



LAHDEN AMMATTIKORKEAKOULU
Muotoilu- ja Taideinstituutti
Muotoilun koulutusohjelma
Pakkausmuotoilu ja -grafiikka
Baskerville - luova leikkikalukonsepti
Kevät 2013
Jenni Hokkanen

LAHDEN AMMATTIKORKEAKOULU

Muotoilu -ja Taideinstituutti
Muotoilun koulutusohjelma
Jenni Hokkanen
Baskerville - luova leikkikalukonsepti
Pakkausmuotoilu ja -grafiikka
Opinnäytetyö
90 sivua
Kevät 2013

Tiivistelmä

Opinnäytetyönäni olen suunnitellut ja toteuttanut tuotekonseptin, joka ohjaa lasta luovaan leikkiin. Tutkin muotoilua elämyksellisyyden kautta ja mahdollisuutta yhdistää kuvitus, rakenne ja tarina yhdeksi, holistiseksi kokonaisuudeksi.

Työn taustoituksessa käytettiin apuna käyttäjä- ja materiaalitutkimusta, käyttäjätestausta, haastatteluja sekä benchmarkingia.

Työssä tutustuttiin monipuolisesti aihetta koskettavaan kirjallisuuteen eri näkökulmista mm. lapsen kehityksen, leikin ja sen merkityksen, sekä luovuuden merkityksen lapsen elämässä. Lisäksi opinnäyteyötä tutkittiin brändäyksen, sekä lapsille suunnatun markkinoinnin ja mainonnan kautta. Tutkimusosuudessa olen lisäksi analysoinut ja arvioinut olemassa olevia elämyksellisiä brändejä ja konsepteja.

Saatujen tulosten pohjalta olen suunnitellut osallistavan ja toiminnallisen tuotteen perheille, joissa on 3-6 -vuotiaita leikki-ikäisiä lapsia. Lopputuotoksena on tuotettu pakkaus, satumaailma ja satukirja, sekä osia yhdistävä graafinen ilme.

Asiasanat: Elämyksellinen muotoilu, holistinen tuote, muotoilu lapsille, luova leikki

LAHTI UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES

Institute of Design and Fine Arts
Degree programme in Design
Jenni Hokkanen
Baskerville - creative toyconcept
Packaging and Graphic Design
Final Thesis
90 pages
Spring 2013

Abstract

For my graduation project I have designed and executed a concept that guides children in creative play. I studied experience design and the possibility to combine illustration, structure and a fairy tale into one holistic package.

As background for this thesis I used user and material research, user testing, interviews and benchmarking. I studied a wide range of literature about the different points of view concerning the subject of child development, play and its meaning, together with the meaning of creativity in a child's life.

I also did research on branding and advertising targeted towards children. In the research part I have analysed and evaluated existing experimental brands and concepts.

Using the results of the studies I have designed a participative and functional toy concept for families with pre-school aged children. I designed the packaging, fairy tale, book and graphic appearance of the concept.

Key words: Experience Design, Holistic Packaging, Design for Children, Creative play

SISÄLLYS

1. JOHDANTO	6	7. SUUNNITTELUPROSESSIN KUVAUS	26
2. SUUNNITTELUPROSESSIN LÄHTÖKOHDAT	8	8. KONSEPTIT – LUONNOKSET	28
2.1 Itse tehty	8	9. MUOTOILURATKAISUT	30
2.2 Ekologisuus	8	9.1 Muotoiluratkaisut – Siirtotarrat	32
2.3 Luovuuden merkitys lapsen elämässä	8	9.2 Muotoiluratkaisut – Automatto	36
2.4 Leikki kehittää lasta	8	9.3 Muotoiluratkaisut – Kolmiulotteinen palapeli	44
2.5 Laadukas lelu	9	9.4 Materiaalitutkimus	52
3. KOHDERYHMÄ, LEIKKI-IKÄISET (3-6 v.)	10	9.5 Materiaalivalinnat	54
3.1 Kolmivuotias	10	9.6 Muotoiluratkaisut Satukirja – Tarina ja kirja	56
3.2 Nelivuotias	10	9.7 Muotoiluratkaisut – Värit ja grafiikka	62
3.3 Viisivuotias	11	9.8 Muotoiluratkaisut – Pakkaus ja irrotettavat aihiot	68
3.4 Kuusivuotias	11	10. YHTEENVETO	78
3.5 Kohderyhmän erilaiset tarpeet tuotteelta		10.1 Mahdollisuus yhdistää omia leluja satumaailmaan	78
4. DO IT YOURSELF JA BLOGI -MAAILMA	14	10.2 Kaupunkiympäristö ja liikennesäännöt tutuiksi	78
5. IDEOINTI	16	10.3 Markkinointi	79
5.1 Brainstorming	16	10.4 Uusia elämyksiä arkeen	79
5.2 Aiheen rajaus	16	11. JATKOKEHITTELYMAHDOLLISUUDET	80
6. ELÄMYKSELLISYYS TUOTESUUNNITTELUSSA	18	12. ARVIOINTI	82
6.1 Elämyksellinen – Tuotekonsepti	18	KUVALUETTELO	84
6.2 Elämyksellinen – Rakenne	20	LÄHTEET	85
6.3 Elämyksellinen – Automatto	22	AINEISTOT	86
6.4 Elämyksellinen – Satukirja	24	LIITTEET	

1. JOHDANTO

Opinnot Lahden Muotoilu- ja Taideinstituutin pakkausmuotoilun- ja grafiikan linjalla ovat opettaneet yleisten muotoiluopintojen lisäksi rakennesuunnittelua, graafista suunnittelua ja tarinan merkitystä brändin rakennuksessa. Opinnäytetyössäni tutkin elämyksellistä muotoilua. Kuvituksen, rakenteen ja tarinan yhdistämisen kautta luon holistisen kokonaisuuden, jossa tuote ja pakkaus yhdistyvät. Näin luodaan tuotekonsepti, jonka eri ominaisuudet yhdessä ovat arvokkaampia kuin osiensa summa. Tästä syystä tuotteen ja sen pakkauksen välisen suhteen tarkastelu on tärkeää

Suunnittelen uudenlaisen lelukonseptin leikki-ikäisille lapsille. Tavoitteenani on suunnitella ekologinen tuote, joka antaa tilaa lapsen mielikuvitukselliselle leikille ja luovuudelle. Punaisena lankana suunnittelutyön taustalla on luoda uusia merkityksiä lapsiperheiden yhdessäoloon. Laadukas, osallistava tuote tarjoaa mielekästä yhteistä tekemistä, ja luo uudenlaisen, muuntuvan ympäristön leikille. Opinnäytetyössäni selvitan millainen on elämyksellinen ja holistinen pakkaus. Millainen on hyvä yhteinen jaettu elämys?

Muotoilutyö vaati aiheen kriittistä tarkastelua eri näkökulmista. Tutkimuksen tärkeimmäksi painopisteeksi asetin kohderyhmän eli 3-6-vuotiaiden leikki-ikäisten kehitykseen tutustumisen. Koin, että vain kohderyhmän ymmärtämisen kautta voin suunnitella laadukkaan tuotteen.

Koska työskentelen itsenäisesti on tärkeää, että aikataulutun opinnäytetyöni hyvin. On myös tärkeää, että muodostan työn päämäärät selkeästi, ettei aihe lähde rönsyilemään. Henkilökohtaisina tavoitteinani pidän kuvallisen kerronnan tuottamista, uusien tutkimusmenetelmien käyttämistä ja oman muotoilijaidentiteetin kehittämistä. Aihetani ei lähestytä pelkästään rakenne tai grafiikka edellä, vaan kokonaisuutena.

Pyrin laaja-alaisesti käyttämään opittuja tietoja ja taitoja suunnitteluprosessissani, ja näin osoittamaan monipuolisuuteni muotoilijana. Aihe on valittu omasta mielenkiinnosta elämyksellistä ja kokonaisvaltaista muotoilua kohtaan. Tavoitteenani on suunnitella laadukas ekologinen tuote, vaihtoehto olemassa oleville lelukonsepteille, ja luoda kokonaisvaltainen käyttökokemus sekä elämys.

“Design things as unfinished and broken objects. Let the children themselves make them whole.”
(John Maeda, *Designed for Kids*, 2008)

2. LÄHTÖKOHDAT SUUNNITTELUPROSESSILLE

Lelu on rakennettu kestäväksi vuosikymmeniä, mutta usein todellinen käyttöikä jää murto-osaksi lapsen kyllästyttyä siihen nopeasti. Suunnittelemani vaihtoehtoinen tuote valmistetaan kierrätettävistä materiaaleista, kuten pahvista, kartongista ja paperista, jolloin sen aiheuttama rasitus ympäristölle jää huomattavasti pienemmäksi kuin vastaavien tuotteiden. Lapsen kyllästyttyä tuotteeseen voidaan se hävittää helposti kierrättämällä. Tavoitteenani on luoda holistinen pakkaus, uusi osallistava lelu ja pakkaus osana tuotekonseptia.

2.1 Itse tehty

Toiminnan, tässä tapauksessa rakentamisen myötä itse tehtyyn tuotteeseen luodaan tunneside ja siihen suhtaudutaan ylpeydellä. Lastentarhassa tehty tuotos laitetaan esiin hyllylle, tai se viedään kotiin vanhempien nähtäväksi. Itse rakentaessaan lapsi luo tunnesiteen leluun ja suhtautuu siihen eritavalla, kuin vaikka valmiina kaupasta ostettuun. Usein itse askarreltuja teoksia vaalitaan, näytetään vanhemmille ja säilytetään kotona näkyvillä paikoilla. Ne saavat siis suuremman arvon lapsen ja vanhempien silmissä. Vanhemmat säilyttävät näitä lasten itse tekemiä teoksia jopa vuosikymmeniä. Esimerkiksi lastentarhassa tehdyt ensimmäiset joulutontut näkyvät useasti kodeissa esillä vuosi toisensa jälkeen.

2.2 Ekologisuus

Vaikka tunteet, merkitykset ja itse tekemisen riemu ovat tekemisen lähtökohdina, on myös huomioitava aiheen tarkastelu ekologisesta näkökulmasta. Suunniteltavan lelun ei ole tarkoituskaan kestää vuosikymmeniä vaan sen rikkoutuessa, tai lapsen siihen kyllästyttyä, on se helppo kierrättää tai hävittää. Näin lelut eivät kerry nurkkiin pölyä keräämään eikä ongelmaa lelujen hävittämisestä synny. Heikkoja signaaleja ja merkkejä ihmisten turhau-

tumisesta kerääntyvään tavaran määrään on jo näkyvissä. Esimerkiksi Etelä-Suomen Sanomissa tiistaina lokakuussa 2012 ilmestyneessä artikkelissa kerrotaan Suomeen rantautuneesta Lelulandia -leluvuokraamosta, joka lähettää ja palauttaa vuokratut lelut postitse. Palvelulla pyritään vastaamaan lelujen lyhyeen käyttöikänsä. Artikkelissa kerrotaan palvelun olleen jo käytössä Yhdysvalloissa, Britanniassa ja Ranskassa (ESS 2012).

2.3 Luovuuden merkitys lapsen elämässä

"Luovuuden kehittyminen ja ongelmanratkaisutaidot ovat myös oppimista. Ongelmanratkaisuun tarvitaan avointa mieltä ja uteliaisuutta. Luova uskaltaa olla erilainen. Luovuuteen tarvitaan aikaa, mielikuvitusta, itseluottamusta, tietoa, vastaanotettavuutta, mielettömyyttä - ja kykyä leikkiä." (MLLC, 2013)

Suunniteltavan tuotteen avulla haluan tukea lapsen kehitystä ja rohkaista itseilmaisua. Lapselle annetaan mahdollisuus positiivisiin kokemuksiin erilaisten tehtävien avulla, jotka eivät ole liian helppoja tai vaikeita vaan lapsen itse keksittävässä ja toteutettavissa. Luovan toiminnan kautta lapsi oppii uutta itsestään ja ympäristöstään.

2.4 Leikki kehittää lasta

Leikki on vapaata toimintaa, jossa lapsen mielikuvitus on ainoa raja. Leikin perustana ovat usein todelliset tapahtumat ja esineet. Lapsi käyttää leikkiä yhdistämään näkemäänsä ja kokemaan ulkoista todellisuutta omaan maailmaansa. (MLLC, 2013)

Kinasen (2009, 20) mukaan lelut toimivat inspiraation lähteenä leikin käynnistymiselle ja samalla vahvistavat lapsen mielikuvaa leikin todellisuudesta. Opinnäytetyössään Kinanen (2009, 20) kertoo: "Lelun on siis tarjottava mahdollisuuksia ja inspi-

raatiota niin, ettei se rajaa ja ohjaa leikin kulkua liikaa".

Lapsen kehitykselle aikuisen ja lapsen välinen vuorovaikutus on tärkeää. On tärkeää, että koko perhe ottaa osaa yhteiseen leikkiin. Yhteisten leikkihetkien kautta aikuinen oppii tuntemaan lastaan, hänen tunteita ja kokemuksiaan. Joka-päiväinen leikki auttaa aikuista luomaan erityisen yhteyden lapsensa kanssa ja ymmärtämään leikin merkitystä. Yhteinen leikki tuo iloa koko perheelle. (Kahri 2003, 6.)

Leikin avulla lapsi opettelee asioita, jotka auttavat häntä sopeutumaan ympäristöönsä. Lapsen kykyä oppia leikkiessään voidaan hyödyntää opettamalla hänelle leikinomaisesti arjen askareita. Aidoimmillaan lapsen leikki on silloin, kun se on aikuisen näkökulmasta hyödyntöä. Useimmiten aikuiset saattavatkin rikkoa leikin pyrkimällä ohjaamaan leikkiä suuntaan, joka kehittäisi lapsen kykyä pärjätä maailmassa. (MLLC, 2013)

Lapsi oppii uutta itsestään ja ympäristöstään jäljittelemällä näkemäänsä leikin kautta. Hän kokee suurta iloa spontaanin leikin tuomista yllätyksistä. Leikki on suunnittelematonta ja yksinkertaisimmatkin materiaalit voivat viedä lapsen leikin maailmaan. Leikki on keino lapselle opetella sosiaalisia taitoja ja omia kykyjään. (Dunderfelt 1998, 84)

Keskustelin lastentarhanopettaja Pauliina Rädyn (LIITE1) kanssa rajattoman leikin merkityksestä lapsen elämässä. Rätty (2013) kertoo: "Monet lelut ovat liian valmiita ja liian usein aikuinen määrää leikin säännöt". "Tämä on tämä ja tällä leikitään näin ja näin"-tyyppinen, aikuisilla ilmenevä leikin ohjaustapa on Rädyn (2013) mielestä väärä lähtökohta leikille. Rädyn (2013) kasvatusfilosofian mukaan lapsi oppii kokeilun kautta, leikit itse keksimällä. Lapsi saattaa nähdä leikin kulun toisin kuin aikuinen. Rädyn mielestä leikkiä ei tulisi myöskään

rajoittaa rajojen asettamisella. Rätty (2013) toteaa vielä: "Aikuinen ei näe miten lapsi leikin ajattelee"

2.5 Laadukas lelu

Proper Toys for Proper Children -tapaustutkimus käsittelee lapsia lelujen kuluttajina ja keskittyy norjalaiseen A/S Riktige leker (Proper Toys) -yritykseen. Proper Toys on aiemmin keskittynyt pedagogisiin leluihin, lastentarhan varusteisiin ja materiaaleihin, mutta on viime vuosikymmeninä siirtänyt markkinasegmenttiään yksityiskuluttajiin. Korsvoldin mukaan viime vuosisadan aikana kaupallisten tavaroiden kulutuksesta on tullut yhä merkittävämpi osa lasten kokemuksia. (Korsvold 2010, 31-44.)

Tuotteiden valikoima markkinoilla on lisääntynyt merkittävästi, ja lapsista on tullut tämän myötä yksi kohdennetuimmista kuluttajaryhmistä. Yritystä oli perustamassa vuonna 1946 aktiivinen joukko esikouluopettajia, psykologeja ja lasten hyvinvoinnista sekä kasvattamisesta kiinnostuneita. Heidän ideanaan oli avata lelukauppa, joka tarjoaisi norjalaisen sanan 'riktige' (kunnollisia) mukaisia leluja. Yritys pyrkii vetoamaan aikuisten kuluttajien makuun laadukkuudella. Se ei näe lapsia aktiivisina kuluttajina, ja pyrkii näin suojelemaan heitä markkinoimalla tuotteita aikuisille. Lelut ovat aikuisten valmistamia, ja ne markkinoidaan aikuisille, jotka haluavat parasta lapsilleen. (Korsvold 2010, 31-44.)

Nämä tutkimuksessa mainitut 'kunnollisen' lelun kriteerit tulevat toimimaan tavoitteina suunnittelemani tuotekonseptilleni:

- Lelun on kohdattava lapsen yksilöllisen osaamisen taso, se ei saa olla liian helppo tai liian vaikea
- Lelun on oltava edullinen ja pedagogisesti korrekti
- Lelu ei saa olla turvallisuusmääräyksiensä vastainen -Materiaalien tulee olla laadukkaita (Korsvold 2010, 31-44.)

