTIMODAAALISEN LASTENKIRJAKONSEPTIN SUUNNITTELU</b>	<b>23</b>
<b>2. DIGITAALISEN LASTENKIRJALLISUUDEN UUDET MUODOT</b>	<b>5</b>	4.1 Suunnitteluprosessin pohjustus	24
2.1 Digitaalinen lastenkirjallisuus	6	4.2 Teema ja tarina	24
2.1.1 Digitalisaatio ja lastenkirjallisuus	7	4.3 Formaatti	26
2.1.2 Digitaalisen lastenkirjallisuuden konventiot	8	4.4 Kuvitukset	27
2.1.3 Digitaalinen lastenkirjallisuus nykyhetkessä	8	4.5 Animaatio	31
2.2 Uudet muodot	11	4.6 Interaktiivisuus	32
2.2.1 Hybridikirja	11	4.7 Audio	36
2.2.2 Kirjasovellukset	14	<b>5. LOPPUTULOS</b>	<b>37</b>
2.3 Tulevaisuuden näkymät	17	<b>6. YHTEENVETO</b>	<b>47</b>
<b>3. MULTIMODAAALINEN TARINANKERRONTA</b>	<b>18</b>	6.1 Työn arviointi	48
3.1 Multimodaalisuus	19	6.2 Päätelmät ja jatkotoimet	49
3.2 Multimodaalisuus tarinankerronnassa	21	<b>LÄHTEET</b>	<b>50</b>
3.3 Multimodaalisuus lastenkirjallisuudessa	22		

# 1. Johdanto

DIGITALISAATION MYÖTÄ lukeminen ja kirjallisuus ovat löytäneet uusia muotoja tavoittaa yleisönsä. Se on välttämätöntä, sillä käyttämästämme ajasta taistelevat samaan aikaan niin sosiaalinen media, pelit kuin suoratoistopalvelutkin. Tämän myötä on herännyt keskustelua kirjaesineen sekä lukemisen merkityksestä – erityisesti lapsille. Lukemisen tiedetään edistävän lapsen kehitystä ja kielellistä ilmaisu- ja nuorten heikentyneestä lukuinnostasta, sekä vieraantumisen painetusta kirjaesineestä. Syylliseksi tähän esitetään usein digitalisaatiota, vaikka se juuri voisi tarjota lastenkirjallisuudelle ja lukemiselle uusia mahdollisuuksia laajentua.

Tässä opinnäytetyössä perehdytään digitaaliseen lastenkirjallisuuteen, tutkitaan sen uusia muotoja, sekä tarkastellaan sen asemaa nykykirjallisuuden kentällä. Tutkimuksen kohteena on lisäksi multimodaalinen tarinankerronta ja sen hyödyt erityisesti lastenkirjallisuudessa.

Tutkimuskysymyksiä ovat millainen on multimodaalinen digitaalinen lastenkirja, ja mikä on digitaalisen lastenkirjan asema nykyhetken Suomessa. Työn tavoitteena on tuottaa tutkimuksen pohjalta kirjakonsepti, joka hyödyntää löydettyjä toimivia ratkaisuja, sekä osoittaa tekijän ammatillista valmiutta graafikkona. Opinnäytetyö ei kuitenkaan keskity käyttöliittymäsuunnitteluun, vaikka se tätä hyödyntääkin konseptin toteutuksessa.

Produktiivisen työn pohjalla on teoreettinen viitekehys, jossa perehdytään aiheesta löytyvään kirjallisuuteen. Tärkeimpiä lähteitä ovat lastenkirjallisuuden osalta Sanna Karkulehdon toimittama Paperinen avaruus – Näkökulmia kirjaesineen ja kirjallisuuden materiaalisuuteen (Nykykulttuurin tutkimuskeskus, 2020), sekä Raine Koskimaan ja Linda Lahdenperän kirjoittama artikkeli *Lastenkirjallisuuden digitalisoituminen. Leikillisyyys ja pelillisyyys lastenkirjasovelluksissa* (AVAIN

– Kirjallisuudentutkimuksen aikakauslehti 3/2017). Multimodaalisuuteen perehtymisessä keskeisin lähde on *The Handbook of Discourse Analysis* -teoksessa julkaistu Theo van Leeuwenin artikkeli *Multimodality* (2015).

Aluksi tarkastellaan digitaalista lastenkirjallisuutta ja sen suhdetta digitalisaatioon, sekä tunnistetaan vakiintuneita konventioita, ja tämän kirjallisuuden tilannetta nykyhetkessä. Luku jatkuu esittelemällä uusia muotoja, jonka lisäksi arvioidaan digitaalisen lastenkirjallisuuden tulevaisuutta. Teoreettinen viitekehys jatkuu multimodaalisuuden määrittelyllä, sekä sen tarkastelulla tarinankerronnan näkökulmasta. Tämän jälkeen työ jatkuu produktio-osuudella, jossa kuvataan suunnitteluprosessia ja sen vaiheita, sekä esitellään valmis konsepti. Lopuksi arvioidaan tuloksia ja tehdään päätelmiä jatkotoimenpiteistä.

## ***2. Digitaalisen lastenkirjallisuuden uudet muodot***

## 2.1 *Digitaalinen lastenkirjallisuus*

LASTENKIRJALLISUUS KÄSITTEENÄ merkitsee lapsille, usein myös nuorille, suunnattua kirjallisuuden alaa. Tämän käsitteen alle lukeutuu runsas joukko erilaisia lajityyppejä realistisesta kerronnasta spekulatiiviseen kirjallisuuteen; Esimerkkityyppejä tästä laajasta kirjosta ovat niin romantiikka, fantasia, kauhu, scifi kuin nonsense ja realistis-yhteiskunnallinen kirjallisuus. Samoin kuin lastenkirjallisuuden lajityypit vaihtelevat keskenään, myös ikäjakauma ja tämän myötä lukijakunnalla vaatimukset, odotukset ja toiveet voivat vaihdella laajasti. (Voipio & Laakso, 2017, 3.)

Kirjallisuuden merkitys lapsen kehityksessä on tunnustettu usean tahon toimesta; Esimerkiksi Terveiden ja hyvinvoinnin laitoksen, Lapset, nuoret ja perheet -yhteisössä työskentelevä dosentti ja tutkimuspäällikkö Tuovi Hakulinen sanoo Opetushallituksen Lukublogissa (2024), että kirjojen lukeminen ääneen vastaa useampaan lapsen

tarpeeseen: läheisyyteen, yhteiseen tekemiseen, yhteisesti koettuun ilon ja jännityksen tunteeseen, sekä kielelliseen puheen ja sanojen oppimisen tarpeeseen. Myös lastenkirjallisuutta yli 30 vuotta tutkinut tietokirjailija Päivi Heikkilä-Halttunen sanoo, että varsinkin uusissa kotimaisissa lasten kuvakirjoissa tarjotaan välineitä omien ja muiden tunteiden tunnistamiseen ja sanoittamiseen. Näin lapsen on mahdollista ”kuivaharjoitella” erilaisia tunteita ja tapahtumia tulevaisuutta varten. (Opetushallitus 2024.)

Digitaalisen median kehittyttyä lukeminen ja painettu kirja ovat joutuneet yhä ahtaammalle, ja lisähaasteensa tilanteeseen tuo myös ihmisten ajankäytöstä kilpailevat sosiaalinen media, suoratoistopalvelut ja videopelit. Gutenbergin paranteesin mukaan (Koskimaa 2020, 81) painettu teksti ja kirja ovat ihmiskunnan historiassa vain rajallinen vaihe, jolla on alku ja loppu. Todellisuudessa

jälki-gutenbergilaisessa ajassa mediamaisema muodostuu useiden eri medioiden muodostamasta saumattomasta kokonaisuudesta, jossa myös painettu kirja yhdessä digitaalisten ratkaisujen kanssa löytää oman paikkansa.

SEURAAVISSA KAPPALEISSA syvennyttään tarkemmin digitaaliseen lastenkirjallisuuteen, miten digitalisaatio on vaikuttanut sen syntyyn ja millaisia konventioita sillä voidaan nähdä olevan. Mukana on myös katselmus digitaalisen lastenkirjallisuuden nykyhetkeen. Lisäksi perehdytään uusiin havaittaviin muotoihin, sekä esimerkkiteosten avulla tutkitaan ja vertaillaan millaisia ratkaisuja näissä voidaan käyttää. Lopuksi arvioidaan ja ehdotetaan havaintojen pohjalta, millainen tulevaisuus digitaalisella lastenkirjallisuudella voi olla edessään.

### 2.1.1 Digitalisaatio ja lastenkirjallisuus

PERINTEISEN PAINETUN lastenkirjallisuuden oheen on noussut digitalisaation myötä myös sähköisessä muodossa luettavat lastenkirjat eli digitaalinen lastenkirjallisuus. Yleisesti kirjallisuuden digitalisoitumisesta on ryhdytty puhumaan 1980-luvulta alkaen, jolloin ensimmäiset laajempaan käyttöön saataville tulleet hypertekstieditorit mahdollistivat uudenlaisten teosten luomisen (Koskimaa & Lahdenperä 2017). Tuolloin Arto Kytöhongan PC:lle ohjelmoitujen runogeneraattoreiden ja myöhemmin myös 1990-luvulla ilmestyneiden verkkosivupohjaisten kirjallisten verkkojulkaisujen voidaan nähdä aloittaneen suomalaisen elektronisen kirjallisuuden historian, erityisesti runouden ja fiktion parissa.

Tultaessa 1990-luvulle monenlaisia CD-ROM -julkaisuja tehtiin usein suurien kustannustalojen toimesta. Osa tästä aineistosta oli lapsille suunnattua, suosituimpina todennäköisesti Muumi-kuvakirjoihin perustuvat pelilliset ja interaktiiviset multimediasovellukset. (Koskimaa, Halkola & Niskanen 2016.) Vuosituhannen vaihduttua digitaalisen kirjallisuuden parissa on kokeiltu esimerkiksi Print-on-demand-lastenkirjoja, joissa ti-laaja pystyi itse määrittämään päähenkilön nimen, sekä

painettuja kirjoja linkitettyinä erilaisiin verkkomateriaaleihin, kuten aiheeseen liittyvälle keskustelualustalle tai muihin tarinan laajentumiin verkossa (Koskimaa, Halkola & Niskanen 2016). Tästä esimerkkinä Seita Vuorelan teos *Karikko* (WSOY 2012), joka laajentui juuri verkkoon.

Nykyisin yksi suosituimmista digitaalisen kirjallisuuden trendeistä ja muodoista on äänikirjat, joita on voinut ostaa tai lainata jo ennen älypuhelimia joko kasettina tai CD-levynä, sekä myöhemmin myös yksittäisenä tiedostona e-kirjapalveluista. Varsinainen läpimurto on kuitenkin tapahtunut 2010-luvulle tultaessa erilaisten e- ja äänikirjojen suoratoistopalveluiden ansiosta. Nämä palvelut ovat tarjonneet lukijalle varteenotettavan vaihtoehdon painetulle kirjalle, joka on saatavissa missä ja milloin vain ainoastaan älypuhelimta mukana pitäen. Äänikirjat ovatkin löytäneet hyvin myös perheen pienimmät mm. tablet-laitteiden ansiosta, mutta lähtötilanne kirjan lukemiseen on erilainen, sillä tyypillisesti lastenkirjaa luetaan yhdessä ääneen lapsen kanssa. (Järvenpää 2020, 153.)

DIGITAALISEN LASTENKIRJAN määritelmää voidaan tarkastella myös tarinan näkökulmasta. Bertolini, Contini & Manera (2018) määrittelee digitaalisen tarinan mediatuotteena; siinä yhdistyvät ja integroituvat auditiivinen (puhuttu kieli,

äännet) ja visuaalinen (kuvat, videot, grafiikka) kanava. Samassa määrittelyssä todetaan, että digitaalisen tarinan tallennus ja jakaminen tapahtuvat myös käyttäen digitaalista mediaa. (Garrety, 2008; Boase, 2013; Bertolini ym., 2018.)

Hanna Järvenpää (2020, 152) esittää digitalisaation olevan usein syytettynä lasten ja nuorten heikentyneestä innosta lukea, vaikka digitalisoituva mediaympäristö voi päinvastoin jopa tarjota kirjallisuudelle uusia mahdollisuuksia. Lastenkirjallisuuden asiantuntija Päivi Heikkilä-Halttunen totesi Helsingin Sanomien haastattelussa (2018), että monille lapsille kirja arkisena esineenä, sekä sen käyttö, voivat olla täysin vieraita. Heikkilä-Halttusen mukaan kirja on hävinnyt kilpailunsa muita ärsykeitä tarjoaville 'härpäkkeille', vaikka kirjallisuuden ja lukemisen merkitys lapsen kehitykselle on valtava.

Toisaalta digitaalisen kirjallisuuden yleistymisen voidaan nähdä synnyttäneen myös vastareaktion, jonka ansiosta kirjaan materiaalisena esineenä on alettu kiinnittää enemmän huomiota (Korhonen, 2020). Tilastokeskuksen asiantuntijan Riitta Hanifin mukaan (2022) tutkimusten valossa lasten ja nuorten lukeminen ei näytä olevan kriisissä, sillä kirjojen lukeminen on varsin yleinen harrastus ja lisääntynyt aina 2000-luvun alusta alkaen. Hän tähdentää, että mikäli lukemisen määrittely tehdään laajasti, tällöin

myös lukemisen määrä lisääntyy aina uusien viestintäteknologioiden käyttöönoton mukaan. Hanifi toteaa, että ”lukeminen sosiokulttuurisena toimintona ei ole kriisissä.”

Voidaan siis todeta, että digitalisaatio on haastanut ja synnyttänyt monipuolista keskustelua paitsi kirjaesineen olemuksesta, myös edelleen lapsille suunnatun kirjallisuuden ja lukemisen merkityksestä ja asemasta.

