

Tekniikan Waiheita
ISSN 2490-0443
Tekniikan Historian Seura ry.
37. vuosikerta:3
2019
<https://journal.fi/tekniikanwaiheita>

Vanhentunut Pete: nostalgia, retrovaatio ja vintageleikki lähtökohtina hahmolelun suunnittelulle

Katriina Heljakka

To cite this article: Katriina Heljakka, ”Vanhentunut Pete: nostalgia, retrovaatio ja vintageleikki lähtökohtina hahmolelun suunnittelulle” Tekniikan Waiheita 37, no. 3 /2019): 43-56.
<https://dx.doi.org/10.33355/tw.86774>

To link to this article: <https://dx.doi.org/10.33355/tw.86774>

Vanhentunut Pete: nostalgia, retrovaatio ja vintageleikki lähtökohtina hahmolelun suunnittelulle

Katriina Heljakka¹

Nykyaikaisessa lelusuunnittelussa on jo pitkään hyödynnetty vanhentunutta ja analogista teknologiaa. Näin avautuvan historiatietoisen lelusuunnittelun keskeisiä käsitteitä ovat nostalgia, retrovaatio ja vintageleikki. Tässä katsauksessa esitellään tapausesimerkki leikkillisesti johdetusta, historiatietoisesta leluuotoiluprosessista: vuoden 2018 DesignerCon tapahtumassa lanseerattu ja eritoten aikuisille suunnattu hahmolelu, *Obsolete Pete* ("Vanhentunut Pete").

Johdanto: leluteollisuus kadonneen ajan jäljillä

1980-luvun suosituimpia leluhahmoja olivat länsimaissa Kennerin *Star Wars* -toimintafiguurit ja Hasbron *My Little Pony* -hahmot – lelut, joilla itsekin leikin. Kaksi vuosikymmentä aiemmin isäni leikkimä *Batman*-auto ja tätini *Barbie*-nukke päätyivät nekin perittyinä leluina myöhemmin tutkijan omiin leikkeihin. Retroleluille ei lopulta käynyt hyvin – tulitikkuja ampuva pikkuauto hukkui hiekkalaatikon uumeniin ja Barbielta leikattiin hiukset. Kaikki tässä mainitut lelutyyppit ovat kuitenkin edelleen markkinoilla uusina tai uusvanhoina versioina, joiden kohderyhmää eivät edusta yksinomaan lapset.

Leluteollisuus on nopeasti uusiutuva ala, jossa katsotaan niin eteen kuin taakse ja nykyään myös niin nuoriin kuin varttuneisiinkin kuluttajiin. Tämä perinteisesti fyysisiin ja analogisiin, niin viihteellisiin kuin opetuksellisiinkin leikkivälineisiin keskittynyt ala on yhtä aikaa uudistuva ja trendejä tarkkaan seuraava teollisuudenhaara, joka nivoutuu yhä enenevässä määrin tiiviisti teknologiakehitykseen etenkin digitaalisten viestintäteknologioiden osalta. Lelusuunnittelussa tähtytään tulevaisuuden ohella kuitenkin myös menneeseen ja uudelleen tulkitaan sen resursseja monin eri tavoin.

Leikillistyvässä ja lelullistuvassa ajassa² on muotoilun ja nykytaiteen maailma löytänyt leluista niin esikuvan kuin ilmaisuvoimaisen median. Siinä missä design-, lifestyle- ja sisustusaineisto lelullistuu, eli saa lelumaisesta estetiikasta tuttuja värejä, muotoja ja funktioita, on leikillistymiskehitykselle olennaista leluista kiinnostuneiden kohderyhmien siirtyminen yhä varttuneempaan suuntaan. Leluteollisuus onkin tunnustanut aikuisen leikkijän³ ja valmista nyt hahmoleluja tiedostetummin iäkkäämmille kohderyhmille, ei ainoastaan lapsille⁴. Esimerkiksi urbaanin taiteen rajavyöhykkeellä risteilevät ”designer-lelut” muodostavat il-

¹ TaT, FM, Ekon. mag. Katriina Heljakka on Turun yliopiston tutkijatohtori Suomen Akatemian leikkiä ja peilillisiä kulttuureja tutkivassa hankkeessa Centre of Excellence in Game Culture Studies ja tutkimuspäällikkö Porin leikintutkimuksen laboratoriossa (Pori Laboratory of Play, PLoP).

² Ks. esim. Ihamäki & Heljakka 2018.

³ Leluteollisuudessa aikuisiin leluleikkijöihin on viitattu esimerkiksi termillä ’kidult’. Ks. esim. ”2019 toy trend: Toys 4 Kidults”. Ks. <https://www.spielwarenmesse.de/magazine/article-detail/2019-toy-trend-toys-4-kidults/language/1/>.