3. KOHDERYHMÄ, LEIKKI-IKÄISET (3-6 v.)

Kahrin mukaan leikki-iässä olevan lapsen luovuutta tulee rohkaista tarjoamalla mielikuvitusta innostavaa toimintaa. Leikki on 3-6-vuotiaan apuväline oppimiseen ja ympäristön tutkimiseen. Kahri kannustaa aikuisia viettämään kiireetöntä aikaa lapsen kanssa ja heittäytymään mukaan lapsen leikkiin. Leikki-iässä koetut mielihyvän, ilon ja onnen tunteet auttavat lasta kasvamaan onnelliseksi aikuiseksi. (Kahri 2003, 79.)

Dunderfeltin (1998, 83) mielestä leikki-ikäisen lapsen kyky pysähtyä ja uppoutua kuuntelemaan tarinaa on erityinen, sillä lapsi kokee, näkee ja elää tarinan kuvina sisimmässään.

Dunderfeltin (1998, 248) mukaan leikki-ikä on aikaa, jolloin lapsi sisäistää ja omaksuu sääntöjä ja normeja. Dunderfelt (1998, 248-250) kertoo, että mielikuvituksen kehittymisen myötä roolit tulevat mukaan leikkiin, ja leikkiessä koetaan suurta iloa.

3.1 Kolmivuotias

Vaikka 3-vuotias tarvitseekin vielä paljon huomiota ja läheisyyttä aikuiselta, haluaa hän pärjätä ja tehdä asioita itse (MLLd 2013). Kahrin (2003, 6) mukaan kolmivuotiaalle tuleekin antaa mahdollisuus tehdä pieniä askareita itse, sillä hän oppii seuraamalla ja toistamalla perässä aikuisten tekemisiä.

Kolmivuotias lapsi nauttii kuvakirjojen katselusta, loruista ja lyhyistä saduista. Lasta tulisi myös kannustaa keskustelemaan kirjoissa olevista kuvista. Lapsen lähestyessä neljättä ikävuotta osaa hän jo kertoa esineistä ja asioista, jotka eivät kyseisessä tilanteessa ole näkyvillä. (Kahri 2003, 68; MLLe, 2013)

3.2 Nelivuotias

Nelivuotias lapsi osaa jo huomioida muut, eikä enää ajattele pelkästään omaa etuaan kuten nuorempana. Lapsi kykenee moneen asiaan yksin, mutta tarvitsee aikuisen tukea oma-aloitteisuuteen ja spontaaniin leikkiin. Neljä -viisivuotias lapsi tarvitsee aikuisen asettamia rajoja ja tukea sosiaaliseen sekä moraaliseen kehitykseensä. (MLLf, 2013)

Kahrin (2003,68) mukaan 4-vuotias osaa kuuntelemisen lisäksi kertoa tarinoita itse, ja aikuisen tulisikin tukea lapsen mielikuvitusta kuuntelemalla ja kyselemällä lapsen tarinoista. Toisinaan lapsi al-

kaa uskoa itsekin hurjia mielikuvituksellisia tarinoita, ja se saattaa aiheuttaa hänelle pelkoa. (Kahri 2003, 68; MLLg, 2013)

Nelivuotias pitää puhumisesta, sanaleikeistä ja runoilusta, ja erityisesti hän nauttii yhteisistä keskusteluhetkistä aikuisen kanssa. Neljävuotias pohtii mielellään, ja on kiinnostunut asioiden perusteista ja merkityksistä. (MLLe, 2013)

3.3 Viisivuotias

Viisivuotias on kiinnostunut erilaisista kirjoista, hän kuuntelee mielellään myös tarinoita, joita ei ole valmiiksi kuvitettu. Kahrin mukaan 5-vuotiaalle tulisi lukea satuja niin, että lapsi itse voisi mielikuvituksellaan kuvittaa ne. Viisivuotiaana myös erilaiset tietokirjat alkavat kiinnostaa. (Kahri 2003, 69.)

Viisivuotiaana lapsen luonteenpiirteet tulevat esiin entistä näkyvämmiin. Mielikuvitus kuuluu edelleen vahvasti viisivuotiaan elämään, mutta hän alkaa ymmärtää todellisuuden ja sadun eron paremmin kuin ennen: "Tää on oikeesti meidän mattopiiska, mut leikisti tää on nyt mun lumikenkä." (MLLk, 2013)

Lapset jäljittelevät yhteisissä leikeissään aikuisten rooleja ja täydentävät niitä rekvisiitalla ja mielikuvituksellaan. Leikkeihin tulee johdonmukaisuutta, kun erilaiset roolit leikissä tukevat toisiaan. (MLLh, 2013)

Viiden vuoden iässä mielikuvituksellinen leikki tuottaa edelleen iloa, mutta sillä on myös tärkeä merkitys lapsen oppimisen kannalta. Leikin avulla lapsi oppii itsestään ja kyvyistään, mutta harjoittaa samalla muistia, omatoimisuutta ja syy-seuraussuhteiden oivaltamista. Lapselle tulee antaa aikaa harjoittaa näitä taitoja leikin kautta. (MLLi, 2013)

3.4 Kuusivuotias

Kahrin (2003, 69) mukaan yhteisiä lukuhetkiä tulee vaalia, vaikka lapsi osaisikin lukea jo itse. Kuusivuotiaana lapsi yhdistää vaihtelevuutta saaneisiin mielikuvitusleikkeihinsä monipuolisesti eri tavaroita ja luo näille uusia merkityksiä. Lapsi pitää edelleen erilaisista kuvittelu- ja roolileikeistä. Leikit voivat tässä vaiheessa muuttua ja monipuolistua. Lapsi käyttää monenlaisia tavaroita luovasti eri tarkoituksiin. (MLLi, 2013)

Erilaisten leikkien kautta lapsi oppii käsittelemään uusia asioita, tilanteita ja omia kykyjään: "Muisti, ilmaisukyky, kyky suunnitella asioita ja sanavarasto kehittyvät leikeissä." Leikin ja aikuisien näkökulmasta päämäärättömän puuhailun kautta lapsi saa iloa ja luovuutta päiväänsä. (MLLj, 2013)

3.5 Kohderyhmän erilaiset tarpeet tuotteelta

Kohderyhmään tutustumisella pyrittiin huomioimaan eri-ikäisten lasten tarpeita saduilta ja leikiltä. Kartoitin, kuinka vaativia tehtäviä leikki-ikäiset ylipäättään pystyvät tekemään. Ilmeni, että leikki-ikäisten kyvyt ja tarpeet voivat olla hyvinkin erilaisia. Oli tärkeää huomioida tämä suunniteltavassa tuotteessa. Tuotteen tulisi kannustaa leikkiin niitä, jotka eivät ole oma-aloitteisia, mutta tarjota myös virikkeitä niille lapsille, jotka jo sujuvasti keksivät omia mielikuvituksellisia leikkejään.

Suunniteltavassa tuotteessa halusin tutkimukseen perustuen tarjota mielenkiintoisia kuvia ja kirkkaita värejä, joita niin alle 3-vuotiaat kuin vanhemmatkin jaksaisivat katsella. Tuotteen ollessa suunnattu koko perheen yhteiseksi leikiksi olisi mahdotonta kieltää perheen pienimpien leikkiin osallistumista. Tuotteen tarina ja toiminnallisuus suunniteltiin palvelemaan vanhempien lasten tarpeita. Loruilu ja sanaleikit haastavat lapsen mielikuvitusta ja huvittavat aikuisiakin. Halusin tuoda satuun myös

vaikeita ja outoja sanoja, joiden merkityksen tai tarkoituksen lapsi voi mielikuvituksellaan kuvittaa. Lisäksi päätin käyttää kirjassa selkeää ja suurikokoista fonttia, jotta jo lukemaan oppineet 6-vuotiaat voisivat sitä lukea itsekkin.

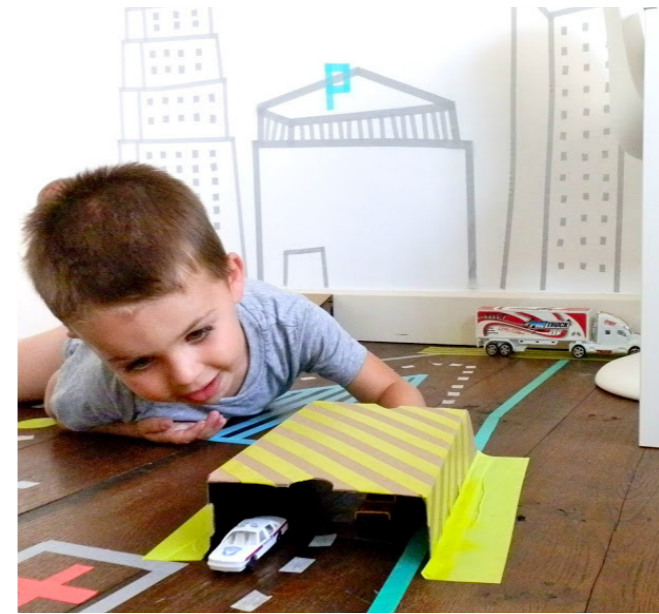
Aikuinen voi satukirjaa lukiessaan keskustella lapsen kanssa kirjan teemasta ja herättää mielenkiintoa aiheeseen. Kirjan loppuun lisään muistia ja havainnointikykyä harjoittavia tehtäviä, joita aikuinen voi käydä yhdessä lapsen kanssa läpi hänen kyvyt huomioiden.

4. DO IT YOURSELF JA BLOGI -MAAILMA

DIY on lyhenne englanninkielisistä sanoista Do it yourself, joka tarkoittaa jonkin asian tai esineen tuottamista omin käsin. Kyseisestä käsitteestä käytetään myös suomennettua muotoa 'tee-se-itse'.

Tee-se-itse-konseptissa käyttäjälle tarjotaan tarvikelista, selkeät ja yksinkertaiset valmistusohjeet, ja usein kuvitettu kuvaus prosessin kulusta. Ohjeista pyritään tekemään niin yksinkertaiset, että ensikertalainenkin niistä selviää. Ohjeissa vältetään yksityiskohtia ja sanoja, jotka mielletään ammattimaisiksi. Tee-se-itse-tuotteella pyritään usein korvaamaan vastaava teollisesti valmistettu tuote käyttämällä omia tarvikkeita ja rakennusmenetelmiä. (Wikipedia, Tee-se-itse, 2013)

Paperiset ja kartonkiset DIY -lelut ovat suuressa kysynnässä, eivät pelkästään ekologisuutensa vaan myös tarjoamiensa kokemusten ja elämysten vuoksi. Internetistä ilmaiseksi ladattavat ja tulostettavat rakennekaavat kokoamisohjeineen antavat hyvän vastakohtan nykyisin vallitsevalle kulutusyhteiskunnalle. Vanhemmat haluavat tarjota lapsilleen itse tekemisen riemua, ja samalla kehittää lasten luovuutta maksamatta itseään kipeäksi uusimmista leluvillityksistä. Vanhempien ei enää tarvitse itse keksiä lapsille luovaa leikkiä tai askartelua, kun graafiset suunnittelijat, muotoilijat ja aiheesta innostuneet vanhemmat ympäri maailman tarjoavat ilmaiseksi ohjeita ja jakavat esimerkkejä internetissä. Ilmiö on globaali ja lokaali, kaikkien helposti saavutettavissa.



Kuva 1. Esimerkkikuva DIY -automatosta, <http://lejardindejuliette.blogspot.be/2012/09/washi-tape-car-track.html>.

Kuva 2. Maitopurkeista valmistettuja DIY -taloja, <http://www.casitawendy.blogspot.fi/search/label/things%20i%20like?updated-max=2009-09-23T06:52:00-07:00&max-results=20>.

Kuva 3. DIY -sorminuket, <http://craftgawker.com/post/2012/06/20/34071/>.

5. IDEOINTI

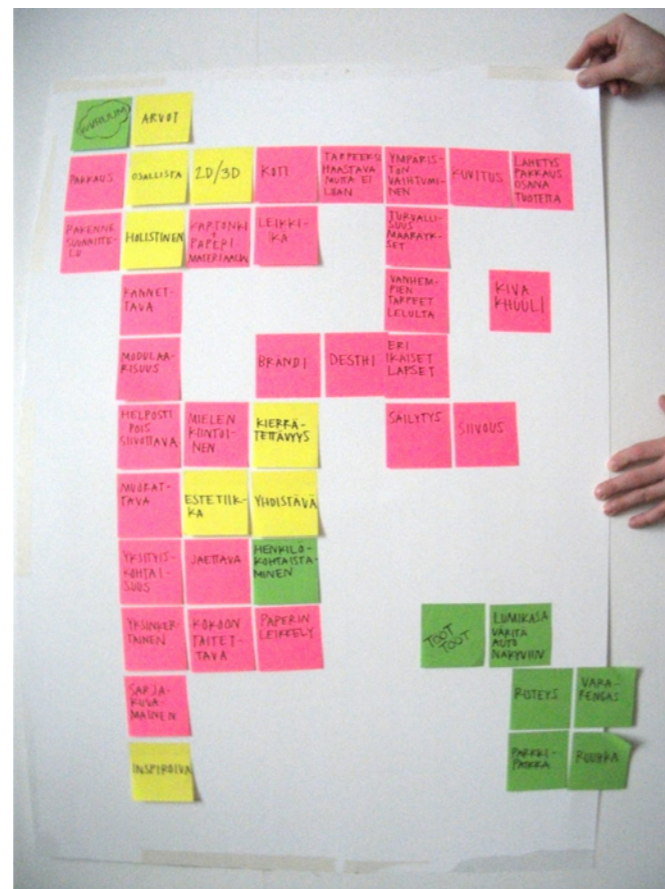
5.1 Brainstorming

Ideointivaiheessa kokosin ylös kaikki ideat post-it-lapuilla kolmelle taululle.

5.2 Aiheen rajaus

Lähdin tutkimaan DIY -maailmaa internetistä löytyvien blogien ja kuvapalveluiden kautta. Tuotteiden kirjo oli valtava ja päätinkin rajata tutkimuksen yhden teeman alle. Tarkastelin ideointitaulua ja valitsin sieltä aiheeksi auton. Teemana auto on lasten mieleinen ja aihe, josta löysin paljon DIY -esimerkkejä. Näin mahdollistin tarkemman rajauksen ja kattavamman tutkimustuloksen. Aloitin tutkimalla, kuinka elämyksellisyys ilmeni auto-aiheisten tuotteiden joukossa DIY -maailmassa.

Ensimmäiseen tauluun (Kuva 4) keräsin ylös arvot, kriteereitä, vaatimuksia ja ominaisuuksia, joita halusin tuotteellani olevan. Toiseen tauluun (Kuva 5) kokosin kaikki aihe-alueet, joista tuotteen voisinkin tehdä, sekä elementit ja tekniikat, joita siinä voisinkin käyttää. Kolmanteen tauluun (Kuva 6) tarkensin sitä, miten lähdän tuotetta suunnittelemaan, ja mitä tuotekonsepti mahdollisesti sisältää.



Kuva 4. Ideointitaulu konseptin arvoista, Jenni Hokkanen 2013.



Kuva 5. Ideointitaulu konseptin ominaisuuksista, Jenni Hokkanen 2013.



Kuva 6. Ideointitaulu konseptin sisällöstä, Jenni Hokkanen 2013.



Kuva 7. Tuubi toimii pakkauksena ja ajoneuvon runkona, <http://www.oscar-diaz.net/?p=1437>.

6. ELÄMYKSELLISYYS TUOTESUUNNITELUSSA

Opinnäytetyön aihetta valitessani tutkin olemassa olevia tuotekonsepteja, joissa mielestäni kantavana vahvuutena toimi elämyksellisyys. Elämyksellisyys voi esiintyä tuotteessa oivaltavana ideana, materiaalina tai vaikkapa toimintamekanismina. Elämyksen takana voi olla rituaali, joka pakottaa pysähtymään ja tekee käyttökokemuksesta erityisen.

Mielestäni elämyksellisyyttä voitaisiin tuoda enemmänkin tuotteisiin huomioimalla pakkaus osana tuotetta. Tämä kuitenkin vaatisi pakkausmuotoilun huomioimisen jo aikaisessa vaiheessa suunnitteluprosessia. Esittelen seuraavaksi esimerkikkonseptit, jotka toimivat pohjana suunnitelmilleni ja inspiraationa opinnäytetyön aiheelle.

6.1 Elämyksellinen – Tuotekonsepti

Makedo

Makedo Nerokas konsepti, jonka avulla rakennat ympärilläsi olevasta (kierrätys) kartongista mitä tahansa Makedon tarjoamien kolmen yksinkertaisen työkalun avulla. Tämän lisäksi Makedo toimii yhteisönä, joka jakaa rakentamiaan tuotoksia Makedon kotisivuilla (<https://mymakedo.com/>).