### 2.1.2 Digitaalisen lastenkirjallisuuden konventiot

LASTENKIRJALLISUUDEN VOIDAAN nähdä usein olleen kirjallisen ilmaisun uudistamisen eturintamassa. Digitaalisesta kirjallisuudesta puhuttaessa keskustelussa korostuvat useasti sen uutuus- ja erikoisuusarvo: digitaalinen kirja esitellään teoksena, joka tarjoaa jotain mihin painettu kirja ei pysty. Koskimaa ja Lahdenperä (2017, 75) nostavat kuitenkin esiin usein yleisesti unohdetun tiedon:

*”Lapsille tehdyissä kuva- ja koskettelukirjoissa, pop up-kirjoissa sekä muissa kirjan materiaalisuutta ja monipuolisia käyttömahdollisuuksia hyödyntävissä*

*teoksissa suuri osa kaikesta digitaalisen kirjallisuuden toiminnallisuudesta on ollut käytössä vuosikymmeniä.”*

Esimerkeiksi tällaisista teoksista Koskimaa ja Lahdenperä nostavat äitiyspakkauksen mukana tulevan pehmokirjan, jota voi lukemisen ohessa kosketella ja jopa maistella, sekä pienemmille lapsille suunnatun kirjallisuuden arkipäivää olevat luokku- ja kurkistuskirjat, joissa saattaa nähdä osan toisesta aukeamasta sivulla olevan aukon kautta. Viime vuosina julkaistuissa digitaalisissa lastenkirjallisuuden teoksissa on hyödynnetty juuri näitä perinteisestä painetusta kirjallisuudesta löytyviä kokeilevia keinoja, sekä kehitelty uusia tapoja lukea digitaalista lastenkirjaa. (Koskimaa & Lahdenperä, 2017, 75.)

Koskimaa (2020, 82) kuvailee hybridikirjojen olevan lastenkirjallisuudessa ikään kuin luonnollinen jatke aiemille, painetuille kirjamuodoille. Hän mainitsee tällaisiin lukeutuvat esimerkiksi pop up -kirjat, joissa kaksiulotteinen pinta sivulla laajentuu kolmiulotteiseksi. Koskimaa mainitsee myös, että aikuisille suunnatut hybridikirjat lukeutuvat usein kokeellisen kirjallisuuden piiriin rohkeiden ja käänteentekevien ratkaisujen ansiosta, vaikka nämä samat ratkaisut ovat lastenkirjallisuudessa pääsääntöisesti

olleet jo vakiintunutta keinovalikoimaa. Heta Marttinen (2020, 94) toteaa, että ”kokeellisuus vaikuttaisi yhtäältä olevan sisäänkirjoitettu konventio lastenkirjallisuudessa.”

Myös Järvenpää (2020, 152) esittää, että ajankoh-taisiin aiheisiin ja ilmiöihin tarttuminen nähdään ominaisena lasten- ja nuortenkirjallisuudelle, jonka ansiosta digitaalisilla ratkaisuilla leikkittely ei ole yllättävää juuri tämän kirjallisuudenalan piirissä.

### 2.1.3 Digitaalinen lastenkirjallisuus nykyhetkessä

KUVAKIRJOJEN DIGIFORMAATIT eivät toistaiseksi ole onnistuneet lyömään suuresti läpi suomalaisissa kustantamoissa. WSOY:n digitaalisen tuottajan Iisa Tammiston mukaan kuvakirjoja tehdään yleensä painottaen itse painettua kirjaa, josta voidaan lähteä myöhemmin tuottamaan digitaalista muotoa. Tammisto kertoo myös, että usein kuvakirjan kuvitus ja taitto toimii yhtä lailla niin painetussa kuin digitaalisessa muodossa. Otavan liiketoimintapäällikkö Noora Al-Ani puolestaan sanoo, ettei kaikkia painettuja kuvakirjoja edes kannata siirtää



digitaaliseen muotoon, vaan asiaa on tarkasteltava aina kirjakohtaisesti. (Virtanen, 2023.)

SUOMESSA ON kuitenkin kokeiltu jo monenlaista digitaalista ratkaisua. Yksinkertaisimmillaan se on voinut olla animaation tai interaktiivisuuden lisäämistä digitaaliseen versioon kirjasta, mutta joitain esimerkkejä lisätyn todellisuuden kirjoista on myös nähty. Painettu kirja toimii yhdessä AR-sovelluksen kanssa, laajentaen kirjan maailmaa. Tällaisesta kirjasta on hyvä esimerkki kuvittaja Anne Vaskon ja kirjailija Kaisa Happonen Mur-kirjasarjaansa teettämä, aikaansakin edellä ollut, AR-sovellus vuonna 2017. Ratkaisu oli niin onnistunut, että se palkittiin jopa lastenkirjamessuilla Bolognassa. Tätä teosta tarkastellaan myöhemmin luvussa 2.2.1 Hybridikirja.

Menestyksestä huolimatta Vasko ja Happonen näkevät hyviä puolien lisäksi myös huonoja puolia kirjasovellusten käytössä. Vasko muistuttaa Kuvittaja-lehden haastattelussa (Virtanen 2023, 18–19), että sovelluksen ja kirjan elinikä voi olla hyvin erilainen. Kirjaa ja sen oikeuksia voidaan vielä vuosikymmenenkin jälkeen myydä ulkomaille sellaisenaan, kun taas sovellus vaatii jatkuvaa päivittämistä ja kehittämistä, eikä sovelluksen tehnytä firmaa välttämättä ole enää olemassa tuon vuosikymmenen jälkeen.

Happonen jatkaa samassa haastattelussa, että ”sovellukset elävät luonnollisesti vain oman aikansa, sillä laitekan-takin uusiutuu koko ajan. Kirja taas on ikuinen.” Kuvittaja Vasko uskoo kuitenkin laajenevan tarjonnan, jos ei varsinaisen vallankumouksen, odottavan pian nurkan takana.

Myös Koskimaa, Halkola ja Niskanen nostivat esiin vuonna 2016, että edeltävinä vuosina interaktiivisuutta vaihtelevin määrin hyödyntäviä lastenkirjasovelluksia on tuotettu ja julkaistu melko rajallinen määrä. Näin siitäkkin huolimatta, että mukana on ollut Suomen tunnetuimmilta (lasten)kirjailijoilta, kuten Tove Janssonin (Muumit), Mauri Kunnaksen (Koiramäki), Timo Parvelan (Ella), Aino Havukaisen ja Sami Toivosen (Tatu ja Patu) teoksia. (Koskimaa ym. 2016.)

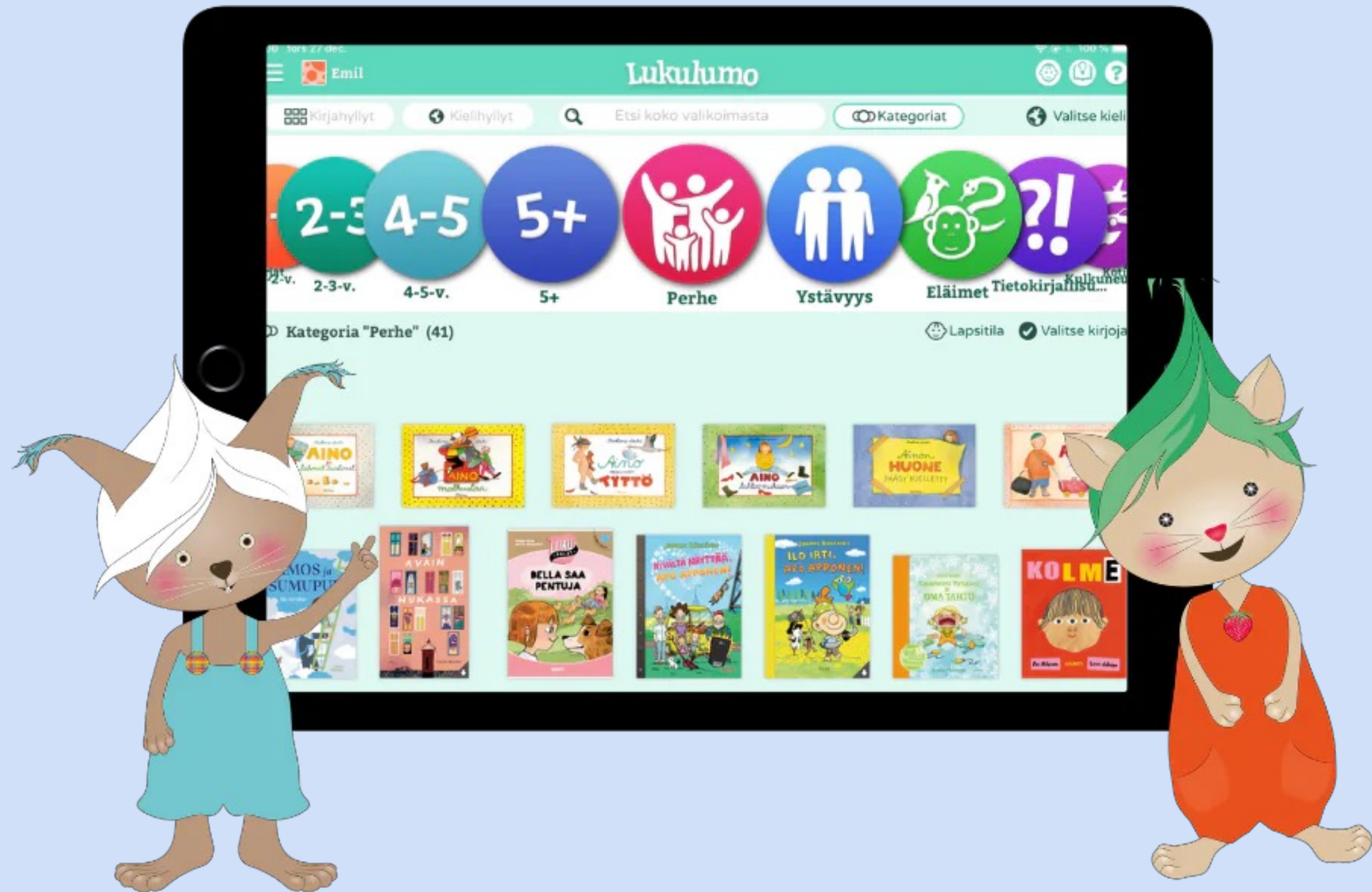
DIGITAALISUUDEN TUOMIIN mahdollisuuksiin on herätty myös varhaiskasvatukseen ja koulujen näkökulmasta. Virtanen (2023, 20) kertoo, että kuvakirjojen parempaa hyödyntämistä varten on kehitetty sähköinen Lukulumo-kuvakirjapalvelu (kuva 1), jossa on tällä hetkellä noin 1500 ääneen luettua nimikettä, niistäkin suurin osa suomalaisia lastenkirjoja. Palvelu mahdollistaa esimerkiksi päiväkodeille ja kouluille mahdollisuuden laajempaan valikoimaan kirjoja, kuin mihin näillä muutoin

olisi varaa. Ääniraidoissa saatavilla on jopa 65 eri kieltä, joka tuo lisäarvoa varsinkin kaksikielisten lasten lukemisen tukemisessa. Kuvakirjojen digitointi tehdään samassa muodossa painettujen kirjojen mukaan, joka mahdollistaa niiden tarkastelun myös suurille näytöille skaalattuna.

Muihin äänikirjapalveluihin verrattuna Lukulumo eroaa tarjoamalla käyttäjälle mahdollisuuden kuunnella äänikirjaa ja lukea e-kirjaa samanaikaisesti (Järvenpää 2020, 156). Pääasiassa Lukulumon asiakkaita ovat olleet kunnat, mutta palvelu on avattu vuonna 2022 myös tavallisille kuluttajille kuukausiveloitteisena. Kirjojen tekijät ovat kuitenkin jääneet epätietoisuuteen kyseisen palvelun ansaintalogiikasta, joka heijastelee myös yleisellä tasolla tekijänoikeuskorvausten olevan vielä ratkaisematon ongelma erilaisissa kirjasovelluksissa nykyhetkessä.

Lukulumoa vastaavia, digitaalisia lastenkirjoihin keskittyneitä lukualustoja on julkaistu myös aiemmin. Näistä esimerkkinä on lastenkirjallisuuteen erikoistuneen kustannustalo Lasten Keskuksen julkaisema Lasten e-Tarinat vuonna 2013. Alusta oli yhdistelmä kirjakauppaa ja iPadille kehitettyä lukusovellusta. Myös Sanoma julkaisi oman kuukausiveloitteisen lukualustansa vuonna 2016, joka perustui lasten elektroniselle kirjallisuudelle (Koskimaa ym. 2016, 13). Edellämäinitut palvelut eivät enää ole

toiminnassa, mutta ne kuvastavat hyvin yleisellä tasolla kustantamoiden ja mediatalojen kiinnostusta uusista digitaalisista ratkaisuja kohtaan, mutta toisaalta myös lyhytikäisyydellään näiden alustojen vaikeaa markkinaa.



KUVA 1. LUKULUMO PALVELU ON SAATAVILLA NIIN JULKISILLE TOIMIJOILLE KUIN KULUTTAJILLE. (ILT EDUCATION 2024)

## 2.2 Uudet muodot

EDELLISISSÄ KAPPALEISSA on mainittu muutamia esimerkkejä uusista, konventioita haastavista lastenkirjallisuuden muodoista digitaalisessa formaatissa. Tässä kappaleessa tutkitaan tarkemmin uusia muotoja, millaisia mahdollisuuksia ja heikkouksia ne pitävät sisällään, ja millaisiin tarkoituksiin ne soveltuvat. Aihetta lähestytään myös tapausesimerkkien avulla, joita analysoimalla pyritään löytämään onnistuneita ratkaisuja. Esimerkkien valinnassa on käytetty rajausta lapsille suunnattuihin kuvakirjamaisiin teoksiin, joka myöhemmin määrittelee myös tämän opinnäytetyön produktiovaihetta. Valinnan kriteerinä on toiminut myös teosten kotimaisuus. Uusien muotojen tarkasteluun johdattavat myös Voipion ja Laakson esittämät kysymykset: ”Miten digitaalinen lastenkirjallisuus sovelluksineen asettuu jatkumoon, jossa ovat esimerkiksi kuva-, koskettelu- ja pop up -kirjat? Entä kuinka lastenkirjasovellukset voivat tukea leikillistä ja pelillistä lukemista?” (Voipio & Laakso, 2017, 5.)