⁴ Tästä esimerkkinä Funko Pop! -vinyylifiguurit. Ks. <https://www.funko.com/>.

Kuva 1. Lähikuva kaksiosaisesta Obsolete Pete -leluhahmosta WhipperSnap Studio osastolla, DesignerCon 2018-tapahtumassa.



maisukanavan erilaisille kokeiluille, jotka eivät massatuotettujen lelujen markkinoilla olisi soveliaita tai edes mahdollisia toteutustavoistaan ja erityisistä kohderyhmistään johtuen. Aikuisten lelusuhteiden kiertyessä edelleen vahvasti keräilydiskurssin ja harrastamisen ympärille, on yhtä aikaa mahdollista huomioida varsinaisen esineleikin (*object play*) kasvattaneen suosiotaan myös aikuisten parissa.

Tässä katsauksessa käsitellään historiatietoista muotoiluprosessia osana leikillistyvän kulttuurin lelu suunnittelua. Käyn aluksi läpi retroilun yleisempiä ulottuvuuksia leluteollisuudessa ennen kuin nostan esiin katsauksen taustatutkimukseksi nousevan hahmolelun *Obsolete Pete* ("Vanhentunut Pete").

Retroilun ulottuvuudet lelu suunnittelussa

Menneiden vuosikymmenten populaarikulttuuri kelpaa nykyajan leikillisen ja materiaalisen kulttuurin rakennusaineeksi pienin muutoksin. Usein leikillisuus yhdistyy artefaktien muotoilua ajatellen taaksepäin suuntautuvaan katseeseen eli historiasta tuttujen sisältöjen kierrättämiseen ja uudelleentulkintaan. ”Menneisyys kätkee monenlaisia resursseja, ja historia on menneisyyttä koskevaa tietoa. Historian välityksellä on mahdollista löytää uudelleen se, mikä on jo mennyttä. Historiaa ei käytetä ainoastaan menneiden muistamiseen. Sitä käytetään myös, kun orientoidutaan kohti tulevaisuutta”, kuten historiantutkijat Jaakko Suominen ja Anna Sivula kirjoittavat.⁵

Menneiden vuosikymmenten tyylejä ei enää kierrätetä ainoastaan muodissa tai kodinsustuksissa, vaan niitä hyödynnetään yhä tietoisemmin myös materiaalisen kulttuurin viih-teellisiä ja visuaalisia merkitysisältöjä hyödyntävässä lelu suunnittelussa. Katsauksessa käsitellään seuraavaksi menneisyydestä tutun materiaalisuuden jäljittelyä ja merkitystä uusissa leikkivälineissä.

Lelumarkkinoilla on nähtävissä laajentuvien kohderyhmien lisäksi myös entistä avoimempi ja kokeilevampi suhtautuminen leluissa käytettäviin raaka-aineisiin. Perinteisiä materiaaleja yhdistellään ennakkoluulottomasti toisiinsa: puuta metalliin tai kumiin ja toisaalta myös kartonkia tietotekniikkaan. Samaan aikaan leluille kehitetään ekologisempia valmis-

⁵ Suominen & Sivula 2012, 5.

tusmateriaaleja, kuten erilaisia kierrätys- ja komposiittiyhdistelmiä. Kiinnostus materiaali-suuteen näkyy myös digitaalisesta kulttuurista ponnistavien viihde- ja elämys tuotteiden saadessa rinnalleen kolmiulotteisuuden perustuvia ja leikkisyyteen nojautuvia esineitä. *Re-materialisaatio*⁶ tarkoittaa aikaisemmin digitaalisille alustoille luodun, leikkisän mediasisällön – kuten digitaalisten pelihahmojen – materialisoitumista erilaisiksi kolmiulotteisiksi leikkivälineiksi, kuten figuureiksi, toimintahahmoiksi ja pehmoleluiksi. Esimerkkeinä tästä toimivat niin *Angry Birds* kuin *Super Mario Bros* tai *Packman* -peleistä tutut lelullistetut hahmot.

Materiaalikoelujen ja re-materialisaation ohella leuteollisuus ammentaa myös omasta menneisyydestään. Yksi kolmiulotteisten ja kosketeltavien lelujen tämänhetkisistä innoittajista on retroilu ja nostalgian korostunut asema osana tuotesuunnittelun prosessia. Leuteollisuudessa retroilusta on tullut tiedostettu ja hyödynnetty strategia, jonka mukaan esimerkiksi vuosien takaisia hahmoja kuten vaikkapa alkuperäisiä *My Little Pony* -hahmoja tuodaan uudelleen markkinoille ja joiden kaupallinen potentiaali valjastetaan näin laajasti käyttöön myös aikuisyleisöjä ajatellen. Esimerkiksi keräilijät ovat kiinnostuneita lelumarkkinoilla aiemmin etabloituneista ja nyt uuden tulemisen tekevästä hahmoista, joihin he omaavat kosketuspintaa omasta lapsuudestaan. Menneen ajan uudelleenlanseerattuja leluja hankitaan paitsi lähipiiriin lapsille, myös omaan käyttöön. Olennaista näissä retrolelusuhteissa on pysyväksi muotoutunut tunneside hahmoihin.⁷