Allotinabox

Allotinabox on konsepti, jossa tilaat kotiin vihannesten ja kasvien kotikasvatuspakkauksen haluamallasi teemalla. Pakkauksessa tulee mukana kaikki tarvittava oheismateriaali ohjeineen. Konsepti tarjoaa yhteistä tekemistä ja opittavaa koko perheelle. Pakkaus ja sisältö olivat mielestäni hollistinen kokonaisuus viimeisteltyä graafista ilmettä myöten.

Notanotherbill

Notanotherbill on yksinkertainen ilahduttava konsepti, jossa saat kerran kuussa jotain muuta postia kotiin kuin laskun. Konsepti toimii puhtaasti itsekkäistä lähtökohdista ja kohderyhmänä ovatkin ne, jotka haluavat lisää elämyksiä elämäänsä.

Tube Toys

Tube toys on Oscar Diazin suunnittelema lelu, jossa pakkaus toimii osana tuotetta. Tuubi sisältää tarvittavat materiaalit ajoneuvon rakentamiseen. Poistamalla etiketin tuubipakkauksesta saadaan runko ajoneuvolle, johon sen sisältämät osat voidaan kiinnittää. Konseptin vahvuutena on sen yksinkertainen rakenne ja ilme.



Kuva 8. Tuubin rakenteesta muokataan erilaisia kulkuvälineitä, <http://www.oscar-diaz.net/?p=1437>.



Kuva 9. Muji auto koottuna, Jenni Hokkanen 2013.

6.2 Elämyksellinen – Rakenne

Elämyksellinen rakenne voi olla yksinkertainen tai monimutkainen. Onkin leikkijästä itsestään kiinni minkälainen rakenne häntä ohjaa leikkiin. Esittelen konseptit, jotka antoivat rakenteellista inspiraatiota tuotteen ja pakkauksen suunnittelussa:

Pahvilaatikko

Löysin lukuisia esimerkkejä pahvilaatikoista, jotka lapsen leikissä muuntuivat autoiksi, autotalleiksi ja parkkihalleiksi. On inspiroivaa kuinka pelkkä pahvinen laatikko inspiroi lapsia ympäri maailmaa luovaan leikkiin. Materiaali on kaikkien saatavilla ja helposti lasten muokattavissa.

Muji

Japanista kotoisin oleva yritys tarjoaa monia mielenkiintoisia tuotteita. Esimerkkikonseptina yksityiskohtainen auto, jonka kokosin irrottamalla osat A5 kokoisista kartonkiarkeista. Pakkaus oli kompakti, eikä tuote sisältänyt kartongin lisäksi muuta kuin kasausohjeen. Yllätyksellisenä elementtinä

tuotteessa olikin koko, pienistä kartonginpaloista koottu näyttävä ja yksityiskohtainen auto.

Papertown

Papertown on puolalaisesta esikaupunkielämästä inspiroitunut pahvikaupunki. Osia voi ostaa erilaisissa kokoelmissa, ja niistä voi koota haluamansa kylän. Rakenteellisesti tuotteet ovat yksinkertaisia, mutta mielestäni vahva graafinen ilme tuo tuotteelle lisäarvoa ja saa sen erottumaan kilpailijoistaan.

Origami

Paperin taittelu mahdollistaa suurenkin arkin taittelun pieneen tilaan. Transformaatio pienestä suureksi ja suuresta pieneksi on elämys.



Kuvat 10-15. Puolalaisesta esikaupunkielämästä inspiroitunut Papertown kaupunki, sivun kuvat <http://www.papierowemiasto.pl/ENG/index.html>.

6.3 Elämyksellinen – Automatto

Tutkin olemassa olevia tuotteita ja itse tehtyjä versioita tästä klassikosta. Esimerkkejä löytyi lukemattomia, joiden joukosta keräsin mielestäni innovatiivisimmat ja erottuvimmat:

Pahvi ei leikkiympäristönä ole yhtä mukava kuin esimerkiksi matto, mutta on muuntautuvampi. Siitä voi rakentaa kolmiulotteista ympäristöä, ja se on helposti siirrettävissä ja mihin tahansa tilaan rakennettavissa. Materiaalina pahvi mahdollistaa helposti itse rakennettavat kolmiulotteiset rakenteet esimerkiksi rampeissa ja tunneleissa. Pahvilaatikon sisään piirretyssä automatossa (kuva 16) minua kiehtoi sen muodostama tilan tuntu. Miten kotona tarjolla olleista materiaaleista oli tehty lasten tarpeita vastaava leikkiympäristö.

Vahakangas

Vahakankaalle printattu Suomalaisen RK Designin Automatto (kuva 17) käyttää grafiikkaa oivaltavasti, ja antaa raikkaan vaihtoehdon perinteisille automatoille. Vahakangas materiaalina on mielestäni hyvä valinta, sillä sen voi siirtää pois helposti ja puhdistaa tarvittaessa.

Kangasmatto

Kankaisessa automatossa (kuva 18) kiehtoi sen muodostama miellyttävä leikkiympäristö, sekä pieni koko rullalle laitettaessa.

Suihkuverho

Vesiliukoisilla tusseilla valkoiselle suihkuverholle piirretty automatto (kuva 19), jonka voi huuhdella tai pestä puhtaaksi leikin päättyessä. Tuote luo uuden käyttötarkoituksen vanhalle suihkuverholle.

Teippi

Lattiaan teipattava tieteippi (kuva 20) on yksinkertainen ja nerokas tuote. Teippi mahdollistaa myös seiniin tai kankaalle teippaamisen. Teippi on halpa ja helppo tapa luoda autoteitä tilaan kuin tilaan. Miinuksena on kuitenkin mainittava se, että teippiä voi olla vaikeata poistaa herkiltä materiaaleilta.

Nenäliina

Alkeellisemmillaan automatto oli piirretty nenäliinaan. Esimerkki on yksinkertainen ja helposti mukana kuljetettava.

Ominaisuuksia, jotka tekivät edellä mainituista tuotteista erityisiä, olivat; pehmeys, miellyttävä leikkiympäristö, kompakti pieni koko, kolmiulotteisuus, leikin ja materiaalien muokattavuus, yksinkertaisuus, mukana kannettavuus ja luovuus.



Kuva 16. Laatikon sisään rakennettu automatto, <http://www.theimaginationtree.com/2011/05/small-world-play-cardboard-box-town.html>.

Kuva 17. Vahakankaalle printattu RK Designin Automatto, <http://babyology.com.au/toys/fabulous-finish-playmats-storage-at-minibots.html>.

Kuva 18. Kankainen automatto, <http://punkinpattern.blogspot.fi/2010/07/car-roll-and-mat-with-riley-blake.html>.

Kuva 19. Suihkuverholle piirretty automatto, <http://www.filthwizardry.com/2009/02/shower-curtain-village-play-mat.html>.

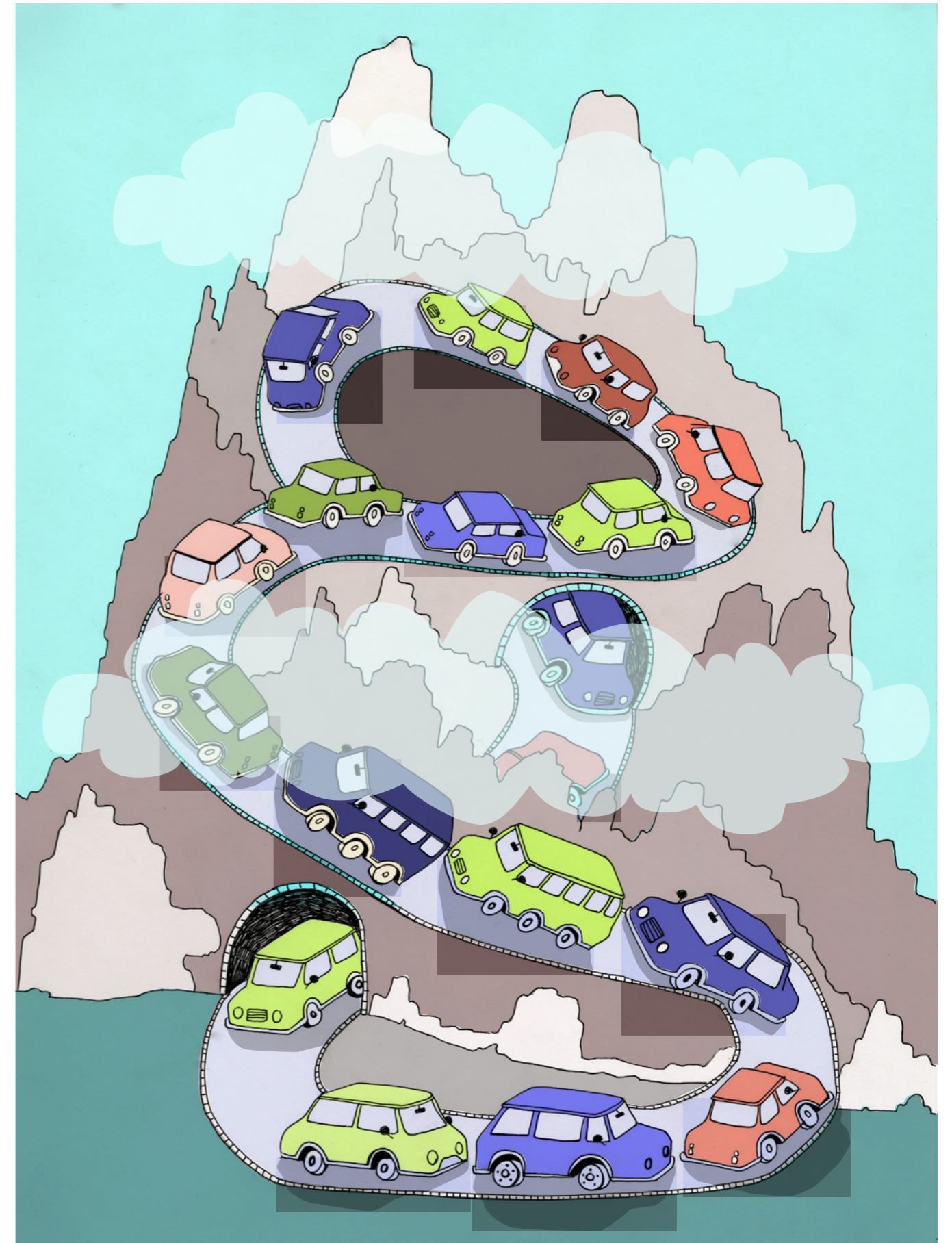
Kuva 20. Tieteippi, <http://www.ohsweetbabies.com/toys-road-adhesive-tape.php>.

6.4 Elämyksellinen – Satukirja

Tutkin lastenkirjaklassikoita ja analysoin mikä tekee niistä elämyksellisiä:

- kurkistusluukut
- toiminnallisuus (esim. luukkujen avaus, liikuteltavat osat, etsimistehtävät)
- muoto
- yllätyksellisyys (kuvissa, tarinassa, materiaaleissa)
- kuvitus
- värit
- kirjan sidonta
- materiaalivalinnat
- haptisuus
- ääni

Vaikka liikkuvat osat ja yllätyksellinen rakenne tekevät kirjasta mielenkiintoisen, on sisältö kirjan merkittävin ominaisuus.



Kuva 21. Kuvitusluonnos elämykselliseen satukirjaan.

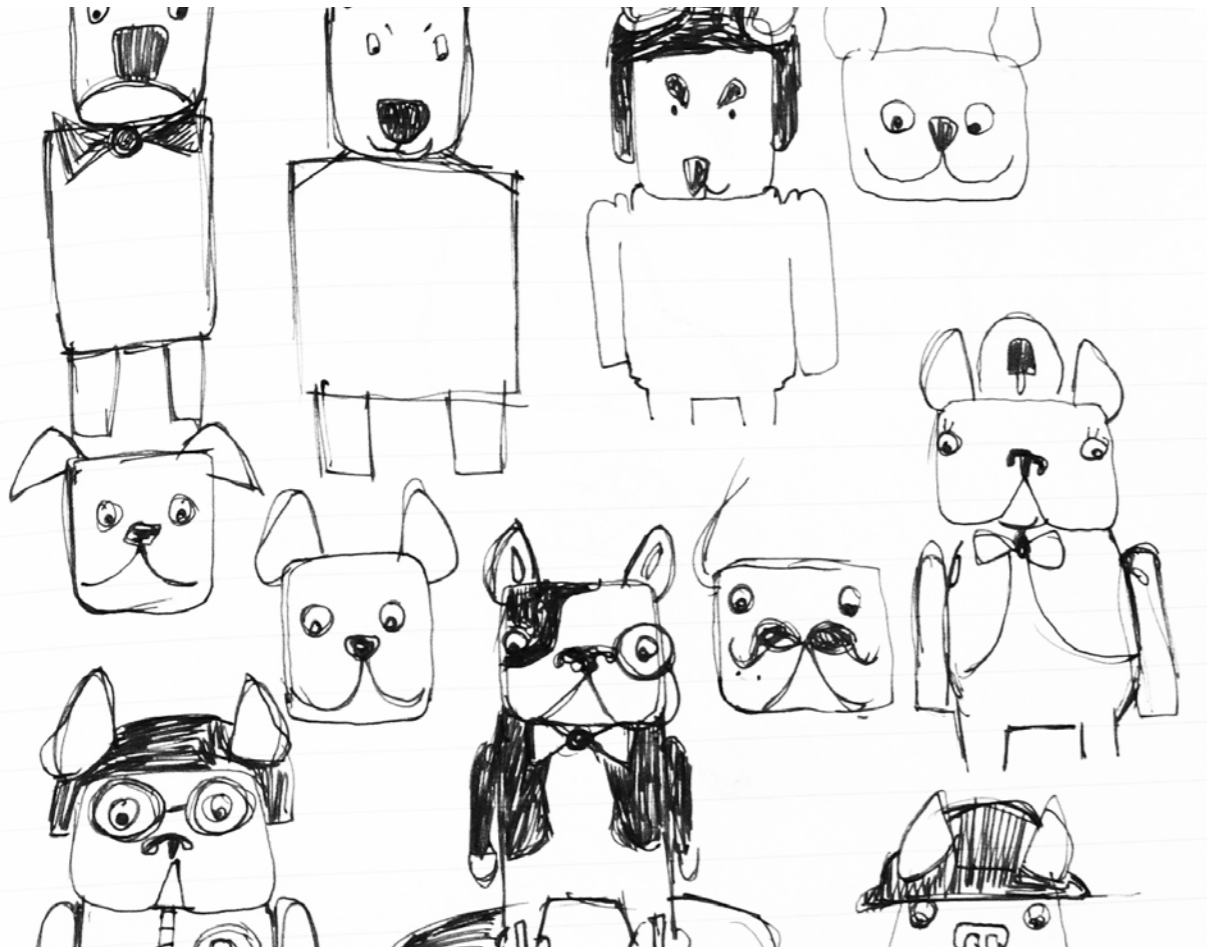
7. SUUNNITTELUPROSESSIN KUVAUS

Näistä tapausesimerkeistä kootuista elämyksellisistä elementeistä ja piirteistä lähdin hahmottelemaan lopullista konseptia. Suunnittelin teemapakkauksen perheille, joissa on leikki-ikäisiä lapsia. Esimerkkiteemaksi valitsin satunnaisesti autot, mutta aihe olisi voinut olla mikä tahansa muu. Autoaiheista tarinaa eteenpäin viemään lisäsin sattuman kautta koirahahmot. Ne tuovat tarinalle lisäsyvyyttä, ja samalla lisäelementtejä sekä valmiita rooleja lapsen leikkiin. Lisäksi kun konseptin aihe maailma on niin sanotusti arkinen ja tuttu lapselle, on helppo havaita itse tuotteen tuoma lisäarvo leikkeihin. Lindstromin (2010,134) mukaan menestyksekkäimpiin brändeihin liitetään aina tarina. Konseptissani lapsi tai aikuinen voi käyttää tarinaa tuotteen tukena, siitä irrotettuna tai näyttämässä esimerkkiä.

Brief: Suunnitella ja toteuttaa tuote, joka ohjaa lasta luovaan leikkiin.



Kuva 22. Opponentti Elisa Hatanpään kuvittama hahmomalli, Jenni Hokkanen 2013.