### 2.2.1 Hybridikirja

*”Missä määrin hybridikirja on kirja? Ei itse asiassa lainkaan, sillä hybridi on osiensa summa tai parhaimmillaan enemmänkin, ja kirja on yksi osa tätä koostetta. Ilmaisuna ”hybridikirja” jatkaa ”e-kirjan” ja ”digitaalisen lukutaidon” kaltaisten käsitteiden tapaan gutenbergiläisen logiikan hengessä post-gutenbergiläisessä ajassa.” (Koskimaa, 2020, 89)*

HYBRIDIKIRJA LAAJENTAA paitsi kirjallisuutta, myös itse kirjaa. Usein näitä teoksia voidaan kutsua myös laajennetuiksi kirjoiksi (*augmented books*), sillä painetun kirjan tueksi on saatavilla digitaalista sisältöä, joka laajentaa paitsi kirjan tarinan maailmaa, myös itse kirjaesinettä. Digitaalisen laitteen ja tähän ladatun sovelluksen avulla kirjaa voi lukea ja tarkastella niin, että painettu kirja sekoittuu osaksi digitaalista sisältöä. Hybridikirjaa voi myös lukea sellaisenaan, painettuna teoksena

ilman laajennusta, mutta kokonaisen kokemuksen teoksesta saa vasta hybridimuodossa. (Koskimaa 2020, 82.)

Monia yhtäläisyyksiä hybridikirjojen ja perinteisten painettujen lastenkirjojen muotojen kanssa voidaan löytää: esimerkiksi pop up-kirjoissa tapahtuva kaksiulotteisen sivupinnan laajennus kolmiulotteiseksi rakenteeksi toteutuu myös hybridikirjassa, vain digitaalisessa muodossa. Koskimaa (2020, 82) nostaakin esiin, ettei ole yllättävää, että juuri hybridilastenkirjoja on jonkin verran löydettävissä markkinoilta. Kuten jo aiemmin todettua, lastenkirjallisuuden piirissä kokeilevien ratkaisujen hyödyntäminen on arkipäiväistä ja jopa tavanomaista, verrattuna esimerkiksi aikuisille suunnattuihin kirjoihin, joissa hybridiratkaisut ovat usein kategorisoitu kokeileviksi ja poikkeaviksi.

## *Esimerkkiteos*

### **NIMI**

Mur, eli karhu

### **KIRJOITTANUT**

Kaisa Happonen

### **KUVITTANUT**

Anne Vasko

### **JULKAISTU**

Kovakantinen kirja 2016,  
AR-sovellus 2017, e-kirja 2019

MUR, ELI KARHU on mainio esimerkki laajennetusta kirjasta. Anne Vaskon kuvitukset tekevät jo painetusta kirjasta yksinään kiinnostavan selata, joten lähtökohdat laajennettuun kokemukseen ovat oivalliset. Digitaalinen sisältö herättää eloon painetun kirjan sivuilla esitetyn tarinan, ja tuo sen osaksi lukijan maailmaa (kuva 2).

Sovellus hyödyntää AR-teknologiaa, eli lisättyä todellisuutta, ja se toimii mobiililaitteilla. Saadakseen digitaalisen sisällön käyttöönsä, tulee lukijan käyttää erillistä sovelluskaupasta ladattavaa sovellusta, joka laitteen kameraominaisuudella skannaa painettua kirjaa ja ympäröivää tilaa, jonka jälkeen se sijoittaa uuden sisällön näkyviin ruudulle. Toimiakseen sovellus vaatii painetun tai e-kirjan, josta se tunnistaa mitä sisältöä näytöllä tulee esittää. Näin ollen välineenä toimiva, esimerkiksi älypuhelin tai tabletti,



KUVA 2. MUR-SOVELLUKSESSA PAINETTU KIRJA HERÄÄ ELOON MOBIILILAITTEEN AVULLA (STEP IN BOOKS 2024)

on ikään kuin suodattimena lukijan ja kirjan maailman välissä.

Näytölle ilmestyvät digitaaliset sisällöt ovat myös osin vuorovai-  
kutteisia, jolloin kohdetta napauttaessa ilmestyy uutta sisältöä näky-  
viin. Tästä esimerkkinä aukeama (kuva 3), jossa karhu ja punatulkku  
ovat metsässä. Näytöllä liikehtivää lintua napauttamalla se pudot-  
taa punaisia marjoja puusta, jonka jälkeen myös karhu heittää ta-  
kaisin mustikoita kohti puuta, ja näin aukeaman tarina ja sen kulku  
heräävät eloon. Läpi sovelluksen käytön taustalla soi myös kaunis  
äänimaisema, mukautuen aukeamien tapahtumiin ja toimintoihin.

Sovelluksen käyttöliittymässä on ajateltu käyttäjäikäryhmää,  
4–8-vuotiaat, esimerkiksi painikkeiden koot ja määrät huomioi-  
den: ne ovat tarpeeksi suuria ja niitä on vain vähän. Myös näkyvien  
painikkeiden kuvakkeet ovat konventioiden mukaiset, jolloin nii-  
den merkitykset ovat helppoja päätellä selittävän tekstin puuttuessa.

Mur-sovelluksen toteutuksesta vastasi palkittu tanskalainen  
Step In Books, joka on kehittänyt innovatiivisia lukukokemuksia eri-  
tyisesti mobiililaitteille. Sovellus palkittiin mm. Bolognan lastenkirja-  
messuilla vuonna 2017 digitaalisen kustantamisen Augmented Reality  
-sarjassa parhaana (Step In Books 2024).



KUVA 3. SOVELLUKSEN AVULLA AUKEAMAN HAHMOT MUUTTUVAT VUOROVAIKUTTEISIKSI (STEP IN BOOKS 2024)

### 2.2.2 Kirjasovellukset

DIGITAALISEN KIRJALLISUUDEN viimeisimmässä kehitysvaiheessa ovat mukana laajennettujen kirjojen lisäksi myös kirjasovellukset. Kirjasovelluksia voidaan kutsua myös rikastetuiksi kirjoiksi, vaikka niistä fyysinen kirjaesine puuttuukin. Pääasiassa tablettilaitteen kosketusnäytöltä luettavat teokset sisältävät edelleen kirjoitettua tarinaa, mutta ohkeen on lisätty vuorovaikutteisia toimintoja sekä multimodaalisia ratkaisuja. Multimodaalisuudesta lisää myöhemmin luvussa 3.

Usein rikastus tarkoittaa mahdollisuutta kuulla tarina luettuna ääneen sovelluksessa. Tämän voidaan kuitenkin nähdä vähentävän sosiaalista lukemista, jossa lapsi ja vanhempi lukevat kirjaa yhdessä. Kuitenkin, vaikka vanhempi päättäisi lukea kirjan lapselle sovelluksesta, tekstiä on tavallisesti melko vähän. Lastenkirjasovelluksiin liittyy siis tietynlainen odotus siitä, että ne korvaavat lukevan aikuisen. Koskimaa & Lahdenperä (2017, 91) kysyvätkin, mikä on aikuisen rooli tulevaisuudessa lastenkirjasovellusten lukemisessa, ja millaisia uusia kansalukemisen muotoja voitaisiin kehittää.

Monet lapsille suunnatut lukemiseen tarkoitettut

sovellukset saattavat herättää kysymyksen kirjan ja pelin eroista mm. interaktiivisten ominaisuuksien vuoksi. Missä menee raja lukemisen ja pelaamisen välillä? Lastenkirjasovelluksista puhuttaessa voidaan tarkastella teosten paitsi materiaalista ulottuvuutta, myös niiden lukemisen leikillisyyttä ja pelillisyyttä (Koskimaa & Lahdenperä, 2017, 86–87.)

ROGER CAILLOIS’N (Caillois 1961; Stenros 2015; Heljakka 2015, 104) teoriassa teos voidaan jaotella kahteen eri kategoriaan: leikilliseen leikkiin (paidia) ja pelilliseen leikkiin (ludus). Paidia on enemmän ennakoimaton, jopa improvisoiva leikin muoto, kun taas ludus perustuu säännönmukaisuuteen ja selkeään tavoitteeseen, johon leikillä pyritään. Koskimaa & Lahdenperä (2017, 75) määrittelevät pelillisyyden merkitsevän sääntöjen mukaan suoritettuja tehtäviä sovelluksessa, ja leikillisyydellä sovelluksen eri toiminnallisuuksien luovaan ja monipuoliseen käyttöön, sekä leikilliseen asenteeseen. Ero paidian ja lupuksen välillä ei ole kuitenkaan selkeä, vaan asteittainen (Heljakka 2015, 104). Näin ollen lastenkirjasovellusta arvioidessa voi olla vaikeaa tehdä selvää linjausta kumpaan ääripäähän teos kallistuu. Tämän määrittelyn voidaan nähdä jäävän teoksen tekijän vastuulle.

Suomalaisista pelillisistä kirjasovelluksista esimerkkinä voidaan pitää Giggiebug-yhtiön vuonna 2013 julkaisemaa Kikattavaa kakkiaista. Sovellus tuli markkinoille samaan aikaan erilaisten tablettilaitteiden kanssa. Kikattava kakkiainen nimensä mukaisesti kertoi metsän eläinten kuttamisesta ja naurattamisesta. Myöhemmin sovellus laajeni niin animaationsarjaksi kuin painetuiksi kirjoiksi, joten etenemissuuntaa voidaan pitää jopa poikkeuksellisenä. Giggiebugin luova johtaja Joonas Utti pohtikin *Kuvittaja-lehden* haastattelussa: ”Jos kirjaan lisätään ääntä ja liikettä, missä vaiheessa siitä tulee peli?” Tämä on tärkeä kysymys varsinkin kustantamon näkökulmasta. (Virtanen 2023, 19.)

## Esimerkkiteos

### NIMI

Kuinkas sitten kävikään?

### KIRJOITTANUT & KUVITTANUT

Tove Jansson

### JULKAISTU

Kovakantinen kirja 1952,  
kirjasovellus 2015

TOVE JANSSONIN vuonna 1952 julkaistu *Kuinkas sitten kävikään?* (WSOY) on kuvakirjaklassikko, joka oli myös Janssonin läpimurtoteos kansainvälisesti. Kirjassa käytettyjen epätyypillisten värien, kuvitukseen sulautuvien kurkistusaukkojen, yllättävien juonenkäänteiden ja jopa pelottavankin miljöön ansiosta teos oli poikkeuksellinen ja kokeileva jo julkistettaessaan. Kirja keräsi paitsi palkintoja, myös kriitikoiden ihmetystä oivallisuudellaan. (Westin 2021.)

Teos on laajennettu myöhemmin vuonna 2012 myös digitaaliseen muotoon, jolloin kirjan tarinaan tuotiin myös pelillisiä elementtejä (kuva 4). Sovelluksen toteutti oululainen interaktiivisiin satukirjoihin ja mobiilipeleihin erikoistunut Spinfy yhdessä Moomin Characters Oy:n ja WSOY:n kanssa. Kirjasovellus muistuttaa vahvasti alkuperäistä painettua teosta, sillä eteneminen tapahtuu samalla tavoin aukeama kerrallaan, alkuperäiset kuvitukset toistuen. Lisäsisältöä tuovat pienet animaatiot ja interaktiiviset elementit, sekä taustalla kuuluva



KUVA 4. MUUMI-KIRJASOVELLUKSEN ALOITUSNÄKYMÄ (MOOMIN CHARACTERS 2024)

äänimaailma. Tarinan voi joko lukea itse avautuvista tekstilaatikoista, tai kuunnella kertojan lukemana.

KIRJASOVELLUS ON melko uskollinen alkuperäiselle painetulle teokselle. Alkuperäisessä kirjassa käytetyt kurkistusaukot, joita Jansson käytti tuodakseen lisää värejä muutoin kolmivärisille aukeamille, eivät kuitenkaan pääse yhtä hyvin edukseen tässä digitaalisessa versiossa. Lisätty digitaalinen sisältö kuitenkin paikkaa tätä. Esimerkiksi kuvassa 5 näkyvällä aukeamalla lukija voi hahmoa napauttamalla käynnistää animaation, joka kuljettaa hahmon kohti aukeaman toisella laidalla näkyvää kurkistusaukkoa, eli seuraavaa aukeamaa. Samalla sivulla käyttäjä voi myös kukkia napauttamalla saada ne muuttamaan muotoaan tai väriään.

Tällainen lisäsisältö ei varsinaisesti muuta tarinan juonta, mutta elävöittää sitä ja auttaa lukijaa sukeltamaan paremmin sisälle tapahtumiin ja miljööseen. Pienemmälle lukijalle, joka kuuntelee tarinaa itse lukemisen sijaan, nämä pienet interaktiiviset elementit voivat auttaa keskittymään ja ymmärtämään tapahtumia paremmin. Interaktiivisten elementtien havaitseminen ei kuitenkaan ole selvää ilman kokeilua, joten lukija voi helposti käyttää aukeaman tekstin lukemisen verran aikaa näitä etsiessä ja tutkiessa. Keskeiset, kirjassa etene-  
misen kannalta tärkeät painikkeet ovat kuitenkin näkyviä ja riittävän suuria, samoin kuin tekstilaatikon esiin tuova painike.



KUVA 5. MUUMI-KIRJASOVELLUKSEN AUKEAMILLA ON ANIMOITUJA INTERAKTIIVISIA ELEMENTTEJÄ (MOOMIN CHARACTERS 2024)



## 2.3 *Tulevaisuuden näkymät*

”KILPAILU IHMISTEN ajankäytöstä on todella kovaa. Kirjallisuus pärjää kisassa, jos uusilla rakenteilla ja ratkaisuilla pystytään vahvistamaan sen elinvoimaa. Tässä ollaan varsin jännittävissä tilanteessa” toteaa Minna Castrén, Helsingin yliopiston väitöskirjatutkija *Grafia*-lehdessä (01/2023). Hän ehdottaa, että onnistuneen ja elinvoimaisen uudistumisen saavuttamiseksi kirja-alan tulisi katsoa mallia muista luovista aloista, joilla digitalisoituminen on jo pidemmällä. Tulevaisuuteen katsoessaan Castrén sanoo olevan mielenkiintoista päästä näkemään, mihin äänikirjojen valtavirtaistuminen johtaa, miten kirjallisuus muuttuu esimerkiksi kielen ja tyylin osalta, kun käytössä oleva formaatti on ääni ja jakelukanavia useampi. Hän pohtii myös, että kirjallisuuden tulevaisuutta rakennetaan nyt, sekä sitä kuinka se voisi jatkaa olemistaan osana monen suomalaisen jokapäiväistä elämää. (Ylitalo 2023.)