Retroilu on läheisessä suhteessa historiatietoisuuteen ja taaksepäin kaihoisastikin suuntaavaan katseeseen. Pohjois-Amerikan leuteollisuuden trendianalyttikoiden mukaan *retrolla* on kolme ulottuvuutta suhteessa leluihin: nostalgia, vintage ja klassikko. *Nostalgia* viittaa tässä yhteydessä menneisyyden leluihin liittyvään reflektointiin, *vintage* lelusuunnittelussa käytettyyn tyyliin ja *klassikko* vakiintuneeseen asemaan markkinoilla.⁸ Näitä erilaisia *retroilun* ulottuvuuksia on joidenkin yritysten tapauksessa hyödynnetty kokonaisvaltaisesti aina yrityksen nimestä alkaen aina kokonaiseen tuotevalikoimaan ulottuen. Tässä katsauksessa nostalginen suhde leluun ymmärretään tuoteuskollisuutena, vintage tyyliuskollisuutena ja klassikko teemauskollisuutena (ks. Taulukko 1.).⁹

Myös tutkimuskirjallisuudessa käsitellään kuluttajien nostalgiasuhteita ja retroiluun liittyviä preferenssejä. Constantine Sedikides ja hänen kanssatutkijansa (2015) selvittivät nostalgisten kokemusten sisältöä, sen tunteen laukaisevia asioita ja psykologisia funktioita. Heidän mukaansa nostalgiset sisällöt ovat usein lähtöisin inhimillisestä vuorovaikutuksesta, ne liittyvät toisiin henkilöihin ja tapahtumiin, nostalgian laukaisevat sosiaaliset suhteet toisiin ja sen psykologiset funktiot liittyvät ihmissuhteiden ja vuorovaikutuksen käynnistämiseen, henkilökohtaisen tiedon jakamiseen ja toisten ihmisten tukemiseen.¹⁰ Schindler ja Holbrook¹¹ ovat käsitelleet nostalgiaa suhteessa kuluttajakokemuksiin. Tutkijoiden mukaan nostalgia on liitettävissä yhtäältä sukupolvien muistamiseen ja toisaalta kuluttajatuotteiden osalta uudelleenlanseerauksiin. Fort-Rioche ja Ackermann taas kirjoittavat kuluttajien in-

⁶ Ks. Heljakka 2012.



⁷ Ks. Morency 2012, 136.

⁸ "Toy trends media briefing", 11.2.2013, New York Toy Fair.

⁹ Ks. esim. *Front Porch Classics* -sarjan pelit, jotka retroilevat sekä käsitteellisesti että kokonaisvaltaisesti. Ks. "Front Porch Classics -kotisivu". www.universitygames.com/frontporchclassics 2019.

¹⁰ Sedikides et al. 2015.

¹¹ Schindler & Holbrook 2003.

Nostalgia (tuoteuskollisuus)	Vintage (tyyliuskollisuus)	Klassikko (teemauskollisuus)
Menneisyyden lelujen hyödyntäminen tuotekehityksessä ja markkinoinnissa: Lelu jäljittelee alkuperäistä versiotaan. Esim. Fisher-Pricen lelu puhelin ”Chatter Telephone Pull Toy”, alkuperäisiä 1980-luvun <i>My Little Pony</i> - ja <i>Mansikka Marja</i> -hahmoja hyödyntävä toiminta 2010-luvulla.	Menneisyyden estetiikan (muodon ja tyylin) hyödyntäminen lelu suunnittelussa. Lelu jäljittelee soveltaen menneen ajan tyyliä. Esim. <i>Candylab</i> -yrityksen valmistamat vintage-leikkiautot (Moynihan 2015).	Pitkäaikaisesti menestyneiden lelujen aseman vakiintuminen markkinoilla, joka sallii tuotteiden eriaistaisen variaation. Esim. <i>Lego</i> -palikat, <i>Barbie</i> -nukke, <i>Star Wars</i> -toimintahahmot, joista on vuosikymmenten varrella ilmestynyt lukuisia eri versioita.
		

Taulukko 1. Retroilun ulottuvuudet leluteollisuudessa. Yksittäiset lelut ja kokonaisvaltainen retroilu.

novatiivisuudesta suhteessa tuotesuunnitteluun, jota he käsittelevät termin *neo-retro* avulla.¹² Tämä viimeksi mainittujen tutkijoiden eräänlainen uusretroilu on lähimpänä katsauksessa jäljempänä avattua retrovaation ajatusmallia.