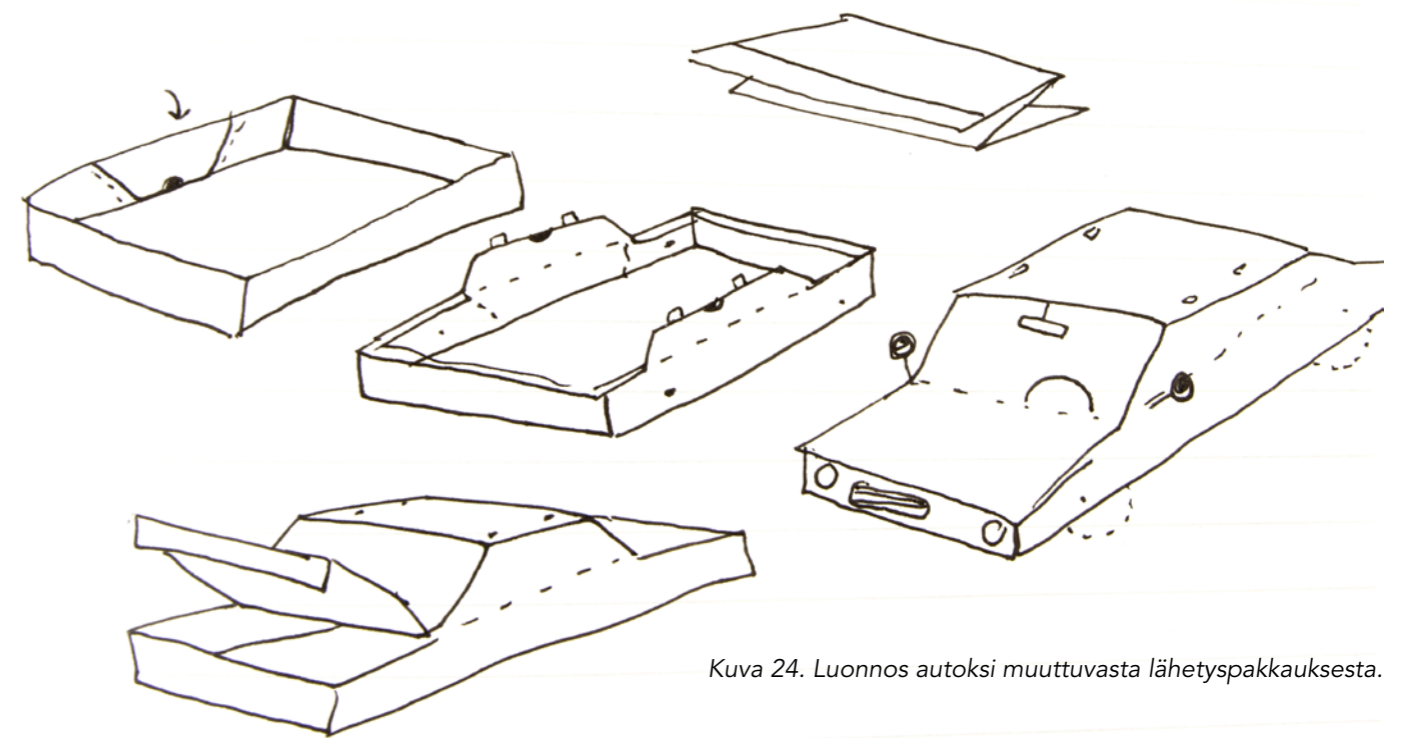


Kuva 23. Ensimmäisiä luonnoksia Baskervillen asukkaista.

8. KONSEPTIT – LUONNOKSET

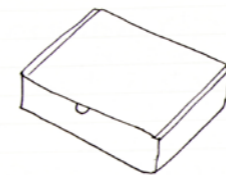
Suunnittelin erilaisia konsepteja, joissa esiintyisi tutkimuksessa ilmentyneitä elämyksellisiä elementtejä:

1. Lähetyspakkaus
Stanssatut autot irrotettavissa niin, että materiaaleja säästetään.
2. Stanssattu kirja
Kirja, josta autoaihiot irrotetaan. Mahdollistaa sen että kauniista negatiiveista voi piirtää lisää muotteja.
3. Internetpohjainen sivusto tai blogi, joka tarjoaa valmiit kaavat DIY-automatolle ja -autoille.
4. Pakkaus, joka muuntuu autoksi.
5. Kartta, joka on mukana kannettava. Avatessa siitä muodostuu automatto, kiinni ollessa kassi, jossa muita elementtejä voidaan säilyttää.
6. Kolmiulotteinen palapeli



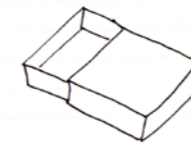
Kuva 24. Luonnos autoksi muuttuvasta lähetyspakkauksesta.

autopakkaus



1. Lähetyspakkaus

muoto?



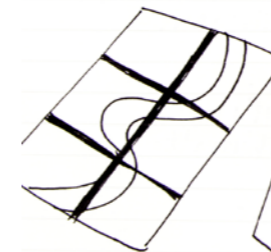
] 3cm mahtuu postilaukusta

SISÄLTÄÄ

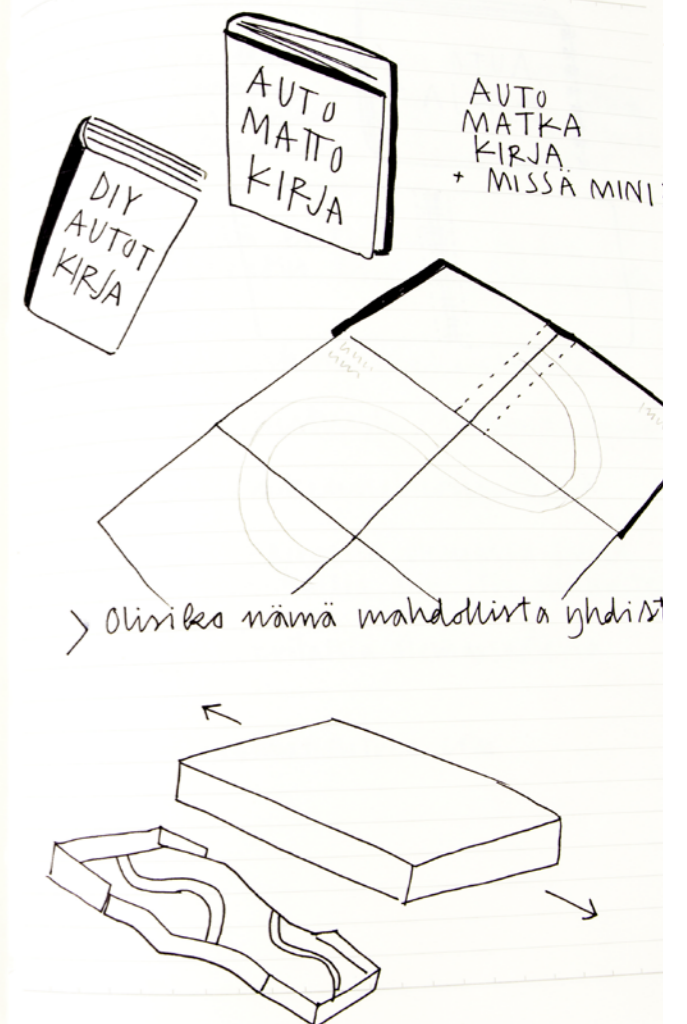
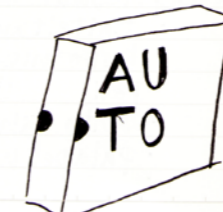
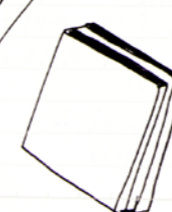


- Kirja

- eri rakenteita?
- vanhoista autoista
- tehtäviä



- muidenlainen "automaton"



Kuva 25. Ensimmäisiä luonnoksia elämyksellisestä konseptista.

9. MUOTOILURATKAISUT

Konseptini internetpohjaisessa kaupassa on tarjolla pakkauksia erilaisilla opettavaisilla teemoilla ja tarinoilla. Vanhemmat voivat näin lasten kanssa löytää juuri heidän tarpeisiinsa, ja lapsen mielenkiinnonkohteisiin soveltuvan teeman. Kukin teemapaketti sisältää auto-pakkauksen tavoin avautuvan rajattoman satumailman, kirjan, jotain rakennettavaa sekä uudelleen liikuteltavia siirtotarroja. Internet-sivut ovat myös lasten kohtaamispaikka, jossa omia rakennelmia, leikkejä ja ideoita jaetaan.



Kuva 26. Konseptin opettava teema keskittyy Baskervillen kaupungin liikenteeseen ja oikeaoppiseen liikennekäyttämiseen. Pietari Hatanpää 2013.

9.1 Muotoiluratkaisut – Siirtotarrat

Siirtotarrat toimivat konseptissani eri osia yhdistävänä tekijänä. Uudelleen siirreltäviä tarroja liimattaessaan lapsi harjoittaa keskittymiskykyä ja sorminäppäryyttä. Siirtotarrat sisältävät yksityiskohtia ja elementtejä satukirjasta. Näin lapsi voi käyttää tarinaa leikin pohjana, tai soveltaa niitä vapaasti mielikuvitukselliseen leikkiinsä. Satukirjan teema sisältää myös opettavia elementtejä, joita yhdessä aikuisen kanssa voidaan opetella leikin avulla. Suunnittelemassani konseptissa aikuinen ja lapsi voivat keskustella liikennemerkkien merkityksistä. Liikennemerkkejä voidaan liimata automattoon, ja samalla keskustella liikenneturvallisuudesta.

Kuva 27. Siirtotarrat sisältävät yksityiskohtia ja elementtejä satukirjasta. Niitä lapsi voi lisätä kirjaan, automattoon ja autoihin. Pietari Hatanpää 2013.





Kuvat 28-34. Origamin taittelu inspiroi satumaaailman rakennetta, kuvissa näytetään kuinka rakenne aukeaa, Anu Nokua 2013.



Kuva 35. Automatto, Baskervillen kaupunki, Jenni Hokkanen 2013.

9.2 Muotoiluratkaisut – Automatto

Automattoja tutkiessani löysin elämyksellisiä ominaisuuksia, joita halusin käyttää omassa tuotteessani. Tärkeimpänä ominaisuutena koin rajattomuuden. Kuinka lapsi voi muokata tuotteen avulla leikkiä tai itse tuotetta. Minne lapsi voi leikin viedä mukanaan?

Lähdin suunnittelemaan automattoa, jota lapsi voi itse muokata, ja jonka leikkiympäristöä lapsi voi muuttaa. Ensimmäisissä luonnoksissa hahmottelin modulaarista tai kolmiulotteista rakennetta, jota lapsi itse voisi rakentaa. Tutkin vaihtoehtoja, jotka toimisivat modulaarisesti tai palapelin tavoin.

Pohdin myös sitä pystyisikö pop up -ominaisuutta käyttämään hyödyksi kolmiulotteisen automaton suunnittelussa. Postituspakkauksen mitat asettivat tiettyjä kriteereitä tuotteelle mittojen suhteen, sekä loivat rajoitteita suunnittelulle. Luonnostelin automattoja, jotka mahtuivat matalaan lähetyspakkaukseen. Mitat muokkasin postin valmiista lähetyspakkauksesta.



Kuva 36. Kasaan taittava automatto, Jenni Hokkanen 2013.



Kuva 37. Baskervillen kaupunki, mukana kannettava automatto, Jenni Hokkanen 2013.

Koin mielenkiintoisena ominaisuutena kokoontaittavuuden, jota hyödyntämällä leikki olisi helppo siirtää muualle tai siivota pois tieltä. Automatto on kiinni ollessaan kirjan kokoinen ja tuntuinen. Lisäsin automattoon lapsen käteen sopivan kantokahvan. Näin toin lelulle lisää rajattomuutta. Kahvan muoto on suunniteltu niin, että se tukee tuotteen graafista ilmettä. Tavoitteenani oli luoda satumaailma, joka inspiroi lasta luovaan leikkiin. Avautuvan satumaailman voi kantaa mukanaan tarhaan, ystävän luo tai vaikka mummolaan. Automaton teiden leveys on suunniteltu niin, että ne ovat sopivan kokoisia pikkuautoille. Tällä toivoin kannustavani muiden lelujen, esimerkiksi pikkuautojen leikkiin mukaan ottamista.



Kuva 38. Automaton kahvat tukevat graafista ilmettä, Jenni Hokkanen 2013.

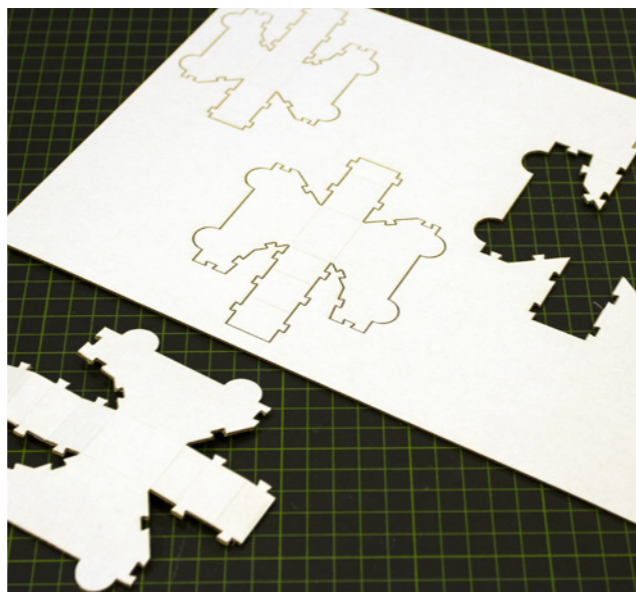
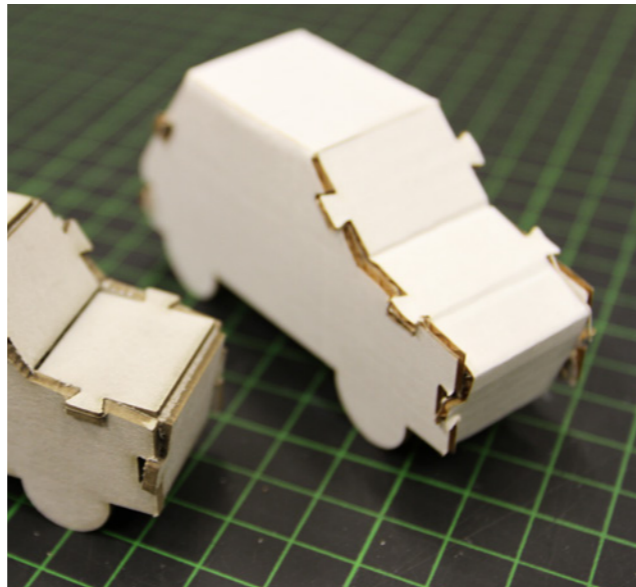
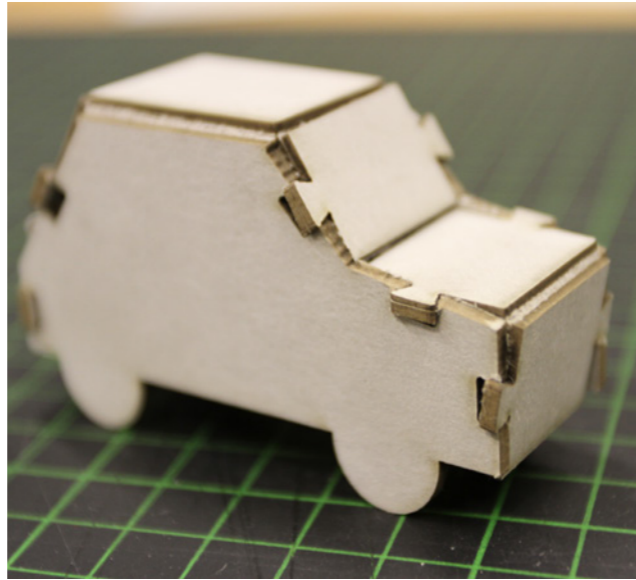


Kuva 39. Automaton kahvat tuovat tuotteelle lisää rajattomuutta, kun avautuvan satumailman voi kantaa mukanaan tarhaan, ystävän luo tai vaikka mummolaan, Pietari Hatanpää 2013.



Kuva 40. Lapsi voi yhdistää leikkiin omat lelunsa, Pietari Hatanpää 2013.

- Kuva 41. Rakenteen lukkojen kohdistaminen vaati tarkkoja mittauksia, Jenni Hokkanen 2013.
 Kuva 42. Pahvilukot eivät kestäneet kulutusta, Jenni Hokkanen 2013.
 Kuva 43. Kolmiulotteisen palapelin hahmomalli, Jenni Hokkanen 2013.