Myös Järvenpää (2020, 157) mainitsee kirjasovelluksiin ja hybridikirjoihin liittyvät ongelmat. Monet

kustantajat ovat vetäytyneet interaktiivisten kirjasovellusten julkaisemisesta, joka hänen mukaansa kuvastaa kuinka pieni ja todennäköisesti kannattamaton kotimainen markkina on vastaaville teoksille. Järvenpää nostaa haasteena esiin myös jo aiemmin mainitun sovellusten vaatiman jatkuvan päivitystyön, jonka laiminlyönti voi johtaa teoksen muuttumiseen käyttökelvottomaksi vanhennuttuaan. Hän sanookin, että Suomessa näitä interaktiivisia satukirjoja ja muita vastaavia kirjasovelluksia näyttää tuottavan nykyään vain pieni joukko yksittäisiä kehittäjiä ja startup-yrityksiä, joilla tavoitteet ovat kansainvälisillä markkinoilla. (Järvenpää 2020, 157.)

OTAVAN LIKETOIMINTAPÄÄLLIKKÖ Noora Al-Ani sanoo kuitenkin, että näkee kehitystä alalla. Hän kertoo Otavan olevan edelleen kiinnostunut erilaisista kokeiluista, mutta harmittelee kustantajan ja tekijöiden villien ideoiden tyssäävän usein vielä jakelualustojen haasteisiin ja

korkeisiin tuotantokustannuksiin. Al-Ani näkee, että jakelualustat silti kehittyvät koko ajan. (Virtanen 2023, 21.)

Voidaan siis todeta, että suomalainen digitaalinen lastenkirjallisuus on konventionsa mukaisesti hakenut uusia muotojaan rohkeasti sieltä täältä jo jonkin aikaa, mutta ei vielä ole löytänyt täysin paikkaansa yleisön ja kustantamoiden suosiossa. Omat haasteensa asettaa myös jakelualustojen ja tuotantokustannusten haasteet, jonka vuoksi moni hyväkin idea jää toteuttamatta. Lukemisen merkityksestä ja painetun kirjaesineen muuttuneesta asemasta käytävä nykyinen keskustelu on näin ollen tarpeellista myös digitaalisten formaattien kannalta, sillä näin voidaan havaita ja ymmärtää entistä paremmin niitä puutteita, jotka estävät digitaalista kirjallisuutta, ja edelleen lastenkirjasovelluksia, lyömästä kunnolla läpi lukijakunnan keskuudessa Suomessa.

### ***3. Multimodaalinen tarinankerronta***

## 3.1 Multimodaalisuus

MULTIMODAALISUUS TERMINÄ tarkoittaa erilaisten semioottisten moodien (kuten kuva tai kieli) yhdistymistä ja integroitumista tietyssä vuorovaikutuksessa. Nämä moodit voivat olla niin sanallista kuin sanatontakin viestintää (puhetta tai kehonkieltä), visuaalisia elementtejä (kuvia tai videoita), auditiivisia elementtejä (ääntä tai musiikkia), tai tekstillisiä elementtejä (kirjoitettuja sanoja). Esimerkiksi puhutussa vuorovaikutuksessa kieli ja intonaatio yhdistyvät ääneen laadun, kasvojen ilmeiden ja eleiden, sekä itsensä esittämisen, kuten hiustyylin tai asun, kanssa muodostaen kokonaisuuden. Kirjallisessa vuorovaikutuksessa vastaavasti kieli ja typografinen ilmaisu, sekä kuvitus, sommittelu ja väri yhdistyvät, ja näistä syntyy multimodaalinen kokonaisuus. (van Leeuwen 2015, 447.)

Multimodaalisuus viittaa myös termiin monilukutaito (eng. *multiliteracy*), joka tarkoittaa kykyä ymmärtää ja käyttää erilaisia merkkejä ja symboleja monipuolisesti yhdistellen. Tällöin tekstin lukeminen ja kirjoittaminen

on laajennettua, ja se voi sisältää visuaalisia, materiaalisia, digitaalisia ja kehollisia muotoja. (Cortés Loyola ym. 2020; Furu ym. 2021, 20.)

MULTIMODAALISUUTTA TUTKITAAN monella alalla. Näitä ovat esimerkiksi kielitiede, koulutus ja viestintä. Myös ihmisen ja tietokoneen välisen vuorovaikutuksen eli tietojenkäsittelyn tutkimuksessa on kiinnostuttu multimodaalisuudesta. Usein tutkimuksen tarkoituksena on ymmärtää miten erilaiset moodit ovat vuorovaikutuksessa keskenään ja kuinka ne vaikuttavat merkitysten luomisessa. Toisin sanoen, tutkimuksenalana multimodaalisuus keskittyy yhteneväisyyksiin ja eroavaisuuksiin edellä mainittujen semioottisten moodien välillä, sekä tapoihin miten ne sisältyvät multimodaalisissa teksteissä ja kommunikatiivisissa tapahtumissa.

Tutkimuksen perusteella on voitu päätellä, ettei viestintä perustu ainoastaan kielelliseen ilmaisuun, vaan eri

moodien muodostamasta monimutkaisesta vuorovaikutuksesta, jossa välittyy erilaisia merkityksiä ja tulkintoja. Tutkimusala lainaa konsepteja ja metodeja kielellisestä diskurssianalyysistä, mutta saa inspiraatiota ja ottaa vaikutteita myös muista relevanteista tieteenaloista. Näitä ovat esimerkiksi taiteeseen ja muotoiluun keskittyvä tutkimus. (van Leeuwen 2015, 448.)

UUSIEN MULTIMODAALISTEN viestintämuotojen kehityttyä heräsi myös kiinnostus multimodaalisuuden tutkimukseen. Aikakauslehdet ja kuvalliset mainokset alkoivat laajeta ja monipuolistaa kuvien ja graafisten viestintäkeinojen hyödyntämistä 1920-luvulla, ja samaan ryhtyivät myös sarjakuvat 1930-luvulla. Elokuvat toivat esiin hienovaraisen sanattomien viestien merkityksen, jonka vaikutuksia voitiin nähdä jopa ihmisten tavoissa puhua ja hymyillä ympäri maailmaa. Mikrofonin synnytti saman vaikutuksen myös äänelle, ja lopulta televisio teki sanattomasta

viestinnästä ratkaisevan tekijän esimerkiksi politiikassa. Myöhemmin tietokone toi typografian, sommittelun, kuvituksen ja informaatiografiikan asiantuntijoiden piiristä jokaisen tietokoneen käyttäjän saataville. van Leeuwen (2015, 447) toteaaakin, että näin ollen diskurssia ei enää voida tutkia tarpeeksi ilman multimodaalisuuden huomiointia, oli kyse sitten keskustelusta, sosiaalisesta mediasta, työpaikoista tai julkisesta tilasta, sillä se vaikuttaa niissä kaikissa.

TIETEEN TERMIPANKKI (2024) MÄÄRITTELEE  
MULTIMODAALISUUDEN SEURAAVASTI:

”Piirre, joka ilmenee lähes kaikessa ihmisten välisessä viestinnässä; eri moodien (semioottisten järjestelmien) käyttö merkityksen rakentamisessa; näiden moodien tutkimus eri viestintämuodoissa. Moodeja ovat esimerkiksi puhetilanteessa kieli, ääni ja prosodia, ilmeet ja eleet, tilan ja etäisyyksien käyttö; kirjallisessa ilmaisussa teksti, kuva ja niiden asettelu dokumentille; elokuvassa äänielementit, musiikki, puhe, kuvalliset elementit ja tekstitys. Viesti rakentuu moodien yhteisvaikutuksesta.”

## 3.2 *Multimodaalisuus tarinankerronnassa*

MULTIMODAALINEN TARINANKERRONTA yhdistelee ja hyödyntää niin ikään useampaa moodia, pelkän tekstin tai puheen sijasta. Käsite multimodaalinen tarinankerronta viittaa juuri lähestymistapaan, jossa tarinankerronta yhdistyy multimodaalisuuteen luoden tapoja monenlaisille näkökulmille tulla kuulluksi. Multimodaalinen tarinankerronta yhdistää ja vahvistaa luovuutta ja ongelmaratkaisutaitoja, mitkä ovat tärkeitä esimerkiksi koulutuksessa. (Binder, 2017; Furu ym. 2021, 19.)

Multimodaalista kerrontaa voidaan hyödyntää erityisesti vaikeiden ja haastavien aiheiden

viestimiseen, sillä se auttaa hahmottamaan paremmin ymmärrettävää viestiä. Se voi näin myös nopeuttaa oppimista ja saavuttaa paremmin kohdeyleisönsä.

Esimerkkejä multimodaalisen kerronnan erinomaisesta valjastamisesta käyttöön haastavissa aiheissa voidaan tavata journalismin parissa. Multimodaalisuuden hyödyntäminen journalistisissa juttukokonaisuuksissa voi viestiä lukijalle paitsi aiheen merkityksellisyydestä toimitukselle, myös luoda vaikuttavuuden tunnetta. Anni Lindgrenin (2020) mukaan digitaalinen tarinankerronta sopii parhaiten taustoittavaan ja syventävään journalismiin, mutta

akuuteissa ja merkittävässä uutistapahtumissa perinteinen muoto on sopivampi. Perinteisessä muodossa tekstin ohkeen voidaan tuoda esimerkiksi kuvia, joilla lukija pysyy helpommin sijoittamaan tekstisisällön todellisuuteen, ja näiden avulla myös sivun sommittelu on tasapainoisempaa (van Leeuwen, 2015, 461). Multimodaalisuus yhdessä narratiivisuuden ja visualisuuden kanssa lisää artikkeleihin vaikuttavuutta, ja voi auttaa tuomaan aiheeseen inhimillisempää näkökulmaa (Lindgren 2020).

## 3.3 *Multimodaalisuus lastenkirjallisuudessa*

MULTIMODAALISUUS ON luonnollinen osa lasten kommunikointia. Tämä korostuu erityisesti ensimmäisten ikävuosien aikana, jolloin lapsi pyrkii viestimään kehollisten ja sanattomien keinojen avulla. Merkityksiä sisältävät kuvat, liikkeet ja eleet, sekä esineet voivat auttaa lasta ilmaisemaan itseään leikissä (Tykkyläinen 2011, 115–117). Näin ollen multimodaalisten ratkaisujen hyödyntäminen lastenkirjallisuudessa ja lapsille suunnatussa tarinankerronnassa toimii hyvin, sillä monipuolisten viestinnän keinojen käyttö on kohderyhmälle itselleen jo ominaista. Lastenkirjallisuus tarjoaa kokeilulle ja leikkittelylle mainion alustan, jossa saattaa tutkia materiaalisuuden tai ilmaisun keinoja, kohdeyleisön erityispiirteet huomioon ottaen (Marttinen 2020).

Multimodaalinen tarinankerronta toimii myös opettamisen työkaluna edistäen lasten kehitystä ja oppimista

(Furu ym. 2021, 23). Lukutaidon kehittämisessä on käytetty tavallisesti eri moodit erottavaa opettamisen tapaa, jossa kukin moodi analysoidaan yksinään, vaikka nykyisessä maailmassa multimodaalisen lukutaidon opettaminen palvelisi lapsia ja nuoria paremmin, varsinkin heidän tulevalla työurallaan (Lehtonen 2002, 59).

MARTTINEN (2020, 113) sanoo, että multimodaalinen teoskokonaisuus, esimerkiksi kurkistuskirja lapselle, joka ei vielä osaa itse lukea, luo oman moniulotteisen tilansa. Tämä tila muodostuu paitsi itse tarinan sisällä, myös tarinan, teoksen ja lukijan ollessa vuorovaikutuksessa keskenään. Esimerkkinä kurkistuskirja havainnollistaa hyvin tätä vuorovaikutteisuutta, sillä tekstiä on usein vähän, ja kerronta rakentuu kurkistuskirjoille tyypillisillä

elementeillä. Näillä elementeillä, kuten kurkistusluukuilla, on tärkeä funktio teoskokonaisuuden muodostumisessa.

Pohjoismaissa multimodaalisuutta hyödynnetään erinomaisesti lastenkirjallisuudessa esimerkiksi Tanskassa, jossa lastenkirjallisuus toimii kohtaamispaikkana niin kirjailijoille, kuvittajille, animaattoreille kuin vuorovaikutussuunnittelijoille. Tanskalaisen kirjailijan Merete Pryds Hellen mukaan multimodaalisuus on jopa niin merkittävää, että se toimii pohjana kirjasovellusten suunnittelulle, ja tuotantoprosesseihin panostetaan yhtä lailla tekstisivujen taiton tapaan. Yhteistyö nähdään välttämättömänä, ja sovellukset muistuttavatkin enemmän draamaa kuin romaania. (Campostrini & Henkel 2016, 29.)

***4. Multimodaalisen lastenkirjakonseptin  
suunnitteluprosessi***

## 4.1 Suunnittelu- prosessin pohjustus

SEURAAVISSA ALALUVUISSA kerron opinnäytetyöni produktiovaiheesta, jonka tarkoituksena on suunnitella konsepti multimodaaliselle digitaaliselle lastenkirjalle teoreettisen viitekehysten tarjoamien löydösten pohjalta. Aloitan käsittelemällä konseptin teemaa, sekä kuvailen konseptille luomaani tarinaa. Seuraavaksi esittelen tarkemmin konseptin muotoa, sekä alustaa, jonka avulla konseptiteos lopulta luodaan valmiiseen muotoonsa. Jatkan kuvaamalla kuvitusprosessiani niin luonnosten kuin muiden kuvien tukemana, jonka jälkeen havainnollistan kuvituksesta otettuja animoituja elementtejä. Animointi liittyy vahvasti myös teoksen interaktiivisuuteen, jota käsittelen tätä seuraavassa kappaleessa. Lopuksi kerron teokseen valikoidusta audiosisällöstä, eli äänimaailmasta, jonka avulla teos täydentyy valmiiksi, multimodaaliksi konseptiksi.