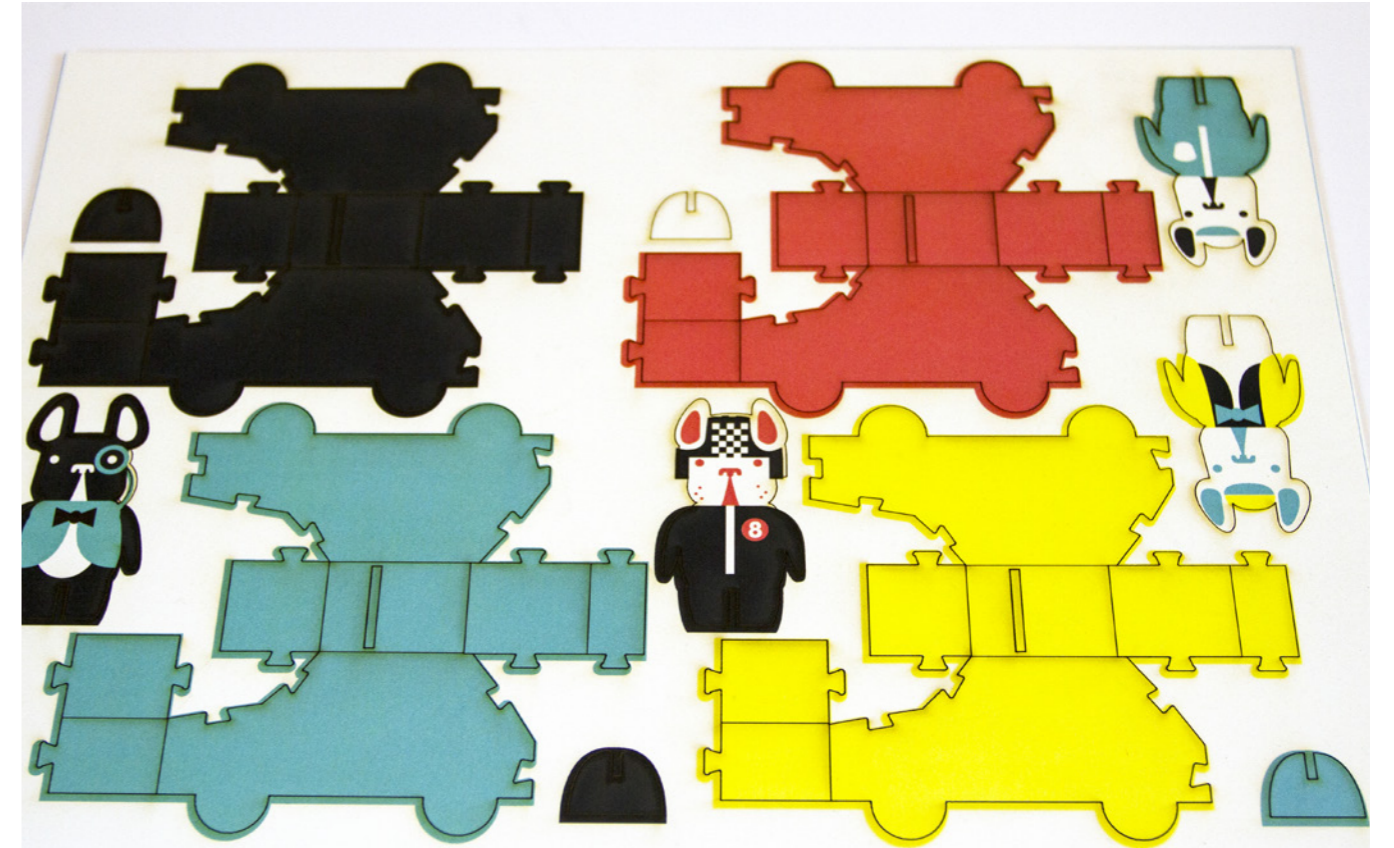
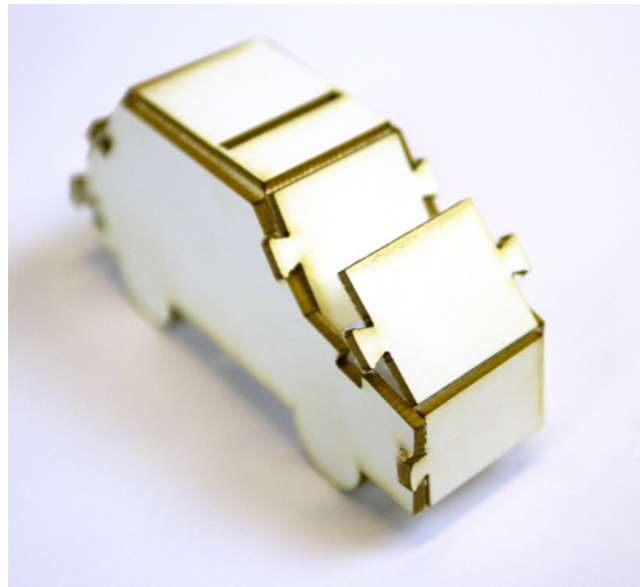
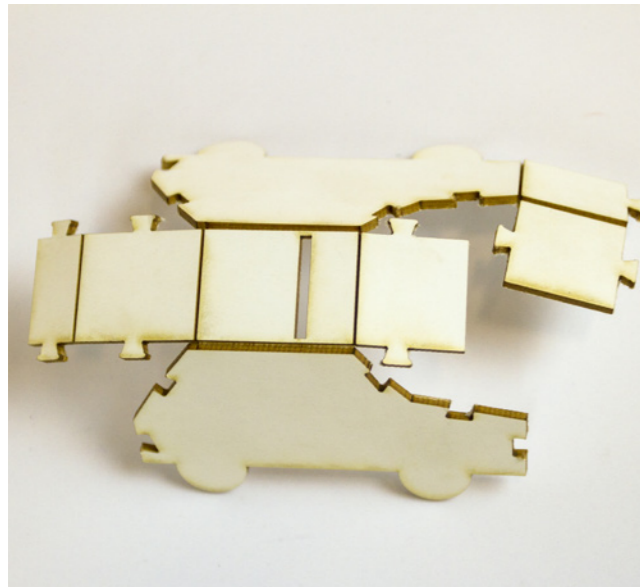
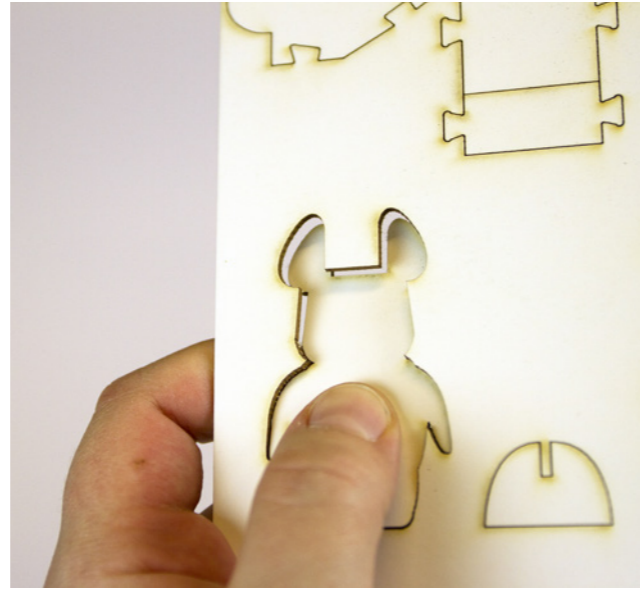
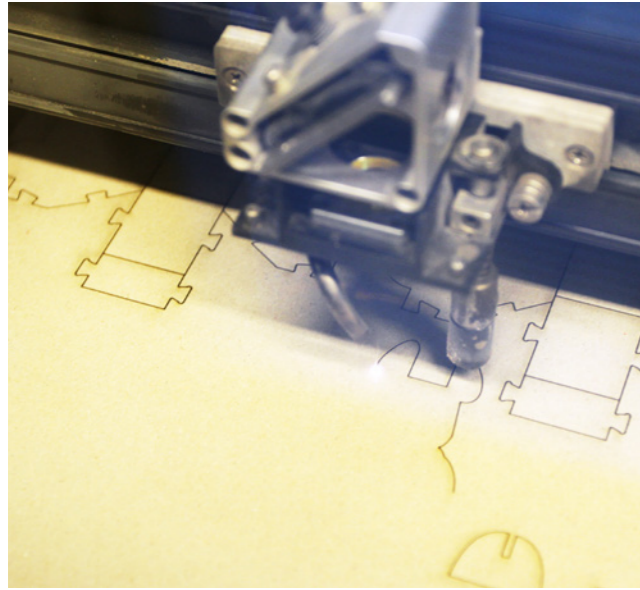
9. Muotoiluratkaisut – Kolmiulotteinen palapeli

Elämyksellisissä esimerkkikonsepteissa esittelemäni Mujin (kuva 9) kuitupohjainen kasattava auto inspiroi kolmiulotteisen palapelin suunnitteluun. Kohderyhmän ikä antoi haasteita rakenteen suunnittelulle, sillä Mujin (kuva 9) auton kasaaminen oli haastavaa aikuisellekin. Halusin auton rakenteen olevan niin yksinkertainen, että sen kasaaminen onnistuisi esikouluikäiseltäkin. Autojen rakentaminen harjoittaa lapsen keskittymiskykyä, sekä käden ja silmän yhteistyötä. Rakenne lukittuu palapelistä tutun lukon avulla, ja on näin lapselle tuttu entuudestaan. Auton voi kasata uudelleen ja uudelleen. Leikin loppuessa sen voi litistää ja laittaa säilytyslaatikkoon. Autoja voi rakentaa kirjan mukana tulleiden siirtotarrojen avulla. Lapsi voi ottaa satukirjan autoista mallia tai mielikuvituksensa avulla kuvittaa niistä halutunlaisia.

Testasin palapelissä erilaisia materiaaleja. Aluksi suunnittelin auton olevan samaa materiaalia lähetyspakkauksen kanssa. Pahvi (kuva 42) osoittautui käytännössä huonoksi valinnaksi, kun materiaali kului ja meni rikki lukkojen kohdalta nopeasti. Harmaa konepahvi toimi hyvin, muttei kierrätettynä versiona. Päädyin kuitenkin käyttämään palapelissä kapalevyä, jota arkkitehdit käyttävät pienoismallien rakentamiseen. Laserilla leikatessa konepahvi hiillostui, kun taas kapalevy ei. Kapalevyn käyttö mahdollisti grafiikoiden lisäämisen palapeliin.



Kuva 44. Konepahvista valmistettuja hahmomalleja laseroinnin jäljiltä, Jenni Hokkanen 2013.



Kuva 51. Kapalevyn käyttö mahdollisti grafiikoiden lisäämisen, Jenni Hokkanen 2013.

Auto- ja hahmoaihioiden irrottaminen, ja transformaatio litteästä kapalevystä värikkääksi kolmiulotteiseksi autoksi on elämys. Lisäsin kolmiulotteisen auton katolle aukon, johon koirahahmon voi upottaa. Näin lapsi voi yhdistää koira- ja autohahmoja leikissään.

Kuva 45. Kapalevy laseroidaan, Jenni Hokkanen 2013.

Kuva 46. Hahmo irroitetaan kapalevystä, Jenni Hokkanen 2013.

Kuva 47. Kolmiulotteisen palapelin kokoaminen, Jenni Hokkanen 2013.

Kuva 48. Kolmiulotteisen palapelin kokoaminen, Jenni Hokkanen 2013.

Kuva 49. Kolmiulotteisen palapelin kokoaminen, Jenni Hokkanen 2013.

Kuva 50. Auton kattoon tehdyn aukon avulla lapsi voi yhdistää koira- ja autohahmoja leikissään, Jenni Hokkanen 2013.



Kuva 52. Herra Boston ja vihreä mini lapsen leikissä, Pietari Hatanpää 2013.



Kuva 53. Taksikuski ylittää suojatietä, Pietari Hatanpää 2013.



Kuva 54. Lapsi itse saa päättää mihin suuntaan leikin vie, osilla voi leikkiä yhdessä tai erikseen, Pietari Hatanpää 2013.

9.4 Materiaalitutkimus

Pahvi, kartonki ja paperi ovat materiaaleina helposti hajoavia, eivätkä siksi sovellu alle 3-vuotiaille. Tuotteen ollessa koko perheen tuote, on kuitenkin mahdotonta estää heitä koskemasta siihen isosiskon tai veljen niillä leikkiessä. Suunnittelemani kannustaa perhettä yhteiseen leikkiin, tämän vuoksi testasin materiaalien kestävyyttä valvotusti alle kolmivuotiailla. Alle 3-vuotiaan hienomotoriikka ei ole vielä niin kehittynyttä kuin tästä vanhempien, joten testasin kestäkö materiaali kovakouraisempaa kohtelua. Näin saataisiin selville onko pahvi oikea materiaali lelulle ylipäättään. Testasin tuotetta kahdella kaksivuotiaalla lapsella.

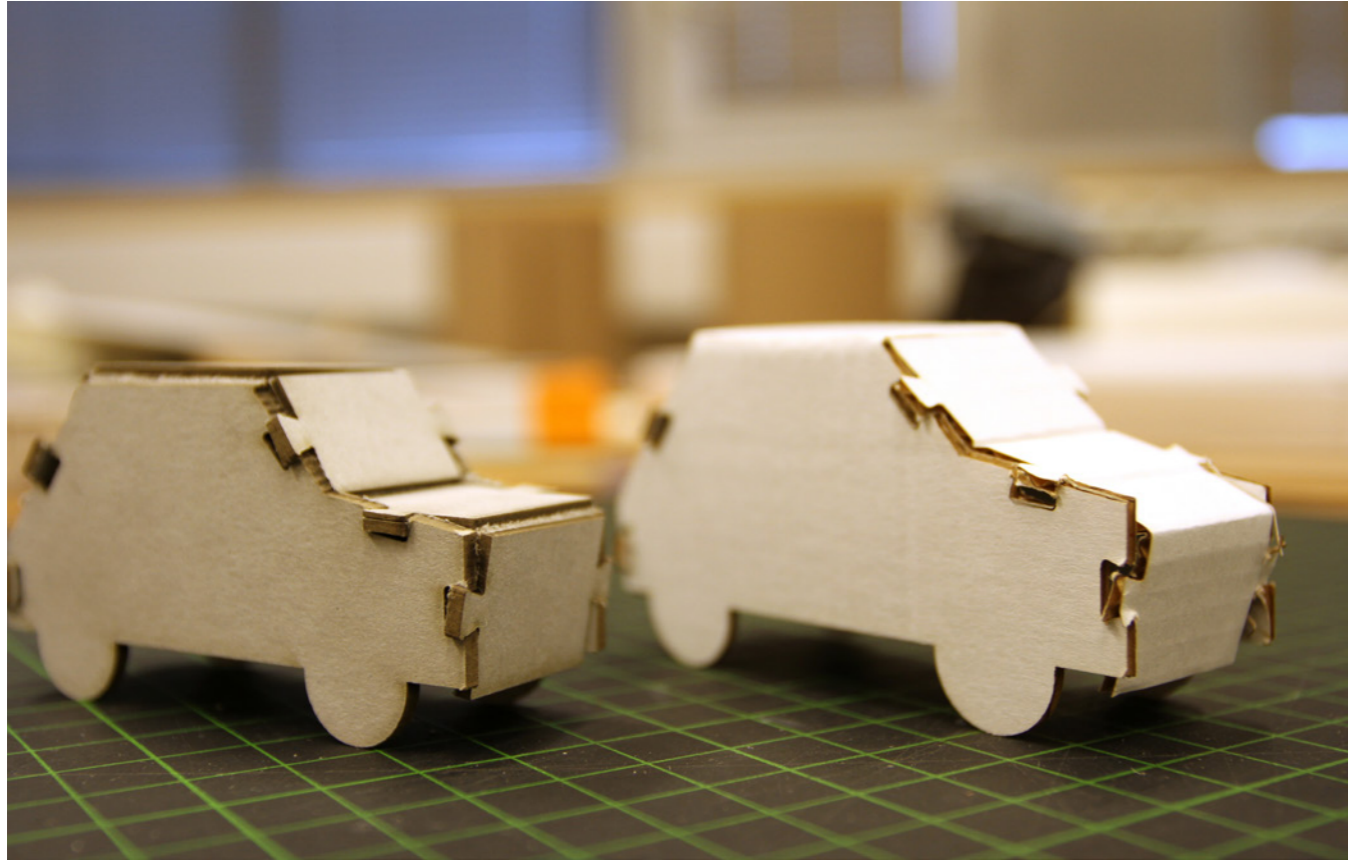
Testasin inspiroiko pahvi lasta luovaan leikkiin ja satuttavatko pahvin terävät reunat tai kulmat lasta. Jätin pahvin ruskeaksi, jotta näin miten lapsi suhtautuu raakamateriaaliin. Ennako-oletuksista poiketen materiaalin reunat ja kulmat eivät osoittautuneet ongelmaksi. Havaittiin, että lelu hukui lastenhuoneen muiden lelujen sekaan, eikä se kiinnostanut värikkäiden kilpailijoiden vieressä lainkaan. Kun aikuinen alkoi johtaa leikkiä ja värittämään autoa saatiin lapsen mielenkiinto hetkeksi. Värikäs lego-palikka tarttui kuitenkin lapsen käteen todennäköisemmin kuin ruskea pahvikuutio tai -auto.

Toisessa tapauksessa pieni pahvinen lelu oli liian kevyt ja kaksivuotiaan oli vaikea ottaa siitä kiinni. Lapsen kotona rakennetaan automattoja ja rampeja pahvista. Lapsi ei vierastanut pahvia materiaalina, ja osallistui maton piirtämiseen. Leikkisään pahvileluilla, leluautoilla ja itse tehdyllä automatolla lapsi kokeili ensin liikkeuko pahviauto, ja tämän jälkeen vaihtoi sen takaisin autoon, jonka renkaat liikkuvat. Tässä tapauksessa pahvinen auto kuitenkin pääsi mukaan leikkiin.