## 4.2. Teema ja tarina

VALITESSANI PRODUKTIOLLENI teemaa, oli keskeisenä kriteerinä kiinnostavuus henkilökohtaisesta näkökulmasta. Halusin näin varmistaa, että produktion edistäminen olisi mielekästä loppuun saakka, ja se kannattelisi myös produktion haastavampien vaiheiden yli. Suunnitelmani oli kirjoittaa tarina valitun teeman pohjalta ja laajentaa sitä myös muihin teoksen osiin muodostaakseni selkeän kokonaisuuden. Produktion alkuvaiheessa harkitsin myös jonkin valmiin, tekijänoikeusvapaan tarinan hyödyntämistä, mutta lopulta päädyin kirjoittamaan tämän itse, sillä koin että näin voisin seisoa täysin lopullisen työn takana.

Päädyin valitsemaan teoksen teemaksi jouluisen mysteerin. Lapsuudesta asti kiehtoneet jouluiset sadut ovat edelleen mieluista luettavaa, joten koin tämän teeman tukevan hyvin tavoitettani säilyttää produktion henkilökohtainen

kiinnostavuus. Jouluun itsessään liittyy paljon mysteerin tuntua: kysymykset joulupukin olemassaolosta sekä kertomukset salaperäisistä, ikkunan takaa kurkkivista tontuista inspiroivat kehittämään konseptilleni tarinaa. Luin mm. Astrid Lindgrenin Eemeli- ja Peppi-kirjoja, sekä Mauri Kunnaksen Joulupukki- ja Koiramäki-kirjoja muistelllessani lapsuuteni suosikkitarinoita ja kerätessäni inspiraatiota tarinan luomiseen. Päätin hyödyntää tarinan rakentamisessa myös paljon asioita lapsuudestani ja sukujuuristani, jotka ulottuvat mm. Närpiöön, sekä historiallisen miljöön tunnelmaa asuinvuosiltani Porvoosta.

Aloitin tarinan kirjoittamisen sen nimestä. Alkusointuisuus on keskeinen piirre omassa tarinanluonnissani. Tämä näkyy erityisesti tarinoiden nimissä (esimerkiksi Minne meni Miska). Siten nimi soljuu suussa mukavasti, ja tästä jää



# Lakkarilaakson Lille

Kirjoittanut: Jonna Kumpulainen, 2024

*Paakarin tytär, pikkuinen kuin pikkuleipä*

Tässä on Lille. Hän asuu pienessä pitäjässä, joka sijaitsee kahden harjun välissä, aivan kuin niiden taskussa. Ja siksi sen paikan nimi onkin Lakkarilaakso. Lillen isä on pitäjän paras paakari, ja se varmaankin johtuu myös siitä, että hän on pitäjän ainut paakari. Mutta sepä ei isää estä aina muistuttamasta Lilleä: ”Olet pitäjän parhaan paakarin tytär, pikkuleipäseni!” Niin, pikkuinen kuin pikkuleipä, sellaiseksi isä ja muu väki Lilleä aina kutsuvat. Mutta sepä ei Lilleä haittaa, sillä hän tietää, että pikkuisuus on vain hyödyksi jos aikoo vaikka tontuksi. Ja sellaisen hän näki viime talvena Hofdaalin kauppapuodin katolla.

Hofdaalin kauppapuodin oven kilikello kilkattaa, kun Lille astuu sisään. ”No mutta *gudaa!*” huudahtaa kauppias iloisesti nähdessään Lillen. ”Mitenkäs voisin olla avuksi pikku neidille? Lähettikös paappasi sinut asioille?” hän kyselee ja pakkaa samalla Fiina-rouvan ostoksia paperipussiin. Lille katsahtaa ympärilleen ja näkee paikan olevan täynnä tavaraa. Hyllyillä hilluu hillopurkkeja, hattuharjoja ja hedelmäkoreja. Piirongin päällä pönöttää peltipurkkeja, piippuja ja punainen pilkkumi. Kulmapöydällä kököttää kahvipapupussi, karamelleja ja kukkopillejä. Kauppiaan tiskin takana seisoo suuri hyllykkö, monta pientä laatikkoa täynnä, ja jokaisessa nimikyltti: rusinoita, mantelia, suolaa, jauhoja, inkivääriä, riisiä, sokeria ja niin edelleen. Puodin ikkunassa roikkuu rivissä makkaraa ja meetvurstia. Mitä kaikkea täältä löytyykään! Kassakone kilahtaa ja Lille havahtuu. Fiina-rouva poistuu puodin ovesta kiitellen, ja kauppias Hofdaali katsoo Lilleä kysyvästi. ”Minä...” Lille aloittaa, ”minä halusin kysyä, onko täällä näkynyt semmoista tonttua?”

Hangella kulki murusten muodostama polku. Lille seurasi sitä, ja oli varma että jos vain pääsisi sen loppuun, löytäisi hän myös kadonneet pumpernikkelit! Tarkemmin katsottuaan Lille huomasi hangessa murusten alla kulkevan myös pienten jalanjälkien jonon. Ahaa!

KUVA 6. TARINAN PUHTAAKSIRJOITETUT TEKSTIT

mukava tunne. Näin nimi jää myös paremmin mieleen, sen muistuttaessa pientä lorua. Nimen tulisi siis itsessään jo kertoa pieni tarina, herättää lukijan kiinnostus ja luoda koukku, joka vetää tutkimaan koko tarinaa tarkemmin. Tähän tarinaan halusin käyttää L-kirjaimella alkavia sanoja, joten päähenkilön nimeksi valitsin Lille. Tutkiesani muita teoksia, huomasin monien lastenkirjojen nimien sisältävän sekä päähenkilön nimen, että heidän kotipaikkansa (esimerkiksi Vaahteramäen Eemeli). Päädyin hyödyntämään samaa, joten tapahtumapaikan nimen tuli siis olla myös samalla kirjaimella alkava. Tutkin suomalaisia vanhoja ja murteisia sanoja löytääkseni laakso-sanalle etuliitteen, ja lopulta päädyin sanaan lakkari, joka tarkoittaa taskua. Näin paikan nimi saattaisi vaikuttaa keksityltä ollessaan monelle outo, mutta sisältäisi silti oikean merkityksen. Lakkarilaakso toimi myös hyvänä apuna tarinan rakentamisessa, sillä tämän pohjalta pystyin luomaan tarinan tapahtumapaikan sijaitsemaan kahden harjun laaksossa, ikään kuin näiden taskussa.

Kirjoitin tekstiä konseptin mukaisesti kolmen aukeaman pohjalle. Aukeamat eivät olisi

peräkkäisiä, vaan kurkistuksia valmiiseen tarinaan sieltä täältä. Näin ollen kirjoittamani tekstit (kuva 6) eivät ole suoraa jatkoa toisilleen, vaan näiden välissä on ollut tarinassa muita tapahtumia. Tarinan aloitustekstin kirjoittaminen tuntui tärkeältä, sillä ilman sitä muut tekstit voisivat tuntua irrallisilta ja vaikeilta hahmottaa. Aloitusteksti esittelee päähenkilön ja tapahtumapaikan, sekä konfliktin, joka hänellä on. Teksti antaa myös viitteitä tulevasta tapahtumasta, jonka avulla lukija halutaan saada jatkamaan lukemista eteenpäin.

## 4.3 *Formaatti*

PRODUKTION VALMIS työ on konsepti kirjasovelluksesta. Kuten luvussa 2.2.2 esitettiin, kirjasovellus on erillinen, sovelluskaupasta ladattava tuote, joka ei vaadi toimikseen painettua kirjaesinettä (vrt. laajennettu kirja). Tämä kirja suunnitellaan siis ilman kirjan perinteisiä painamiseen liittyviä huomioita, vaikka se lainaakin esimerkiksi painetuista kirjoista löytyviä sommitelmallisia ratkaisuja. Näin ollen tämä kirjakonsepti on luotu lähtökohtaisesti ”suoraan” digitaaliseen formaattiin ja sen ehdoilla, ilman ensin painettua kirjaesinettä,

joka ohjailisi valintoja (vrt. Kuinkas sitten kävikään?)

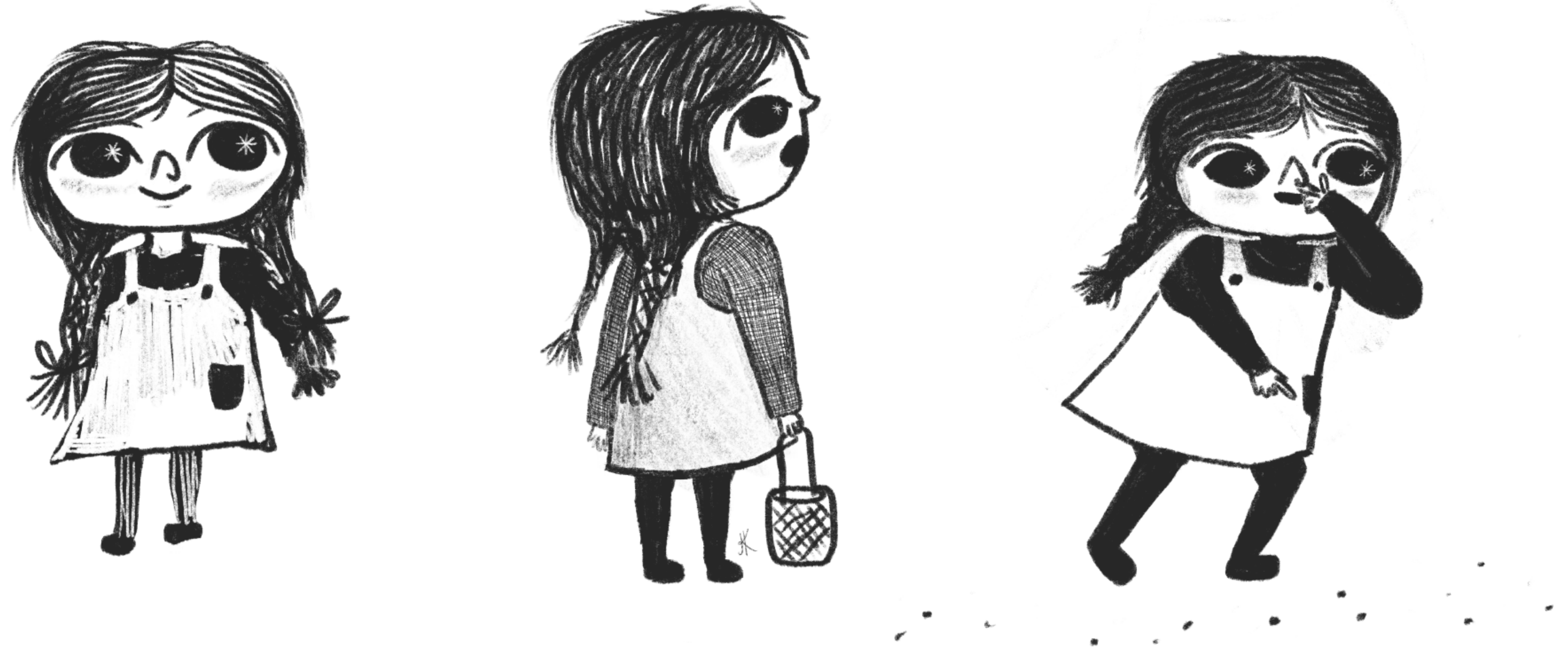
Valitsin konseptin formaatiksi kirjasovelluksen juuri sen kiinnostavuuden takia. Siinä korostuvat kysymykset kirjan määritelmästä sekä kirjan ja pelin erottelusta. Kirjasovellus koettelee kirjaesineen rajoja, ja tarjoaa lastenkirjallisuuden konventiona nähdyn kokeellisuuden ja leikittelyn mahdollisuuksia parhaimmillaan. Myös jatkokehittämisen näkökulmasta tämä formaatti osoittautui hyväksi valinnaksi.

Konseptin toteuttamisen työkaluna käytin Adoben

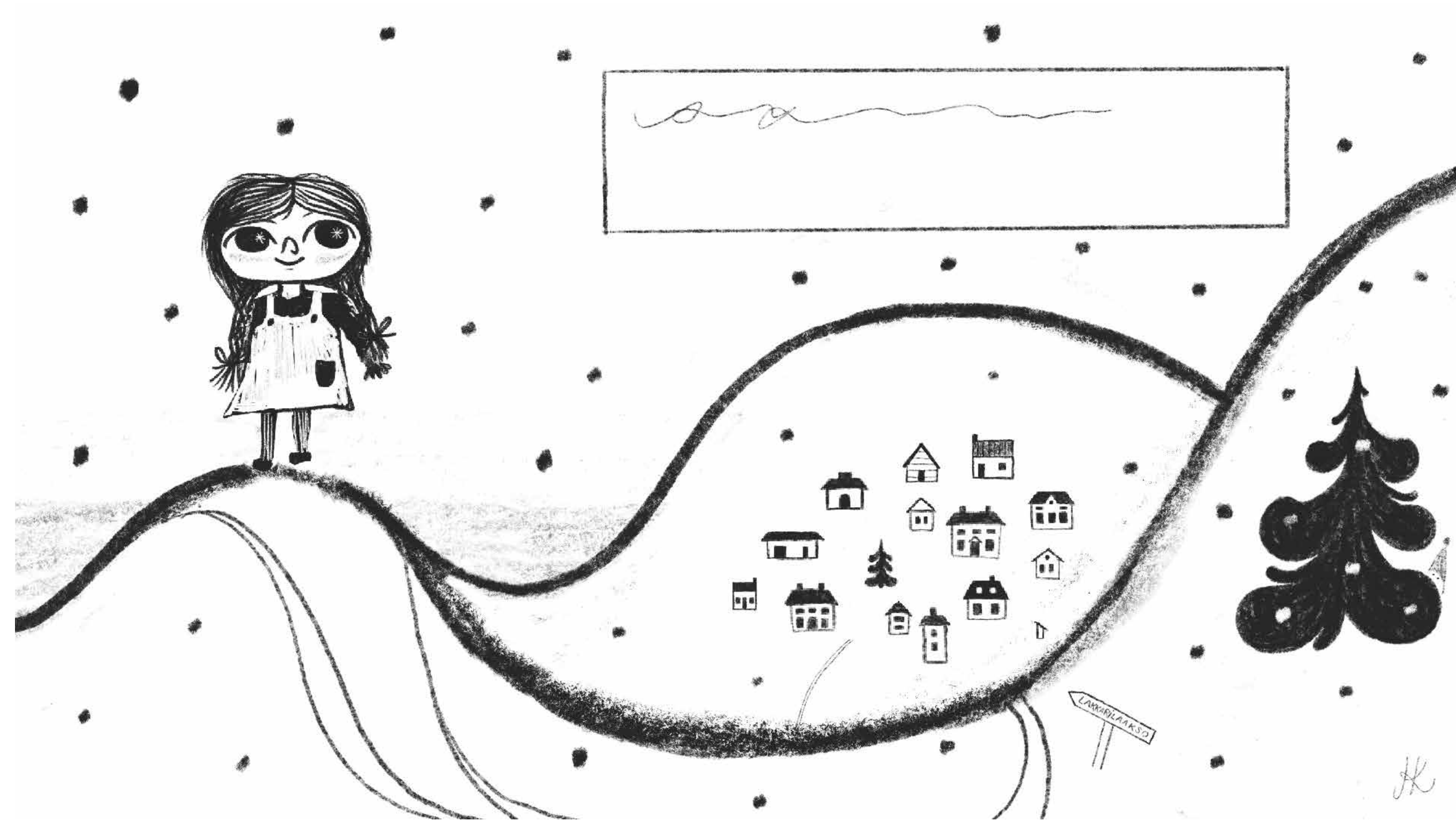
XD-ohjelmaa, joka mahdollistaa verkkosivujen ja mobiilisovellusten prototyyppien luomisen. Ohjelman avulla konseptin animoitujen, interaktiivisten ja ääntä sisältävien osien toteuttaminen on mahdollista. XD:n käyttö oli itselleni jo ennestään tuttua, joten sen hyödyntäminen tässä työskentelyssä tuntui luontevalta, eikä aikaa kulu nut käyttämisen opetteluun.

## 4.4 Kuvitukset

KUVITUSPROSESSI ALKOI päähenkilön luonnostelulla. Tässä vaiheessa tiedossa oli jo aukeamilla kuvattavat tapahtumat, joten niihin soveltuvien asentojen, ilmeiden ja eleiden hahmottelu oli sujuvaa. Päähenkilö Lille on nimensä mukaisesti pieni tyttö, jolla on letitetyt hiukset, sekä pientä kokoa korostamassa suuret silmät ja pienet raajat. Luonnoksissa (kuva 7) hahmolla on vielä päällään pelkkä haalarimekko, josta päädyin kuitenkin luopumaan tarinan sijoittuessa talviseen aikaan. Hahmo sai lopullisessa muodossa päälleen kaulahuivin, takin sekä lapaset, mutta alkuperäisestä luonnoksesta säilyivät tunnistettavat letit.



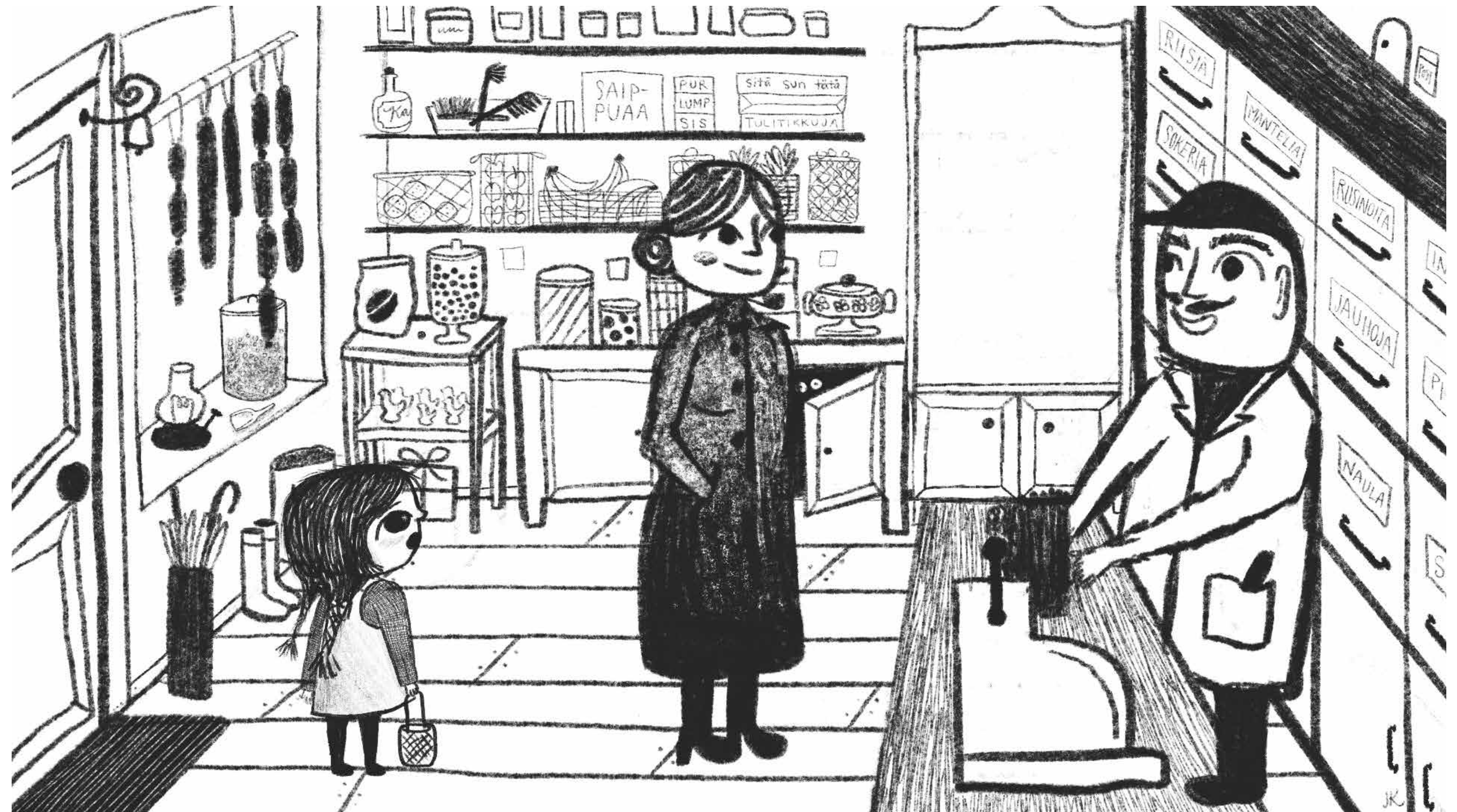
KUVA 7. LUONNOKSET PÄÄHENKILÖSTÄ



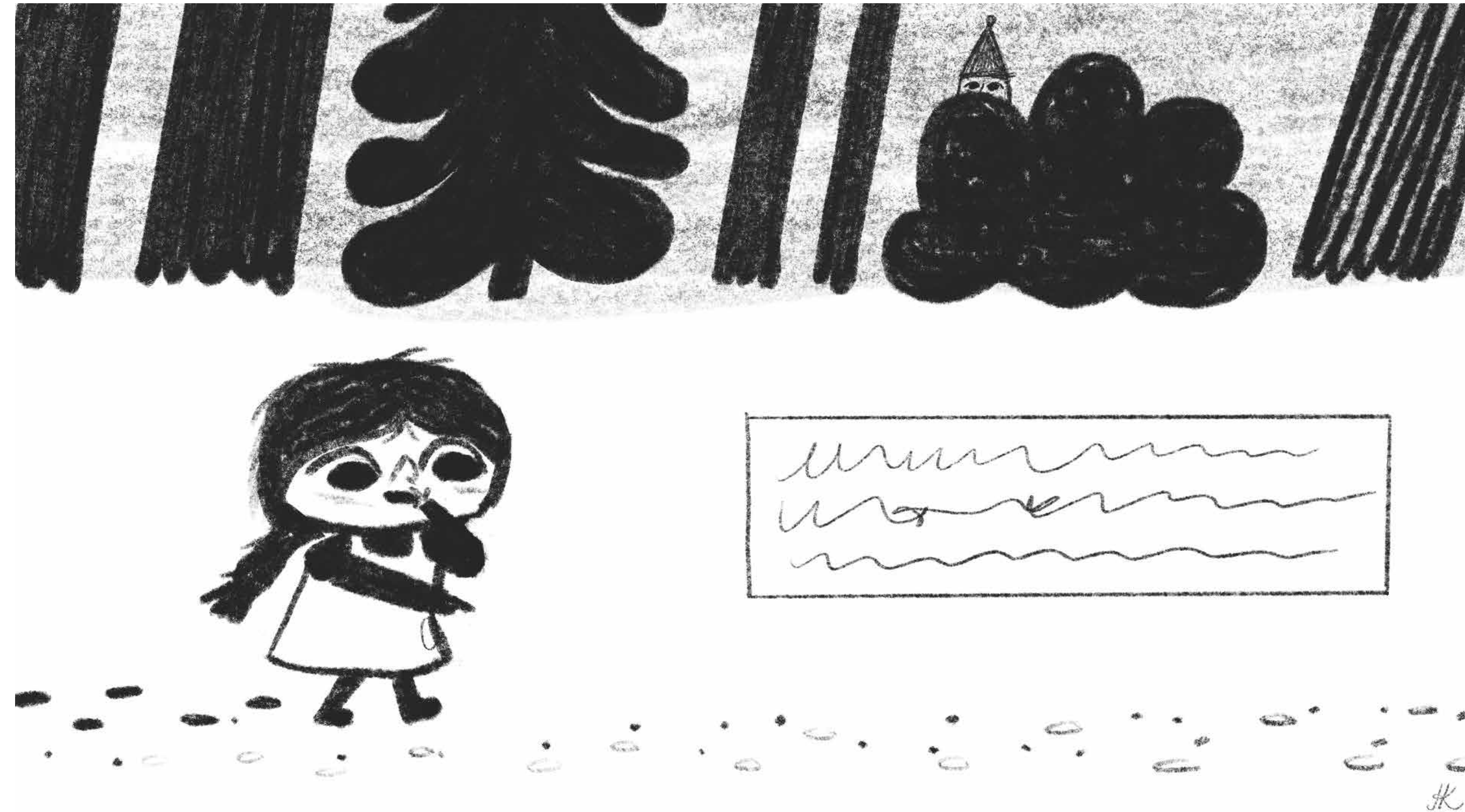
KUVA 8. ENSIMMÄISEN AUKEAMAN LUONNOS, LAKKARILAAKSO NÄKYMÄ

HAHMOLUONNOSTELUN EDESSÄ alkoivat myös aukeamien luonnokset edetä. Näiden piirtämisessä huomioin myös tekstin sijoittelun aukeamille, kuten painetuissakin kirjoissa. Kuvissa 8–10 nähdään kirjoittamani tarinan pohjalta syntyneet luonnokset aukeamista. Ensimmäisen aukeaman tarkoitus on esitellä hahmo ja tapahtumapaikka, joten Lakkarilaakson kuvaaminen kauempaa tuntui luontevalta (kuva 8). Näin pystyin myös havainnollistamaan sen nimeen piilotetun merkityksen, joka myös tekstissä selitetään.

Seuraava aukeama, joka kokonaisen tarinan kannalta olisi järjestyksessään neljäs, sijoittuu ensimmäisenkin aukeaman tekstissä mainittuun Hofdaalin kauppapuotiin (kuva 9). Tämän aukeaman kuvituksessa halusin hyödyntää runsautta ja tarjota lukijalle paljon tutkittavaa ja katseltavaa. Pitkän tarkastelun kuvitus tukee myös hyvin tälle aukeamalle suunnitellun tekstin pituutta, sillä sen on muita aukeamia hieman pidempi. Näin esimerkiksi lukija, joka kuuntelee tarinan itse lukemisen sijaan, säilyttää kiinnostuksensa.



KUVA 9. NELJÄNNEN AUKEAMAN LUONNOS, HOFDAALIN KAUPPAPUODISSA



KUVA 10. SEITSEMÄNNEN AUKEAMAN LUONNOS, LILLE SEURAA MURUJA METSÄSSÄ

Kolmas tämän konseptin aukeama, kokonaisen tarinan seitsemäs, kuvaa päähenkilöä seuraamassa pumpernikkelin muruja metsässä (kuva 10). Tässä kohtaa tarinassa ollaan jo ratkaisun äärellä, ja jännitystä tuetaan yksinkertaisemmalla kuvituksella, esimerkiksi hyödyntäen laajaa valkoista tilaa.

Aukeamakuvitusten lisäksi syntyi tekstikuvitus tarinan nimestä, jonka paikka on sovelluksen aloitussivulla (kuva 11). Tekstin kuvittamisessa hyödynnettiin kaunokirjoitusta, sekä serif -tekstityyppiä muistuttavia kirjaimia. Nimestä 'Lakkarilaakso' on ohuemmallalla ja herkemmällä kaunokirjoituksella, kun taas päähenkilön nimeä kantava teksti 'Lille' paksummalla ja selkeämmällä tyylillä. Näin tekstien välillä syntyy hierarkia, jonka ansiosta keskeisin asia, eli päähenkilön nimi korostuu selkeämmin.

Lakkarilaakson  
Lille

KUVA 11. TARINAN NIMEN TEKSTIKUVITUS

## 4.5 Animaatio

ANIMOITUJEN SISÄLTÖJEN käyttö tässä konseptissa oli mielenkiintoisin osio. Niiden suunnittelun perusteena oli ajatus, että kaikkea ei tarvitse tai kuulukaan animoida, vaan ainoastaan muutamat tarinaa laajentavat elementit. Näin vältettiin myös liian levottoman ja epätasapainoisen kokemuksen teko. Animoitujen elementtien tarkoitus oli joko olla osa tekstin kuvaamaa tapahtumakulkua, tai ainoastaan tuoda hauskaa lisäsisältöä lukijalle tarkasteltavaksi.