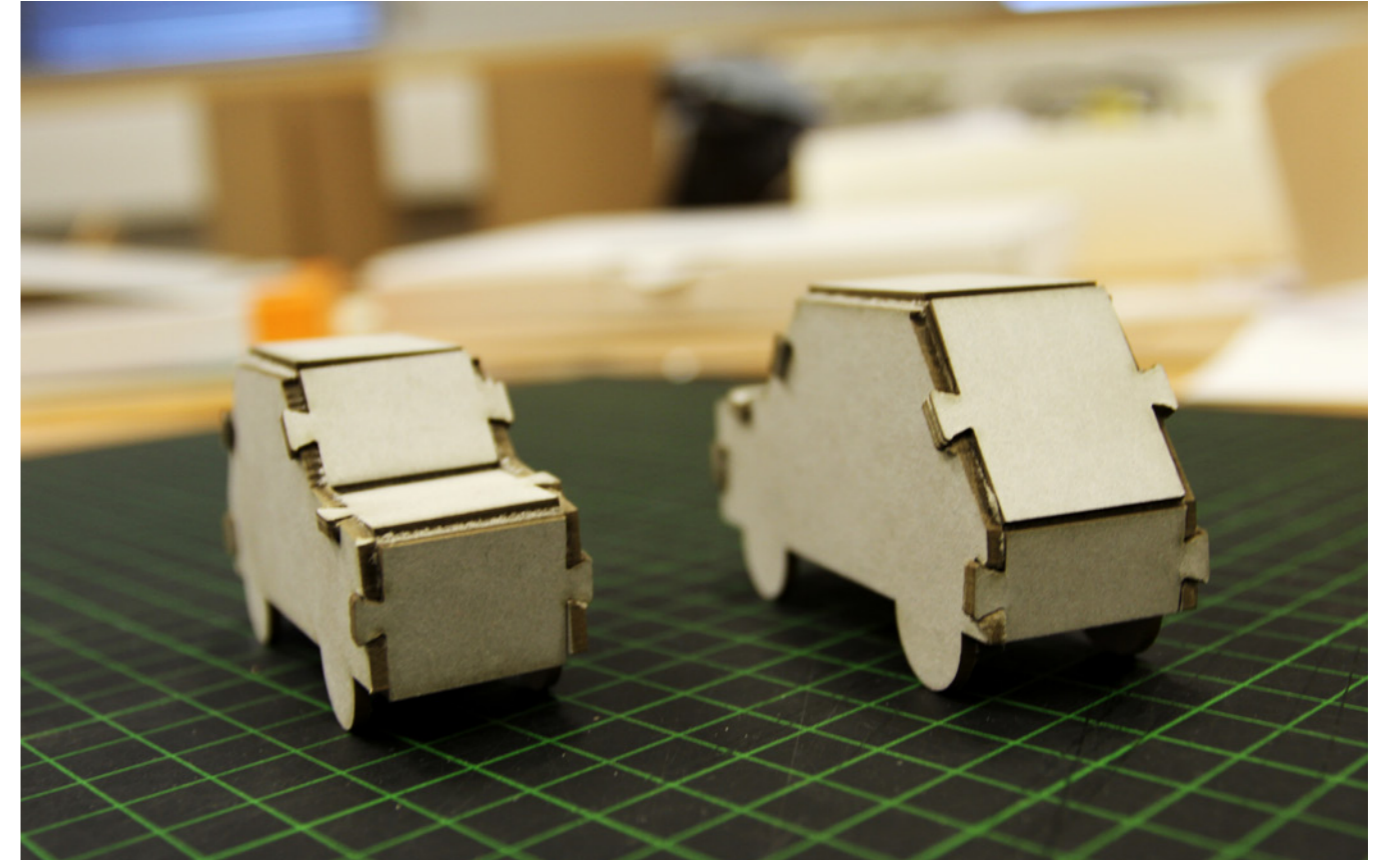
Aloin kyseenalaistamaan materiaalivalintojani, sillä kuka haluaisi leikkiä autolla, jonka renkaat eivät liiku. Opinnäytetyöseminaarissa aiheesta keskustellessa korostui kuitenkin se, että lähtökohtana suunnitelmilleni oli yhdessä ja itse tekeminen, ja se itsessään oli tarvittava aktiviteetti. Koin kuitenkin tärkeäksi tarjota lapselle muokattavan, inspiroivan leikkiympäristön. Koska itse autot eivät itsessään riittäisi leikkiin, eikä niiden tarvitsisikaan. Ne kulkisivat osana tuotetta, tukemassa satumaa-ilmaa.



Kuva 55. Testituote hukui värikkäiden lelujen joukkoon, Jenni Hokkanen 2013.



Kuva 56. Konepahvista ja pahvista rakennetun auton ero, Jenni Hokkanen 2013.



Kuva 57. Kolmiulotteinen palapeli, Jenni Hokkanen 2013.

9.5 Materiaalivalinnat

Materiaalit oli suunnitteluvaiheessa rajattu pahviin, paperiin ja kartonkiin. Huomasin niiden kuitenkin pian olevan liian herkkiä vaihtoehtoja moniosaisille suunnitelmilleni. Paperin hylkäsin heti, sillä se ei tulisi kestäväksi lasten leikeissä. Liitoksien kohdilta kuitupohjaiset materiaalit eivät kestä jatkuvaa kulutusta, ja tämän vuoksi lelun käyttö-ikä jäisi liian lyhyeksi. Halusin, että tuote olisi niin kestävä, että lapsi voisi halutessaan leikkiä automatolla ulkona. Tämän vuoksi sen tulisi olla kestävästä materiaalista valmistettu, ja helposti siirreltävässä. Tuotteen moniosaisuus ei tukenut näitä tavoitteitani.

Tuote valmistetaan päällystetystä pahvista ja kartongista. Muovinen pinta lisää tuotteelle käyttöikä ja luo ominaisuuden, jota hyödynsin konseptissa. Olin aiemmin konseptointivaiheessa

suunnitellut tuotteita, joita lapsi voisi muokata piirtämällä ja värittämällä. Muovitetun pinnan vuoksi jouduin hylkäämään nämä suunnitelmat. Toisaalta muovipinnoitettu materiaali toi mukanaan uuden mahdollisuuden; pinnoitetut materiaalit mahdollistivat siirtotarrojen käytön kaikissa konseptin eri osissa.

Muovipäällystetty automatto ei olisi turvallinen sen liukkauden vuoksi. Tästä syystä tein siitä huomattavasti pienemmän, mukana kannettavan kokoisena. Automatto sopii leikittäväksi esimerkiksi pöydän ääressä tai lattialla, mutta on tarpeeksi pieni ettei sen päällä tule liikuttua. Ratkaisu on helposti lähestyttävä ja liikuteltava. Pinnoitettu kartonki mahdollistaa myös sen puhdistamisen.



Kuva 58. Yksityiskohta kirjasta, Jenni Hokkanen 2013.



Kuva 59. Hahmomalli kirjan rakenteesta, Jenni Hokkanen 2013.

9.6 Muotoiluratkaisut – Satukirja – Tarina ja kirja

Satu ohjaa lapsen leikkiä tai antaa lähtökohdat sen rikkomiseen. Luonnosseminaari esityksessä seikkaillut koira päätyi kansien väliin, ja kaupunki sai nimen Baskerville. Yhdistin autot ja koirat tarinassa sanaleikin avulla. Tarina kertoo Baskervillen kaupungin autoilevista koirista. Satu etenee koiriin viittaavien sanojen ja sanontojen kautta. Satukirja näyttää mallia miltä paloauto voi näyttää, muttei pakota lasta rakentamaan autoa tietynlaiseksi.

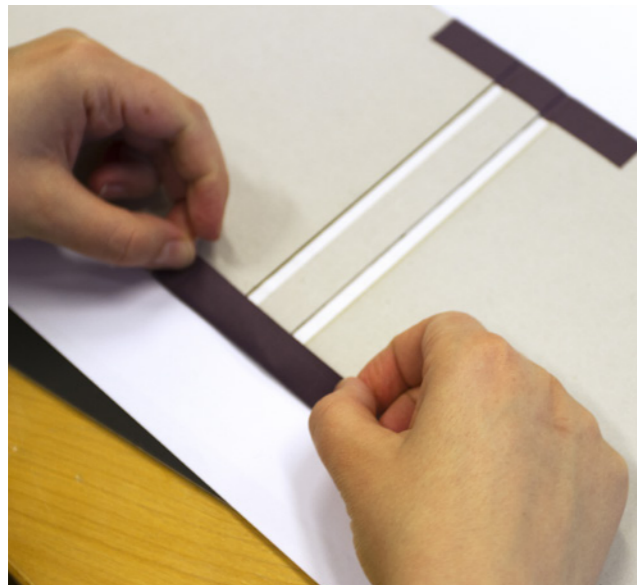
Rädyn (2013) kanssa käyty keskustelu vahvisti materiaalivalintojani kirjan suhteen. Suunnittelin kirjan sivujen olevan pinnoitettua kartonkia, jotta se olisi kestävämpi. Pinnoitetut kirjan sivut mahdollistivat myös siirtotarrojen liimauksen niihin,

sekä niiden puhdistuksen tarvittaessa. Materiaalina paksut sivut olivat Rädyn (2013) mielestä paremmat, sillä se olisi kestävämpi ratkaisu toiminnallisuutta ajatellen, eivätkä sivut rähmääntyisi heti ensimmäisessä leikissä. "Myös kovakouraisemmatkin lapset voivat käyttää kirjaa, jos siinä on paksummat sivut. Kestävimpien sivujen avulla lapset voivat käyttää kirjaa leikeissä uudelleen ja uudelleen", sanoo Rätty (2013).

Satukirjan sivujen muoto vaihtuu joka aukeamalla, ja sivun laidassa näkyy kyseisellä autolla ajavan hahmon kuva. Lapsi voi näin etsiä tiettyjä aukeamia ja autoja malliksi leikkiin. Kirjan lopussa on myös tehtäviä, joilla lapsi voi harjoitella liikennesääntöjä.

Tutkimusten pohjalta päätin käyttää satukirjassa toiminnallisuutta tehtävien kautta. Elämyksellisyyttä ja yllätyksellisyyttä toin kirjaan vaihtuvan sivun muodon avulla. Kuvituksesta halusin mielenkiintoisen, pelkistetyn ja värikkään. Pidin konepahvista valmistettujen paksujen lastenkirjojen tunnusta, paksut kirjan sivut tekivät siitä myös kulutusta kestävä.

Satukirjan välistä löytyvät siirtotarrat. Tarinan elementtejä voidaan käyttää kaikissa konseptin osissa. Tarrat ovat mukana myös kirjan lopussa olevissa tehtävissä.



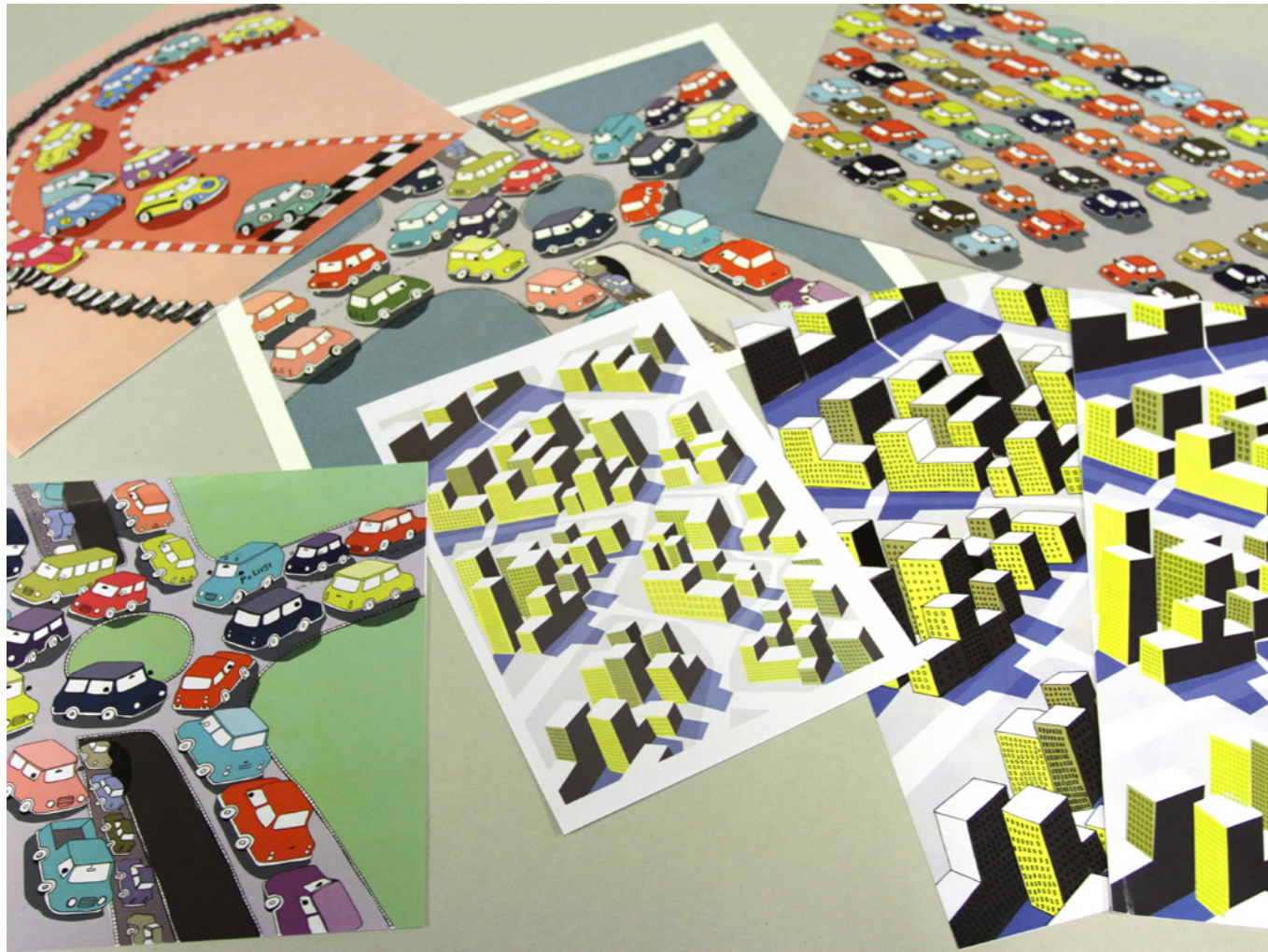
Kuva 60. Kluutin mittaus, Katja Mustaniemi 2013.
 Kuva 61. Kluutin liimaus, Katja Mustaniemi 2013.
 Kuva 62. Kluuttikannen kiinnittäminen,
 Katja Mustaniemi 2013.
 Kuva 63. Kluuttikannen valmistus,
 Katja Mustaniemi 2013.
 Kuva 64. Valmis kirja, Jenni Hokkanen 2013.



Kuva 65. Valmis kirja, Jenni Hokkanen 2013.



Kuva 66. Kirjan kansien valitsemisprosessi, Jenni Hokkanen 2013.



Kuva 67. Esimerkkejä luonnosseminaarissa esitetystä kuvitustyylistä, Jenni Hokkanen 2013.

9.7 Muotoiluratkaisut – Värit ja grafiikka

Suunnitteluprosessin ajan pidin mielessäni sen, että tuotetta suunnitellaan lapsille eikä muotoilijoille. Kompromisseja piti tehdä monessa kohtaa. Yksityiskohtainen kuvitus koki melkoisen muutoksen ensimmäisen luonnosseminaarin jälkeen, sillä halusin ilmeeseen olevan käytettävissä kaikissa konseptin osissa. Viivapiirros itsessään ei ollut ongelma, mutta yksityiskohtaisten viivapiirrosten värittäminen jälkikäteen vei liikaa aikaa. Tämän työn puitteissa kuvitus ei ollut mahdollinen ja aloitin sen alusta.



Kuva 68. Esimerkkisivu kirjan kuvituksesta, Palomestari Vainu ja paloauto, Jenni Hokkanen 2013.

Grafiikka on pidettiin yksinkertaisena, muttei kuitenkaan liian helppona, sillä en halunnut väheksyä loppukäyttäjää, eli lasta. Muotoilijan silmälle minimalistisempi jälki oli miellyttävämpää, mutta lisäsin yksityiskohtia, sillä ne taas miellyttävät lapsia. Muotoilijana koin, että lopputuotoksen eri osat saatiin yhdistettyä eheämmäksi kokonaisuudeksi kuvitustyyliä vaihtamalla. Kuvituksessa lisääntyvien elementtien määrää oli vaikea hallita. Tämän vuoksi määrittelin tiukasti rajatun väripaletin lisäämään tuotteen yhtenäisyyttä.

Väripaletti

C=71 M=0 Y=13 K=0	C=52 M=0 Y=22 K=0
C=10 M=0 Y=72 K=0	C=10 M=71 Y=49 K=0
C=73 M=0 Y=72 K=0	C=74 M=0 Y=0 K=100
C=73 M=71 Y=49 K=40	



Kuva 69. Grafiikan avulla konseptin eri osat muodostavat kokonaisuuden, Pietari Hatanpää 2013.



Kuva 70. Yhteinen lukuhetki, Pietari Hatanpää 2013.



Kuva 71. Aikuinen kertoo lapselle liikennemerkeistä, Pietari Hatanpää 2013.