Tarinan kannalta oleellista animointia oli esimerkiksi kauppapuodissa Fiina-hahmon poistuminen näkymästä, tai Lillen kävely metsässä jälkien perässä. Varsinaiseen tarinaan kuulumatonta animoitua sisältöä olivat puolestaan esimerkiksi talojen piipuista nouseva savu ja puodissa hyllykön päällä ovesta kurkistava hiiri. Toisaalta näillä animoinneilla oli merkitys kokonaisuuden rakentumisessa, joten niiden rooli ei ollut turha.

Animoidut elementit rakennettiin tehtyjen kuvituksen pohjalta. Esimerkiksi ensimmäisellä aukeamalla näkyvä kättään heiluttava Lille toteutui tekemällä hahmosta eri kuvitusversioita. Käsi erillisenä elementtinä animoitiin liikkumaan halutulla tavalla, samalla kun näkyvässä oli versio hahmosta ilman toista kättä (kuva 12). Animointiin käytettiin Adoben After Effects -ohjelmaa, jonka käyttö oli myös jo ennestään tuttua. Lisäksi animointitehosteiden tyyli haluttiin pitää maltillisena, ja vaikutteita otettiin mm. stop motion -animaatioista. Osa animaatioista käynnistyi vain interaktiivisen painalluksen aktivoimana, ja siitä lisää tarkemmin seuraavassa kappaleessa.



KUVA 12. LILLEN KÄDEN ANIMOINTI TOTEUTUI ERILLISISTÄ OSISTA

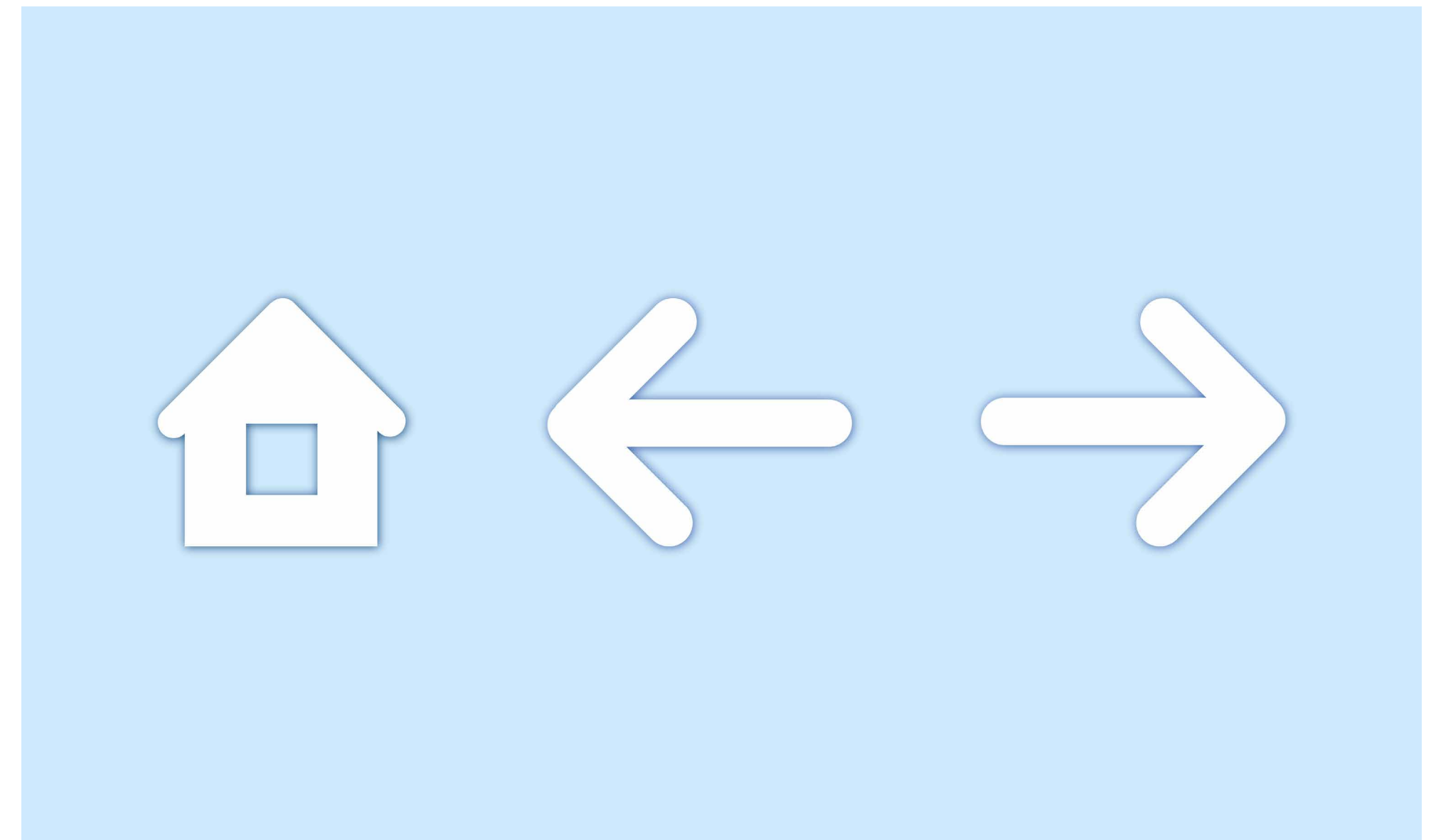
## 4.6 Interaktiivisuus

INTERAKTIIVISTEN ELEMENTTIEN käyttö keili tämän kirjakonseptin pelillisiä ulottuvuuksia. Elementtien avulla teoksen multimodaalisuus toteutuu laajemmin, sillä ne reagoivat lukijan antamiin komentoihin, jotka annetaan napauttamalla tai klikkaamalla kohdetta. Interaktiivisten elementtien aktivoinnin seurauksena näkyviin saa esimerkiksi pieniä animaatioita, jotka muuten jäisivät näkymättä näytöllä, sekä kuuluviin näihin animaatioihin liittyviä äänitehosteita.

Interaktiivisiksi elementeiksi voidaan laskea myös aloitussivulla näkyvät painikkeet, joiden avulla lukija voi päättää lukeeko kirjan itse, vai haluaako seurata sitä ääneen luettuna, jolloin kertojääni lukee tekstin kullakin aukeamalla. Aloitussivulla on lisäksi kysymysmerkillä varustettu painike, joka tuo

tarkempaa informaatiota näkyviin, esimerkiksi tekijätiedot ja audiosisällön lähteet.

Interaktiivisuus toteutuu myös aukeamalla näkyvillä navigointipainikkeilla (kuva 13), joiden avulla lukija voi siirtyä edelliselle tai seuraavalle aukeamalle, sekä aukeamalla olevissa tekstilaatikoissa. Vierittämällä hiirtä tai sormea laatikon päällä saa tarinan tekstiä lisää näkyviin. Tämä toteutuu konseptissa ensimmäisen ja toisen aukeaman kohdalla, kun taas kolmannessa kaikki aukeamaan liittyvä teksti on kerralla näkyvissä. Jokaisella aukeamalla on myös näkyvissä kotipainike, jonka avulla lukija voi aina palata aloitussivulle ja keskeyttää lukemisen.



KUVA 13. SOVELLUKSESSA AUKEAMILLA NÄKYVÄT NAVIGOINTIPAINIKKEET



AUKEAMILLE LISÄTYT interaktiiviset elementit, joiden aktivoiminen ei vaikuta varsinaisen tarinan kulkuun tai sovelluksessa navigointiin, ovat esitetty kuvissa 14–16. Näiden elementtien tarkoitus on tuoda aukeamille lisäsisältöä, joka laajentaa käyttäjän lukukokemusta. Ne myös auttavat lukijaa, joka kuuntelee tarinaa kertojan lukemana keskittymään ja säilyttämään kiinnostuksensa. Lisäksi elementit tuovat sovellukseen pelillistä näkökulmaa.



KUVA 14. ENSIMMÄISEN AUKEAMAN INTERAKTIIVISET ELEMENTIT



KUVA 15. KONSEPTIN TOISEN AUKEAMAN INTERAKTIIVISET ELEMENTIT



KUVA 16. KONSEPTIN KOLMANNEN AUKEAMA INTERAKTIIVISET ELEMENTIT

## 4.7 Audio

VIIMEISENÄ KONSEPTIIN lisättävä moodi oli äänimaailma. Se laajensi lukukokemuksen moniaistilliseksi, johon silmin muutoin havaittava sisältö ei pysty. Äänimaiseman hyödyntäminen tuntui alusta alkaen tärkeältä osalta konseptin rakentamista, sillä sen avulla tarinaan saataisiin syvyyttä ja eloa.

AUDITIIVISTA KOKEMUSTA varten hyödynsin Yle Arkiston tarjoamaa ilmaista ääni-kirjastoa, josta saattoi ladata käyttöönsä erilaisia tehosteääniä kassakoneen kilinästä

lumihangessa tarpomiseen. Ensimmäiseen aukeamaan hyödynsin lumipyrystä otettua äänitettä, jossa tuuli puhaltaa ja pöllyttää lunta. Näin syntyi kuvituksessakin kuvattu tunnelma, jossa ollaan korkealla harjujen päällä lumisessa säässä. Kauppapuotiin sijoittuvaan aukeamaan sopivat vanhan kassakoneen raksutus, sekä kaupan oven avaamisen ääni, jossa kuului myös kellon kilinä. Tämä sopi hyvin myös tarinan tekstiin, jossa puhutaan kassakoneen kilahtamisesta ja ovikellon kilkattamisesta. Metsään sijoittuva aukeama hyödynsi puolestaan kengän alla

narskahtelevaa lumen ääntä, sekä pakkasen aiheuttamaa puiden paukkumista, joka ennestään tukee aukeaman jännittyntä tunnelmaa.

## ***5. Lopputululos***

VALMIS TYÖ (kuvat 17–25) on multimodaalinen lastenkirjakonsepti. Siinä yhdistyvät erilaiset moodit: kuva, teksti, animaatio, ääni ja interaktiivisuus. Konseptin luomisessa on käytetty teoreettisen viitekehyksen tarjoamia keinoja digitaalisen lastenkirjakonseptin suunnitteluun, sekä hyödynnetty multimodaalista tarinankerrontaa. Lopputulos yhdistelee kuvakirjaa ja pelillisiä elementtejä, ja ottaa osaa keskusteluun kirjasovellusten ja pelien rajoista. Lisäksi se haastaa pohtimaan kirjasovelluksen luomista ilman aiemmin painettua kirjaesinettä suunnittelun pohjalla.

Produktiovaiheen tavoitteena oli tuottaa konsepti, joka paitsi noudattaa edellä mainittuja tavoitteita, myös esittelee tekijänsä osaamista graafisena suunnittelijana. Tarina johdattaa tavoitteensa mukaan lukijan jouluisen mysteerin äärelle, ja samalla viihdyttää pelillisten elementtien avulla. Lisäksi työ esittelee tekijänsä kuvitustyyliä, sekä ilmaisee taitoja niin tarinankerronnan kuin animoinnin parissa.



KUVA 17. ALOITUSNÄKYMÄ



KUVA 18. ENSIMMÄINEN AUKEAMA, 1/3 TEKSTIÄ NÄKYVISSÄ



KUVA 19. ENSIMMÄINEN AUKEAMA, 2/3 TEKSTIÄ NÄKYVISSÄ





KUVA 20. ENSIMMÄINEN AUKEAMA, 3/3 TEKSTIÄ NÄKYVISSÄ



KUVA 21. TOINEN AUKEAMA, 1/4 TEKSTIÄ NÄKYVISSÄ



KUVA 22. TOINEN AUKEAMA, 2/4 TEKSTIÄ NÄKYVISSÄ



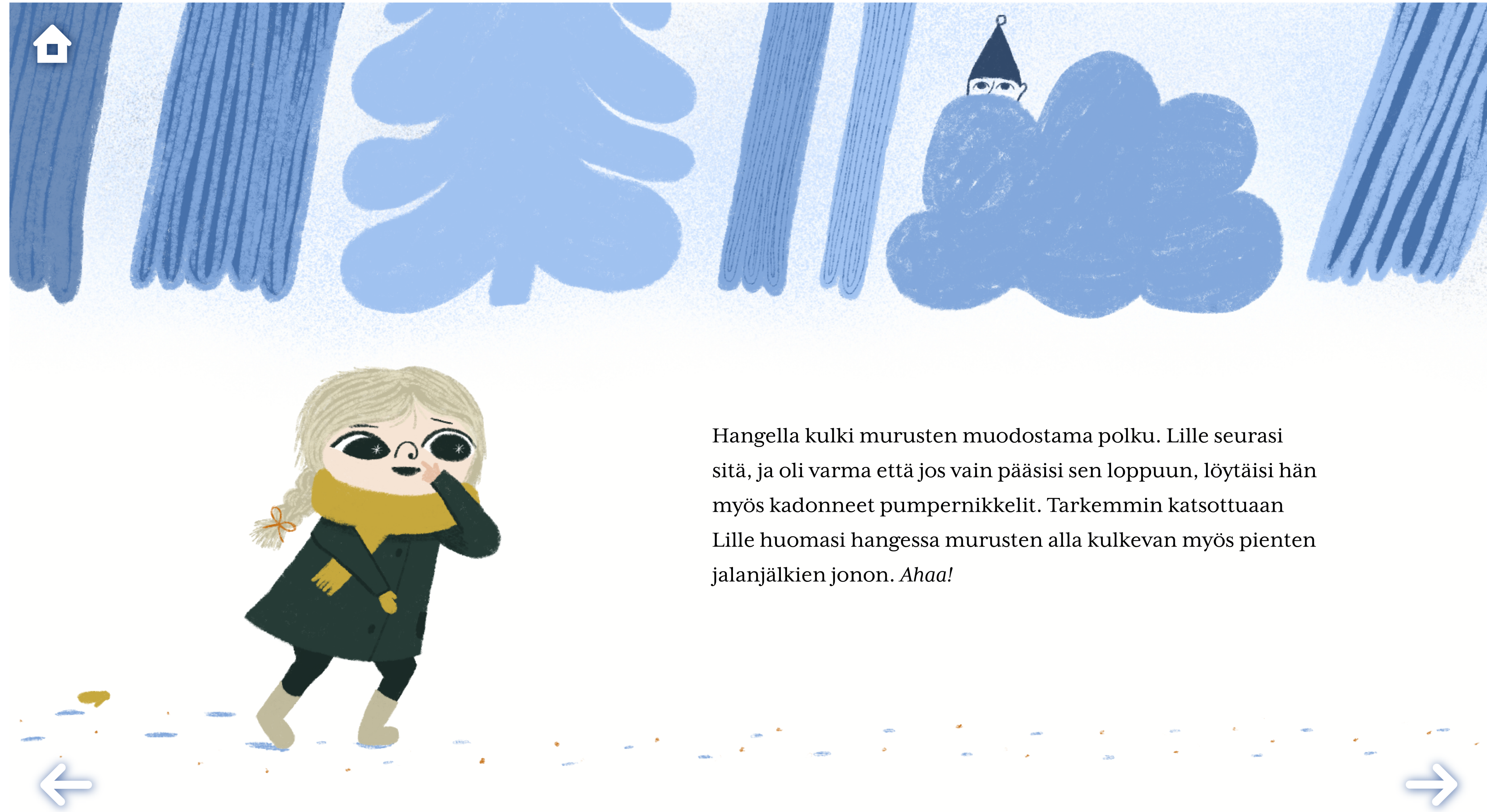
KUVA 23. TOINEN AUKEAMA, 3/4 TEKSTIÄ NÄKYVISSÄ



Kassakone kilahtaa ja Lille havahtuu. Fiinarouva poistuu puodin ovesta kiitellen, ja kauppias Hofdaali katsoo Lilleä kysyvästi.

- Minä, Lille aloittaa,  
- minä halusin kysyä,  
onko täällä näkynyt  
semmoista tonttua?

KUVA 24. TOINEN AUKEAMA, 4/4 TEKSTIÄ NÄKYVISSÄ



Hangella kulki murusten muodostama polku. Lille seurasi sitä, ja oli varma että jos vain pääsisi sen loppuun, löytäisi hän myös kadonneet pumpernikkelit. Tarkemmin katsottuaan Lille huomasi hangessa murusten alla kulkevan myös pienten jänjälkien jonon. *Ahaa!*

## ***6. Yhteenveto***

## 6.1 Arviointi

TYÖN AIHEENA oli tutkia digitaalisen lastenkirjallisuuden uusia muotoja, nykytilaa ja sen mahdollisuuksia tulevaisuudessa. Lisäksi tarkastelun kohteena oli multimodaalinen tarinankerronta, ja minkälaisia hyötyjä sillä nähdään olevan. Näihin kysymyksiin haettiin vastauksia prosessin alussa, jonka jälkeen siirryttiin produktiovaiheeseen hyödyntämään saatuja vastauksia käytäntöön.

Teoreettiseen viitekehukseen perehtymisen myötä selvisi, että lastenkirjallisuus, ja edelleen digitaalinen lastenkirjallisuus, ovat usein olleet ensimmäisten joukossa uusien muotojen käyttöönotossa. Lastenkirjallisuudelle tyypillistä kokeilevaa muotokieltä on hyödynnetty myös digitalisaation myötä uusilla alustoilla, mutta uudet muodot eivät vielä ole täysin löytäneet kuluttajien

ja kustantajien suosioon. Alustojen ja jakelukanavien tuomat haasteet hidastavat kehitystä, mutta sitä voidaan silti havaita tapahtuvan vähitellen. Samaan aikaan myös lukemisen ja kirjaesineen merkitys yleisessä keskustelussa haastaa digitaalisten muotojen asemaa.

Multimodaalisen tarinankerronnan todettiin olevan luonnollinen jatke lapsen tavoille viestiä, sillä varsinkin pienillä lapsilla eleiden, ilmeiden ja esineiden hyödyntäminen ilmaisussa on keskeistä ennen puhekyvyn kehittymistä. Multimodaalisella tarinankerronnalla löydettiin olevan myös monia muita hyötyjä esimerkiksi koulutuksen näkökulmasta, sillä se voi auttaa sisäistämään vaikeitakin kokonaisuuksia helpommin. Myös journalismin nähtiin hyödyntävän multimodaalista tarinankerrontaa

esimerkiksi kuvien avulla, jolloin lukija saa tekstin ohella viittauksia todellisuuteen ja sivun sommittelu on tasapainoisempaa.

LOPPUTULOS ON tekijälleen hyödyllinen sisällöltään sekä tekniseltä toteutukseltaan tulevan urapolun kannalta. Tiedonhankinnan haasteet liittyivät monien erinomaisien esimerkkien olemassaolon päättymiseen tai poistumiseen kuluttajien saatavilta, minkä vuoksi teosten vertailu jäi alkuperäistä suunnitelmaa kapeammaksi. Löydetyistä esimerkeistä tehdyt havainnot auttoivat kuitenkin kehittämään omaa produktiota huomattavasti, ja toisaalta juuri esimerkkien niukkuus ja laatu kannusti myös viemään omaa produktiota eteenpäin.



## 6.2 Syventäminen

OPINNÄYTETYÖN tulokset auttavat ymmärtämään paremmin lastenkirjallisuuden asemaa uusien ja kokeilevien muotojen eturintamassa, mutta samalla nostavat esiin haasteelliset olosuhteet digitaalisten ratkaisujen onnistumiselle. Digitaalinen ympäristö kehittyy jatkuvasti ja samoin tapamme lukea. Siksi tämän opinnäytetyön tulokset myös ennen pitkää vanhenevat, eivätkä välttämättä enää vastaa kysymyksiin digitaalisesta

lastenkirjallisuudesta. Myös multimodaalisuutta tutkitaan jatkuvasti lisää, ja tulevaisuudessa tästä aiheesta voi olla merkittävästi enemmän aineistoa tutkittavaksi.

Oman produktion suhteen sen syventäminen ja jatkokokehtäminen ovat mahdollisia toimia tulevaisuudessa. Konsepti itsessään on kuitenkin vasta kehys valmiille teokselle, ja siksi sen toivoisi saavuttavan lopullisen muotonsa aina lopulta. Multimodaaliset formaatit ovat kiinnostavia,

ja niiden tutkiminen sekä niille suunnittelu houkuttelee myös jatkossa valmistumisenkin jälkeen. Kipinä multimodaalisen lastenkirjallisuuden kehittämiseksi on syttynyt.

# Lähteet

## PAINETUT LÄHTEET

Binder, M. J. 2017. I wanna tell you a story – Exploring the multimodal storytelling voices of children in lived experiences. Teoksessa: Garvis, S. & Pramling, N. (toim.), Narratives in early childhood education. Lontoo: Routledge, 11–28.

Campostrini, M. & Henkel, A. Q. 2016. Elektroninen lastenkirjallisuus Tanskassa. Teoksessa: Halkola, P. (toim.) Kid E-Lit: Elektronista lastenkirjallisuutta Pohjoismaista. Tampere: Lastenkirjainstituutti, 28–36.

Heljakka, K. 2015. Leikkitieto 2015: Pelillistyvä nukkeleikki leikillisen käänteen aikakaudella. Pelitutkimuksen vuosikira 2015. Turku: Turun yliopisto, 99–119.

Järvenpää, H. 2020. Äänikirjoja, lisättyä todellisuutta ja chatfiktioita: digitalisaatio muuttaa lasten- ja nuortenkirjallisuutta ja lukemisen tapoja. Teoksessa: Lukijan luo: lisää näkyvyyttä lasten- ja nuortenkirjoille. Lastenkirjainstituutin julkaisuja, 34. Tampere: Lastenkirjainstituutti, 152-161.

Koskimaa, R., Halkola, P. & Niskanen, K. 2016. Elektroninen lastenkirjallisuus Suomessa. Teoksessa: Halkola, P. (toim.) Kid E-Lit: Elektronista lastenkirjallisuutta Pohjoismaista. Tampere: Lastenkirjainstituutti, 12–27.

Koskimaa, R., & Lahdenperä, L. 2017. Lastenkirjallisuuden digitalisoituminen: Leikillisuus ja pelillisuus lastenkirjasovelluksissa. AVAIN - Kirjallisuudentutkimuksen aikakauslehti, 3/2017, 74–93.

Koskimaa, R. 2020. Ihan kuin kirja, mutta parempi! Hybridikirjoja lapsille ja aikuisille. Teoksessa: Ahvenjärvi, K., Joensuu, J., Helle, A., & Karkulehto, S. (toim.) 2020. Paperinen avaruus: Näkökulmia kirjaesineen ja kirjallisuuden materiaalisuuksiin. Jyväskylä: Nykykulttuurin tutkimuskeskus, 82–91.

Korhonen, K. 2020. Kirjaesineen monista materiaalisuuksista. AVAIN - Kirjallisuudentutkimuksen aikakauslehti, 3/2020, 117–119.

Lehtonen, M. 2002. Surmaako kuva sanan? Multimodaalisuuden haasteet tekstintutkimukselle. Teoksessa: Mauranen, A. & Tiittula, L. (toim.) 2002. Kieli yhteiskunnassa – yhteiskuntakielessä. AFinLAN vuosikirja 2002. Suomen soveltavan kielitieteen yhdistyksen julkaisuja no. 60, 59.

Marttinen, H. 2020. Réka Királyn ja Marika Maijalan kurkistuskirja Lunta sataa, Lupo! multimodaalisena mediumina ja kirjaesineenä. Teoksessa: Teoksessa: Ahvenjärvi, K., Joensuu, J., Helle, A., & Karkulehto, S. (toim.) 2020. Paperinen avaruus: Näkökulmia kirjaesineen ja kirjallisuuden materiaalisuuksiin. Jyväskylä: Nykykulttuurin tutkimuskeskus, 93–119.

Stenros, J. 2015. Playfulness, Play and Games. A Constructionist Ludology Approach. Väitöskirja. Tampere: Tampere University Press.

Tykkyläinen, T. 2011. Ei-sanalliset keinot lasten vuorovaikutuksessa. Teoksessa: Loukas, S. & Paavola, L. (toim.) 2011. Lapset kieltä käyttämässä. Pragmaattisten taitojen kehitys ja sen häiriöt. Jyväskylä: PS-kustannus, 115–117.

van Leeuwen, T. 2015. Multimodality. Teoksessa: Tannen, D, Hamilton, HE, & Schiffrin, D 2015, The Handbook of Discourse Analysis. Newark: John Wiley & Sons, Inc., 447-465.

Virtanen, L. 2023. Kuvakirja 2.0. Kuvittaja 3/2023.

Ylitalo, M. 2023. Jännän äärellä. Grafia 1/2023.

## SÄHKÖISET LÄHTEET

Cortés Loyola, C., Adlerstein Grimberg, C., & Bravo Colomer, U. 2020. Early childhood teachers making multiliterate learning environments: The emergence of a spatial design thinking process. *Thinking Skills and Creativity*, 36. Viitattu: 16.3.2024. Saatavissa: <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100655>

Furu, A-C., Kaihovirta, H. & Ekholm, S. 2021. Promoting Sustainability Through Multimodal Storytelling, *Journal of Teacher Education for Sustainability*, vol. 23, no. 2, pp. 18-29. Viitattu: 16.3.2024. Saatavissa: <https://doi.org/10.2478/jtes-2021-0014>

Hanifi, R. 2022. Lapset lukevat aiempaa vähemmän kirjoja – netissä ja somessa lukutaito määrittyy uudelleen. Tilastokeskus. Viitattu: 9.3.2024. Saatavissa: <https://www.stat.fi/tietotrendit/artikkelit/2022/lapset-lukevat-aiempaa-vahemman-kirjoja-netissa-ja-somessa-lukutaito-maaritty-uudelleen/?listing=simple>

Lindgren, A. 2020. Stipendiblogi: Digitaalisen tarinankerronnan vaikuttavuus ilmastonmuutosuutisoinnissa. Media-alan tutkimussäätiö. Viitattu: 9.3.2024. Saatavissa: <https://www.mediaalantutkimussaatio.fi/tutkimukset/stipendit/stipendiblogi-digitaalisen-tarinankerronnan-vaikuttavuus-ilmastonmuutosuutisoinnissa/>

Opetushallitus 2024. Sana hallussa – Lukublogi. Viitattu: 9.3.2024. Saatavissa: <https://www.oph.fi/fi/koulutus-ja-tutkinnot/sana-hallussa>

Step In Books 2024. Mur. Google Play -kauppa. Viitattu 14.3.2024. Saatavissa: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.stepinbooks.mur&hl=fi&raii=com.stepinbooks.mur&pli=1>

Tieteen termipankki. Kielitiede: multimodaalisuus. Viitattu: 21.2.2024. Saatavissa: <https://tieteentermipankki.fi/wiki/Kielitiede:multimodaalisuus>.

Viljanen, K. 2018. Kaikki lapset eivät enää tiedä, miten kirjaa käytetään, sanoo lasten lukemista yli 30 vuotta seurannut asiantuntija. Helsingin Sanomat. Viitattu: 9.3.2024. Saatavissa: <https://www.hs.fi/elama/art-2000005917375.html>

Voipio, M., & Laakso, M. 2017. Lasten- ja nuortenkirjallisuutta tutkimassa. *AVAIN - Kirjallisuudentutkimuksen aikakauslehti*, 3/2017, 3–5. Viitattu: 21.2.2024. Saatavissa: <https://doi.org/10.30665/av.66376>

Westin, B. 2021. Kuinkas sitten kävikään? oli Tove Janssonin läpimurtoteos. *Moomin Characters*. Viitattu 14.3.2024. Saatavissa: <https://www.moomin.com/fi/blogi/kuinkas-sitten-kavikaan-tove-janssonin-lapimurtoteos/#019e282f>

## KUVALÄHTEET

Kuva 1. ILT Education 2024. Saatavissa: <https://www.ilteducation.com/fi/lukulumo-family/>

Kuva 2. Step in Books 2024. Saatavissa: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.stepinbooks.mur&hl=fi&raii=com.stepinbooks.mur&pli=1>

Kuva 3. Steep in Books 2024. Saatavissa: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.stepinbooks.mur&hl=fi&raii=com.stepinbooks.mur&pli=1>

Kuva 4. Moomin Characters 2024. Saatavissa: <https://apps.microsoft.com/detail/9nblggh1z2wm?hl=fi-fi&gl=FI>