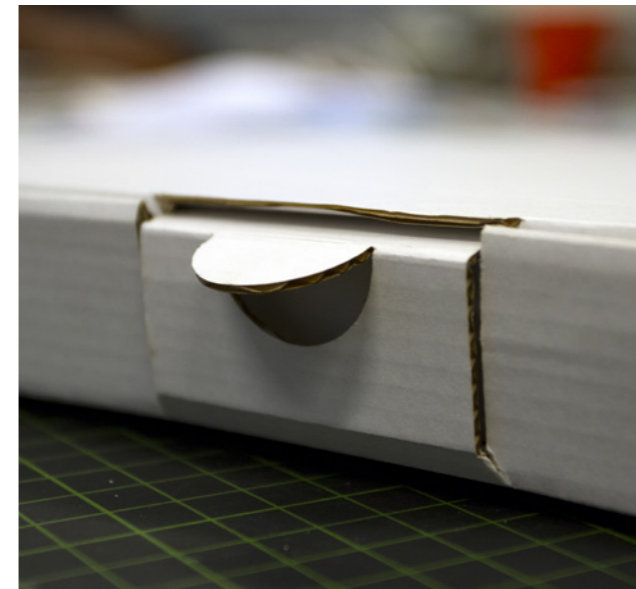
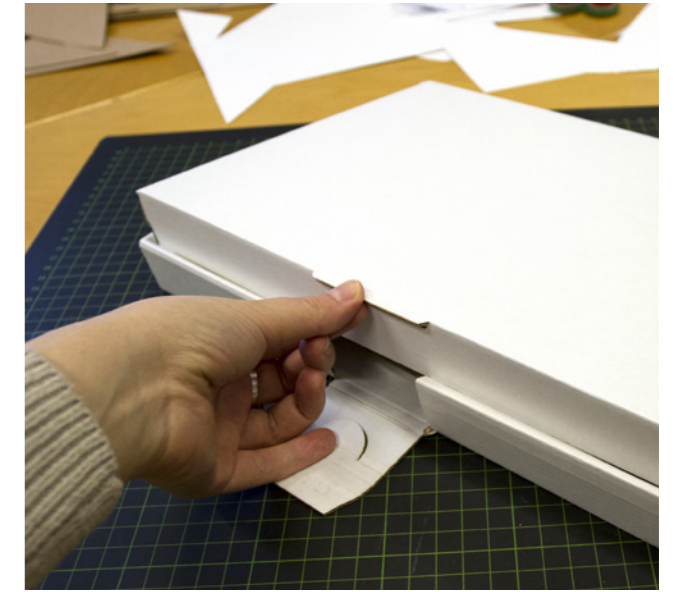
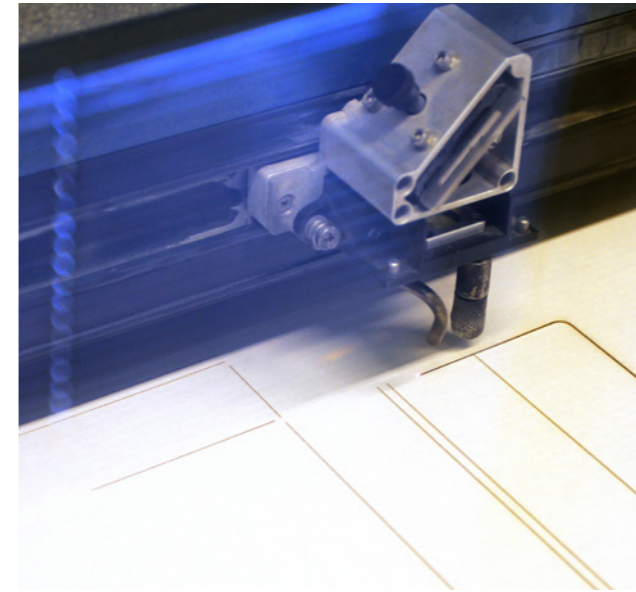


Kuva 72. Lapsi ja aikuinen etsimässä koirien autoja, Pietari Hatanpää 2013.

9.8 Muotoiluratkaisut – Pakkaus ja irrotettavat aihiot

Lähdin tutkimaan voisiko pahvilaatikkoa auttaa muuntumaan autoksi. Mietin minkälaiset rakenteelliset ratkaisut edesauttaisivat, tai antaisivat lisämerkityksiä pakkaukselle. Tulin lopputulokseen, että pahvilaatikko itsessään inspiroi lasta keksimään sille sekundaarisen funktion. Lapsi ei tarvitse muotoilijaa rajaamaan leikkiä tai pahvilaatikon käyttötarkoitusta. Muotoilijana halusin suunnitella tuotteen, jonka rakenne olisi lapselle ennennäkemätön ja ohjaisi uudenlaiseen leikkiin. Pakkauksen lapsi saisi hyödyntää leikissä haluamallaan tavalla.

Ensimmäisessä konseptissa pinnoitetun lähetyspakkauksen kaikki materiaali olisi käytetty irrotettaviin aihioihin. Päädyin lisäämään palan kapalevyä pakkaukseen, jolloin lähetyspakkaus säilyisi koskemattomana. Auton aihiot irrotetaan tästä lisäpalasta. Tämä siitä syystä, että konseptin eri osia on helppo säilyttää ehjässä lähetyspakkauksessa, ja käytön jälkeen osat on helppo siivota pois tieltä takaisin säilytyslaatikkoon.



Kuvat 73-78. Kuvia pakkauksen suunnitteluprosessista, Jenni Hokkanen 2013.



Kuva 79. Konseptin eri osat voidaan säilyttää lähetyspakkauksessa, Jenni Hokkanen 2013.



Kuvat 80-81. Valmis pakkaus ja kaupunkikuosi, Jenni Hokkanen 2013.



Kuva 82. Konseptin sisältö, Pietari Hatanpää 2013.



Kuva 83. Lapsi leikkiin keskittyneenä, Pietari Hatanpää 2013.



Kuva 84. Äidin ja lapsen yhteinen leikkihetki, Pietari Hatanpää 2013.



Kuva 85. Äidin ja lapsen yhteinen leikkihetki, Pietari Hatanpää 2013.

10. YHTEENVETO

10.1 Mahdollisuus yhdistää omia leluja satumaa-ilmaan

Suunnittelin tuotteen rajattomaksi, ohjeita leikkiin ei anneta vaan lapsi itse saa määrätä leikin laadun. Lapsen on mahdollista rakentaa Baskervillen autoja, ja muokata niitä sekä kaupunkia siirtotarrojen avulla. Kaupunki on tuttu ympäristö lapsille, ja he itse voivat päättää mihin suuntaan leikkiä vievät. Moniosaisen tuotteen elementtejä voidaan käyttää yhdessä ja erikseen.

Tuotteen oheen suunnittelin satukirjan. Satukirjan lopussa Baskervillen kaupunki toivottaa lapselle turvallista matkaa leikin maailmaan. Kirjassa kutsutaan myös kaikki lapsen ystävät mukaan leikkiin. Toivottavaa onkin, että Baskervillen kaupunkiin eksyy myös muita leluja ja autoja!

Räty 2013 näki positiivisena asiana tuotteen moniosaisuuden: "Osilla voi leikkiä yhdessä tai erikseen, kykyjensä mukaan lapsi voi leikkiä pelkästään autolla tai sitten lukea kirjaa. " Vaikkei olisikaan taitava, niin autojen kokoaminen harjoittaa käden ja silmän yhteistyötä "(Räty 2013).

10.2 Kaupunkiympäristö ja liikennesäännöt tuetuiksi

Kaupunki ja autot ovat aiheena lapsille tuttuja ja luonnollinen leikin aihe. Automattoon tarttuvilla siirtotarroilla lapsi voi itse tutkia kaupungin liikenneturvallisuutta lisäämällä suojateitä, liikennemerkkejä ja liikennevaloja. Lapsi voi yhdessä vanhemman kanssa käydä läpi Baskervillen liikennesääntöjä, joiden avulla aikuinen voi herättää keskustelua yleisistä liikennesäännöistä. Erityisesti esikouluikäisen, pian ala-asteen aloittavan lapsen kohdalla, on tärkeää käydä keskustelua oikeaoppisesta liikennekäyttäytymisestä.

Satukirjan lopussa on liikenneturvallisuuteen liittyviä esimerkkitehtäviä. Ensimmäisessä tehtävässä harjoitellaan liikennevaloja. Milloin autot pysähtyvät ja milloin lapsen on turvallista ylittää tie? Aikuisen kanssa voidaan harjoitella oikeaoppista tien ylitystä. Toisessa tehtävässä näytetään erilaisia liikennemerkkejä. Merkkien yhteyteen ei ole laitettu vastauksia, vaan toivottavaa on, että yhdessä vanhemman kanssa keskustellaan liikennemerkeistä. Kummalla puolella kävelytietä kuljetaan, milloin täytyy pysähtyä tai missä pyörällä kuljetaan?

10.3 Markkinointi

Internetistä tilattaessa tuote ei joudu taistelemaan huomiosta kilpailevien tuotteiden kanssa kuin ollessaan kaupan hyllyllä. Internetpohjainen ratkaisu mahdollistaa informaation ja tuotetietojen esittämisen laajemmassa ja miellyttävämmässä muodossa. Internetsivustolla eri teemoja voidaan tutkia ja aikuinen voi lukea eri vaihtoehtojen opetavista näkökulmista.

Sivustolla ei pelkästään myydä tuotteita, vaan sen takana on tavoite lisätä lasten ja vanhempien yhteistä aikaa ja tekemistä. Merkityksiä yhdessä-oloon tarjotaan yhteisten opettavien leikki- ja satuhetkien kautta. Sivustolla korostetaan erityisesti lapsen luovuuden kehittämisen tärkeyttä, ja annetaan aikuisille vinkkejä lasten ikäkohtaisista harjoituksista ja leikeistä. Sivustolla näytetään, kuinka tuotteita voidaan soveltaa eri ikäisten lasten kanssa. Lelun laadullisuutta korostetaan oman lapsen itsetekemisen, rakentamisen ja luovan leikin kautta. Markkinoinnilla pyritään vetoamaan ensisijaisesti vanhempiin, sillä he tekevät ostopäätöksen tuotteesta.

10.4 Uusia elämyksiä arkeen

Tuotteen tilauksesta tehdään kuluttajalle elämys. Postikortti tai kirje ystävältä postin seassa ilahduttaa jokaista. Yhteydenpito on muuttunut helpommaksi ja nopeammaksi Facebookin, sähköpostin ja Skypein välityksellä, ja postin sekaan eksyykin yhä harvemmin mieluisaa postia. Lelun saapuminen postitse kotiin tuo iloisen elämyksen koko perheelle.

Pakkauksen mukana ei tule leikin suuntaa määrääviä ohjeita. Perhe voi yhdessä tutkia eri osia ja rakentaa haluamansa leikin. Tällä muotoiluratkaisulla tuon konseptille lisää rajattomuutta, kun lapsen tai aikuisen mielikuvitusta ei kahlita totuttuihin ajattelumalleihin ja tapoihin.

11. JATKOKEHITTELYMAHDOLLISUUDET

Suunnittelin tuotekonseptin, joka on valmis hahmomalli. Tuotteen saamiseksi teollista valmistusta varten vaatisi se varmasti lisää viimeistelyä ja tutkimustyötä. On mahdollista, että tulen jatkossa jatkamaan projektia käyttäjätutkimusta laajentamalla. Testaamalla hahmomallia esimerkiksi esikouluryhmän kanssa nähtäisiin olisiko tuotetta mahdollista käyttää vaikka esikouluopetuksen apuvälineenä. Lisäksi nähtäisiin miten kohderyhmä ottaisi tuotteen vastaan.

Jatkokehitysmahdollisuutena konseptin eri teemojen luominen

Eri teemoilla lapsi voi tutustua ohjatusta häntä kiinnostavaan aiheeseen ohjatusti. Mahdollisia teemoja jatkokehittelyyn voisivat olla esimerkiksi Baskervillen laivat, lentokoneet, isokokoiset kulkuvälineet, kuten kuorma-autot, traktorit ja linja-autot. Avautuvat satumaailmat olisi mahdollistaa yhdistää isoksi leikkialueeksi, jossa satumaailmat vaihtuvat.

Opettavien aspektien lisääminen

Yhdessä lastentarhanopettajien kanssa voitaisiin kehittää ikäkohtaisia tehtäviä, ja lisätä opetussellista näkökantaa konseptiin. Näin tuote saisi lisäarvoa ja sen laadukkuus lisääntyisi.

Materiaalit

Valitsemani materiaalit eivät olisi olleet toteutettavissa hahmomallissa. Olisikin hienoa nähdä hahmomalli suunnitelmille valitsemistani materiaaleista valmistettuna, sekä testata uusien materiaalien käyttömahdollisuutta. Konseptissani suunnittelin tarrat uudelleen siirrettäviksi, mutta toteutuksessa ne eivät olleet mahdollisia ajan ja käytettävissä olleiden resurssien puitteissa.

Konseptini vahvimpana elementtinä pidän satukirjaa. Vaikka konepahvin käyttäminen muotoon leikatuissa sivuissa vaikeutti sen toteuttamista, en missään vaiheessa ollut valmis luopumaan visios-tani. Se, miltä kirja nyt tuntuu kädessä pidellessä ja lukiessa, on ollut kaiken sen vaivan arvoista. Satukirja herätti paljon kiinnostusta ja toi jopa tilauksia. Kirjan sitominen on käsintehtynä hidasta ja vaivalloista, olisikin mielenkiintoista selvittää sen tuotantomahdollisuuksia painotaloilta ja kustantajilta.

12. ARVIOINTI

Opinnäytetyön tekeminen oli mielenkiintoinen prosessi. Lähtökohtaisesti tein sen aiheesta, joka kiinnosti ja sovelsi mahdollisimman laajasti neljän vuoden aikana opittuja taitoja. Halusin työlläni näyttää myös opintojen aikana vähemmälle jääneet kuvitus ja tarinanrakennustaitoni.

Näin laajaa tutkimusta kohderyhmän kehityspsykologiasta vaatinut aihe oli ajan ja opinnäytetyön laajuuden puitteissa haastava, ja jouduinkin rajamaan sitä rajusti. Olen kokenut lapsille suunnitellun aina mielenkiintoisena, mutta opinnäytetyön myötä siihen syntyi aivan uudenlainen kipinä.

Aihe vaati tutkimusosuudelta paljon. Sen tarkastelu mahdollisimman monipuolisesti vaati aiheen tutkimusta eri näkökulmista. Halusin tutkimuksen olevan mahdollisimman käytännönläheinen niin, etteivät tutkimusosio ja lopputuotos olisi kaksi erillistä kokonaisuutta. Jokaiseen tutkimusosioon olisi voinut syventyä tarkemmin ja syvemmin, mutta käytettävissä olleen ajan puitteissa tutkimus jäi joissain osioissa pinnalliseksi.

Opinnäytetyö on prosessi ja jälkikäteen katsottuna käytin paljon aikaa osioihin, jotka eivät kuitenkaan päätyneet lopulliseen työhön. Uskon kuitenkin, että lopputuotoksen kannalta oli tärkeää käydä nämäkin merkityksettömiltä jälkikäteen tuntuvat vaiheet läpi.

Tuotteen ja konseptin lopulliseen muotoon saanti vei aikaa. Esimerkiksi satukirjan käsin sitominen oli lähes mahdotonta. Jälkeenpäin katsottuna opinnäytetyön aihe oli liian laaja ja sitä olisi tullut rajata tiukemmin.

Aikataulusta laadin opinnäytetyön alussa suuntaa antavan kaavion, jossa onnistuin suurpiirteisesti pysymään. Koin eri opinnäytetyöseminaarit todella tärkeiksi prosessin etenemisen kannalta. Seminaariesityksiä käytin apuna kirjallista työtä tehdessäni, sillä niissä näkyi prosessin eteneminen.

Kritiikkinä tuotettani kohtaan on myönnettävä, että konsepti olisi voitu jättää keskeneräisemmäksi niin, että lapsi itse voi sen tehdä valmiiksi.

Periksiantamattomuuden ja päämäärätietoisuuden avulla toteutin lähes tuotantovalmiin elämyksellisen konseptin ja satukirjan. Opinnäytetyöni on hallittu kokonaisuus ja osoittaa monipuolisuuteni muotoilijana.

KUVALUETTELO

Kuva 1. Esimerkkikuva DIY -automatosta [viitattu 10.02.2013]. Saatavissa: (<http://lejardindejuliette.blogspot.be/2012/09/washi-tape-car-track.html>)

Kuva 2. Maitopurkeista valmistettuja DIY -taloja [viitattu 10.02.2013]. Saatavissa: (<http://www.casitawendy.blogspot.fi/search/label/things%20i%20like?updated-max=2009-09-23T06:52:00-07:00&max-results=20>)

Kuva 3. DIY -sorminuket [viitattu 10.02.2013]. Saatavissa: (<http://craftgawker.com/post/2012/06/20/34071/>)

Kuva 7. Tuubi toimii pakkauksena ja ajoneuvon runkona [viitattu 02.05.2013]. Saatavissa: (<http://www.oscar-diaz.net/?p=1437>)

Kuva 8. Tuubin rakenteesta muokataan erilaisia kulkuvälineitä [viitattu 02.05.2013]. Saatavissa: (<http://www.oscar-diaz.net/?p=1437>)

Kuvat 10-15. Puolalaisesta esikaupunkielämästä inspiroitunut Papertown kaupunki [viitattu 10.02.2013]. Saatavissa: (<http://www.papierowemiasto.pl/ENG/index.html>)

Kuva 16. Laatikon sisään rakennettu automatto [viitattu 10.02.2013]. Saatavissa: (<http://www.theimaginationtree.com/2011/05/small-world-play-cardboard-box-town.html>)

Kuva 17. Vahakankaalle printattu RK Designin Automatto [viitattu 10.02.2013]. Saatavissa: (<http://babyology.com.au/toys/fabulous-finnish-playmats-storage-at-minibots.html>)

Kuva 18. Kankainen automatto [viitattu 10.02.2013]. Saatavissa: (<http://punkinpattern.blogspot.fi/2010/07/car-roll-and-mat-with-riley-blake.html>)

Kuva 19. Suihkuverholle piirretty automatto [viitattu 10.02.2013]. Saatavissa: (<http://www.filthwizardry.com/2009/02/shower-curtain-village-play-mat.html>)

Kuva 20. Tieteippi [viitattu 10.02.2013]. Saatavissa: (<http://www.ohsweetbabies.com/toys-road-adhesive-tape.php>)

LÄHTEET

Kirjallisuus

Dunderfelt, T. 1998. Elämänkaaripsykologia: Lapsen kasvusta yksilön henkiseen kehitykseen. 9.-10. painos. Porvoo: WSOY-Kirjapainoyksikkö.

Kahri, M. 2003. Lapsen arki on leikkiä 2, 3-6 -vuotiaat leikin maailmassa. Kauhava: Pienperheyhdistys ry.

Lindstrom, M. 2010. Brand sense : sensory secrets behind the stuff we buy. New York: Free Press.

Korsvold, T. Proper Toys for Proper Children: A case study of the Norwegian Company A/S Riktige Leker (Proper Toys) julkaistu kirjassa: Childhood and consumer culture : studies in childhood and youth / edited by David Buckingham, Vebjørng Tingstad 2010. New York NY: Palgrave Macmillan.

Kinanen, S. 2009. Leikitään! - leikkikalukonseptin kehittäminen. Muotoilun koulutusohjelman opinnäytetyö. Lahti: Lahden ammattikorkeakoulu, Fellmannia.

Etelä-Suomen Sanomat, Nettivuokraamo, leluja voi nyt vuokrata. Tiistai 23.10.2012

Internet

(MLLa 2013) Mannerheimin lastensuojeluliitto 2013. Vanhempainnetti: tietonurkkaus, kasvu ja kehitys [viitattu 25.03.2013]. Saatavissa: (http://www.mll.fi/vanhempainnetti/tietokulma/kasvu_ja_kehitys/)

(MLLb 2013) Mannerheimin lastensuojeluliitto 2013. Vanhempainnetti: leikinurkkaus [viitattu 25.03.2013]. Saatavissa: (http://www.mll.fi/vanhempainnetti/lasten_leikit/leikin_merkitys_lapselle/)

(MLLc, 2013) Mannerheimin lastensuojeluliitto 2013. Vanhempainnetti: tietonurkkaus, leikin merkitys lapselle [viitattu 25.03.2013]. Saatavissa: (http://www.mll.fi/vanhempainnetti/lasten_leikit/leikin_merkitys_lapselle/)

(MLLd 2013) Mannerheimin lastensuojeluliitto 2013. Vanhempainnetti: tietonurkkaus, 3-4 -vuotias, persoonallisuus ja tunne-elämä [viitattu 25.03.2013]. Saatavissa: (http://www.mll.fi/vanhempainnetti/tietokulma/kasvu_ja_kehitys/3_4-vuotias/persoonallisuus_ja_tunne-elama/)

(MLLe, 2013) Mannerheimin lastensuojeluliitto 2013. Vanhempainnetti: 3-4 -vuotias, oppiminen ja älyllinen kehitys [viitattu 25.03.2013]. Saatavissa: (http://www.mll.fi/vanhempainnetti/tietokulma/kasvu_ja_kehitys/3_4-vuotias/oppiminen/)

(MLLf, 2013) Mannerheimin lastensuojeluliitto 2013. Vanhempainnetti: kasvu ja kehitys, 4-5-vuotias [viitattu 25.03.2013]. Saatavissa: (http://www.mll.fi/vanhempainnetti/tietokulma/kasvu_ja_kehitys/4_5-vuotias/)

(MLLg, 2013) Mannerheimin lastensuojeluliitto 2013. Vanhempainnetti: kasvu ja kehitys, 4-5-vuotias, persoonallisuuden ja tunne-elämän kehitys [viitattu 25.03.2013]. Saatavissa: (http://www.mll.fi/vanhempainnetti/tietokulma/kasvu_ja_kehitys/4_5-vuotias/persoonallisuus_ja_tunne-elama/)

(MLLh, 2013) Mannerheimin lastensuojeluliitto 2013. Vanhempainnetti: 5-6-vuotias : sosiaalisten taitojen kehitys [viitattu 25.03.2013]. Saatavissa: (http://www.mll.fi/vanhempainnetti/tietokulma/kasvu_ja_kehitys/5_6-vuotias/sosiaaliset_taidot/)

(MLLi, 2013) Mannerheimin lastensuojeluliitto 2013. Vanhempainnetti: 6-7-vuotias : sosiaalisten taitojen kehitys[viitattu 25.03.2013]. Saatavissa: (http://www.mll.fi/vanhempainnetti/tietokulma/kasvu_ja_kehitys/6_7-vuotias/sosiaaliset_taidot/)

(MLLj, 2013) Mannerheimin lastensuojeluliitto 2013. Vanhempainnetti: 6-7-vuotias : oppiminen ja älyllinen kehitys[viitattu 25.03.2013]. Saatavissa: (http://www.mll.fi/vanhempainnetti/tietokulma/kasvu_ja_kehitys/6_7-vuotias/oppiminen/)

(MLLk, 2013) Mannerheimin lastensuojeluliitto 2013. Vanhempainnetti: 5-6 -vuotias : persoonallisuuden ja tunne-elämän kehitys [viitattu 25.03.2013]. Saatavissa: (http://www.mll.fi/vanhempainnetti/tietokulma/kasvu_ja_kehitys/5_6-vuotias/persoonallisuus_ja_tunne-elama/)

(MLLi, 2013) Mannerheimin lastensuojeluliitto 2013. Vanhempainnetti: 5-6-vuotias : oppiminen ja älyllinen kehitys Saatavissa: (http://www.mll.fi/vanhempainnetti/tietokulma/kasvu_ja_kehitys/5_6-vuotias/oppiminen/)

(Wikipedia, tee se itse, 2013) Wikipedia, tee se itse[viitattu 01.04.2013] Saatavissa: (http://fi.wikipedia.org/wiki/Tee_se_itse)

Haastattelut

Räty, Pauliina 2013. Lastentarhanopettaja. Keskustelu 04.04.2013.

AINEISTOT:

Boyd D. & Bee H. 2012. Lifespan development. 6. painos.
Boston: Pearson/Allyn and Bacon.

Understanding children as consumers / edited by David W. Marshall 2010.
Los Angeles: Sage.

Battarbee, K. 2004. Co-experience : understanding user experiences in social interaction.
Helsinki: UIAH Kelley, T. 2002.

The art of innovation : lessons in creativity from IDEO, America's leading design firm.
Lontoo: Harper Collins Busines.

Kalliala, M. 1999. Enkeliprinsessa ja itsari liukumäessä : leikkikulttuuri ja yhteiskunnan muutos.
Helsinki: Gaudeamus.

Lindstrom, M. 2005. Brand sense : how to build powerful brands through touch, taste, smell, sight & sound. Lontoo: Kogan Page. Press, M. & Cooper R. 2007.

LIITTEET

LIITE 1

Keskustelu konseptista Pauliina Rädyn kanssa 04.04.2013

Opinnäytetyön edetessä hahmomallivaiheeseen, nousi esiin huolenaiheita, joihin vastauksia ei löytynyt kirjoista. Otin yhteyttä ammattileikkijään, lastentarhanopettaja Pauliina Rättyyn, jolta tiesin saavani asi- antuntevia kommentteja. Minulle oli tärkeätä, että tuote todella olisi suunnattu oikean ikäisille, ja että suunnittelemani muotoiluratkaisut olisivat heille sopivia.

Ikä

Esittelin konseptin, jonka jälkeen pyysin Rättyä kertomaan minkä ikäisille tuotteen kohdentaisi. Hän epäili joidenkin 2-vuotiaiden olevan liian pieniä konseptille, ja rajasi iän kolmesta viiteen-kuuteen ikä- vuoteen.

Osaako 3-vuotias liimata tarroja?

Huolenaiheeni opinnäytetyötä tehdessä olivat olleet siirtotarrat. Rädyn mukaan kolmivuotiaan sormi- näppäryys on jo kuitenkin niin hyvä, että hän osaa liimata tarroja. "Kolmivuotiaat ovat nohevia teke- mään". Toisaalta 3-6-vuotiaiden erot kehityksessä ovat huimia: "Joku kolmivuotias saattaa olla taita- vampi vahvistamaan katkoviivaa värikynällä kuin viisivuotias." "Vaikkei olisikaan taitava, niin autojen kokoaminen harjoittaa käden ja silmän yhteistyötä." Rätty näki positiivisena asiana tuotteen moniosai- suuden, että osilla voi leikkiä yhdessä tai erikseen. Kykyjensä mukaan lapsi voi leikkiä pelkästään autolla tai lukea kirjaa.

Autobuumi

Suosittu leikit ilmenevät jyvaskyläläisessä lastentarhassa kausittaisina. Auto on kuitenkin joidenkin lasten lempileikki. Pauliina kertoi tarinan 2-vuotiaasta kummipojastaan Hugosta, jota eläimet eivät vain kiinnosta. Hän ei erota hevosta tai lehmää, vaan ensimmäisenä pitää kuulla millä autolla Pauliina on tullut kylään.

Lasten leikit voivat olla mitä tahansa, mutta tietyssä porukassa autot on aina kovassa huudossa. Kysyin Pauliinalta minkä hän epäilee olevan syy tähän? "En tiedä, se sanoo PRRR! niin se on kiva!"

Tytötkin leikkivät autoilla

Opinnäytetyössäni en halunnut ottaa lainkaan kantaa siihen, oliko tuote tyttöjen vai poikien. Mielestäni tämä keskustelu oli täysin turhaa, sillä ainoastaan aikuisten leluille asettamat rajat tuovat ennakkoluulo- ja lasten leikkiin. Lapsi valitsee sen lelun, joka häntä kiinnostaa. Sain vahvistuksen näkemykseeni Paulii- nalta: "Meillä myös tytöt leikkii autoilla."

Neutraali väritys ja grafiikka

Värivalinnoilla pyrin tekemään tuotteesta neutraalin, onnistuinko?

"Värimaailmalta tuote on neutraalin näköinen, ei poikien eikä tyttöjen." Kaupungin kuvitus tuntui Pau- liinan mukaan ajattomalta, eikä sitä oltu rajattu tiettyyn aikakauteen. "Lapsi voi 20 vuodenkin kuluttua leikkiä sillä." Uskon Pauliinan viittaneen tällä pelkistettyyn grafiikkaan, jossa ei näkynyt esimerkiksi eri tyyl- tai aikakausien piirteitä. "Lisäksi koirat ovat lasten mielestä mielenkiintoisia"

Säännötön ja rajaton leikki

En liittänyt konseptiini minkäänlaisia sääntöjä, myös Rätty tuki tätä tekemääni muotoiluratkaisua.

"Monet lelut ovat liian valmiita, ja liian usein aikuinen määrää leikin säännöt."

"Tämä on tämä, ja tällä leikitään näin ja näin"-tyyppinen aikuisilla näkyvä ajattelutapa on Rädyn mieles- tä väärä lähtökohta leikille. Oma kasvatusfilosofiaansa Rätty kuvasi näin: "Lapsi oppii kokeilun kautta.

Se saa itse keksiä leikit. Lapsi saattaa nähdä asian toisin, että tällä leikitäänkin näin. Aikuinen ei näe miten lapsi leikin ajattelee. Leikkiä ei tule rajoittaa rajojen asettamisella." Rädyn mielestä avautuva ja kahvallinen automatto oli ajatuksena kiva, ja toi lisää rajattomuutta leikille.

Ajankohtaisuus

Jyvaskyläläiseen lastentarhaan oltiin keskustelun aikoihin tilaamassa uutta automattoa, ja Pauliina ilah- tuikin suunnittelemani satumaailman erilaisesta ilmeestä: "Olemassa olevat automatot näyttävät siltä, että ne on kaikki leikattu jostain rullasta. Sama juttu jatkuu ja jatkuu."

Liikenne

Lastentarhan vuosi oli jaettu teemoihin, ja meneillään ollut huhtikuun teema oli liikenne. Esikoululai- set tekivät esikoulukirjassa olleita liikenneaiheisia tehtäviä, harjoituksina piirrettiin liikennemerkkejä ja luettiin aiheeseen liittyviä kirjoja. Loppukuusta esikoululaiset olivat menossa katsomaan liikennettä ja liikennemerkkejä kaupunkiin. Vaikka liikenne olikin teemana huhtikuussa, siihen ei aiottu perehtyä läpikotaisin, vaan lapsen tietoisuutta liikenteestä pyrittiin lisäämään. Todella iloisena yllätyksenä ilmeni myös, että Rätty olisi halukas käyttää tuotetta työssään.

MUUTA KOMMENTOITAVAA/ PARANNUSEHDOTUKSIA

Erilaiset autot, selkeät kuvat, houkuttelevat kuvat tarjoavat katseltavaa nuoremmallekin lapselle kuten esimerkiksi 2-vuotiaalle. Aikuinen voi lukea kirjaa lapselle, ja näyttää nuoremmalle erilaisia selkeitä kuvia ja erilaisia autoja.

Rätty antoi myös vinkkejä satukirjaan lisättäviin tehtäviin, ja neuvoi kirjan materiaalien suhteen.

Materiaalina paksut sivut olivat Pauliinan mielestä paremmat, sillä se on kestävämpi ratkaisu toiminnal- lisuutta ajatellen, eivätkä sivut rähmääntyisi heti ensimmäisessä leikissä. "Myös kovakouraisemmatkin lapset voivat käyttää kirjaa, jos siinä on paksummat sivut". Kestävämpien sivujen avulla lapset voivat käyttää kirjaa leikeissä uudelleen ja uudelleen.

Parannusehdotuksena keskustelimme, että satukirjan toiminnallisia tehtäviä voitaisiin lisätä autokirjaan: -tunnistetaan liikennemerkkejä (helppoja, mistä ja milloin saa tien ylittää, kummalla puolella tietä kuljetaan) -yksi nopeusmerkki -pyörätie -toimintamalli tien ylityksestä

Pauliinan mielestä konsepti ei ollut niin vaikea, etteikö esikoululainen osaisi sillä itsekseen leikkiä.

Osa esikoululaisista osaa lukeakin, heitä ei opeteta tarhassa vaan he ovat itse oppineita. Selkeä ja suu- rikokoinen teksti olisi myös heille mahdollista luettavaa.

Keskustelu Rädyn kanssa oli silmiä aukaiseva, ja antoi rohkaisua projektin loppumetreille. Se, että hän oli valmis jopa testaamaan tuotetta esikouluryhmänsä kanssa, oli todella mieluinen yllätys.

Keskustelu eteni niin luontevasti, että Rätty totesikin: "Jos en tuntisi sinua, luulisin, että olisit opiskel- lut alaa enemmänkin." Tuntui siltä, että muotoiluratkaisullani olin todellakin onnistunut tavoittamaan kohderyhmän tarpeet, taidot ja kyvyt. Mitään epäkohtia ei noussut hänen mieleensä, vaan pikemminkin sain omia ratkaisujani tukevia kommentteja. Kyseenalaistaessani tuotteen olevan liian viimeistelty, hän taas totesi tuotteen olevan kohderyhmälle sopiva. "Kaikkien lapsien hahmotuskyky ei ole niin kehit- tynyt, että he osaisivat itse tehdä automaton. On hyvä, että on jotain mistä saa ideoita, jotain mistä lähteä liikkeelle "

Kiitos kaunis,

*Elisa, Pietari ja Oiva Hatanpää,
Noora Nylander, Essi Pullinen,
Antti Ojala, Aino-Maria Vuoti,
Pauliina Rätty, Leevi Kainulainen,
Ville Merisalo, Joonas Louhi,
August Salo, Kari Halme,
Anni Avela, Anni Purovuo,
Vilhelmiina Kinnunen,
Katja Mustaniemi ja Niko Kainulainen*