Uusretroilu tarkoittaa Fort-Riochen ja Ackermannin tutkimuksessa tuotesuunnittelun lajia, jossa uudelleentulkitaan menneisyyden muotoja ”uutuutta” kanavoivilla tavoilla. Retrotuotteet voivat tutkijoiden mukaan edustaa näin ollen sekä menneen ajan reproduktioita että luovia tulkintoja menneen ajan (kulttuuri)tuotteista. Fort-Riochen ja Ackermannin mukaan retrotuotteet voidaan jakaa markkinoinnin yhteydessä kolmeen: *kertaukseen* (repetition), *uudelleentulkintaan* (reinterpretation) ja *uudenluomiseen* (creation). Tämän lisäksi retroilussa on mahdollista jaotella kolme lähestymistapaa suhteessa retrotuotteisiin: Tuote voi olla retromielessä joko ”tekaistu” (made-up), ”paranneltu” (revamped) tai ”repro”. Fort-Rioche ja Ackermann yhdistävät tämän retrotuotteiden luokittelun neo-retroon tai eräänlaisen uusretroiluun.¹³

Retrovaatiolla tarkoitetaan Suomisen ja Sivulan määritelmän mukaan menneisyyttä koskevaa tietoa hyödyntävää innovaatiota. Nostalgia ei siten ole ainoa mahdollinen retrovaatioiden tuottamista motivoiva voima.¹⁴ Leikkivälineiden yhteydessä ilmenevää retroilua on mahdollista lähestyä nostalgiaa laajemmin tarkastelemalla lelujen, pelien ja muiden kulttuurintuotteiden hyödyntämää retrovaatiota, tai kuten tässä katsauksessa pohtimalla teknologian ja retroilun suhdetta. Innovatiivisuus yhdistyy markkinointinäkökulmasta katsoen

¹² Fort-Rioche & Ackermann 2013.

¹³ Fort-Rioche & Ackermann 2013, 497.

¹⁴ Suominen & Sivula 2012, 8.

tuotteisiin, joissa on merkittävällä tavalla uusia piirteitä.¹⁵ Retrovaatiosta taas voidaan puhua sellaisten tuotteiden, palveluiden tai tuotantoprosessien yhteydessä, joiden kehitystyössä on hyödynnetty menneisyyttä koskevaa tietoa ja löydetty uudelleen jotain innovatiivista.¹⁶

Hahmolelun affordanssit ja vintageleikin käsite

Leikin estetiikasta kirjoittaneen Nachmanovitchin mukaan ihmisten ja esineiden välinen ”epäsuhde” on suoraa seurausta artefaktien epäesteettisyydestä. *Free Play. Improvisation in Life an Art* -teoksessa Nachmanovitchin kuvailee suhteemme esineisiin rikkoutuvan niiden rumuuden vuoksi, ei esimerkiksi siksi että ne hyödyntäisivät muovia tai elektroniikkaa.¹⁷ Aikuisten leluleikkijöiden suhteet ja suhtautuminen leikkivälineisiin kertovat kuitenkin merkityksellisistä ja intensiivisistä esinesuhteista, jotka ilmenevät eri tavoin materiaalisessa ja luovassa leikissä.

Esineitä on aina käytetty leikissä. Semiootikko ja pelitutkija Mattia Thibault’n mukaan on epätodennäköistä, että löytäisimme sivilisaation, jossa ei olisi ollut leikkivälineitä.¹⁸ Kaupalliset ja massatuotetut lelut ovat yleisimmin nykyajan leikissä hyödynnettyjä esineitä. Leluteollisuuden tuottamat leikkivälineet ovat leikillistyvässä ajassamme saaneet rinnalleen kokeellisen lelusuunnittelun alueen, jossa jakelu tapahtuu massamarkkinoiden sijaan pieniin tuotelanseerauksiin keskittyvien yhteisöjen ja verkkosivujen kautta. Näistä tunnetuin lienee verkkoyhteisö ja kauppapaikka *Etsy.com*, joka markkinoi itseään lauseella ”Jos se on käsintehy, vintagea, kustomoitua tai uniikkia, se on Etsyssä.”¹⁹

Tänä päivänä aikuiset paitsi keräävät leluja yhä näkyvämmiin, he myös kustomoivat, tekevät käsitöitä ja valokuvaavat ja videoivat lelujaan entistä enemmän. Kasvavat lelumarkkinat merkitsevät lelusuunnittelulle yhä laajempaa mahdollisuuksien horisonttia vaikkapa juuri hahmolelujen aiheita ajatellen. Nykyajan lelusuunnittelu tuntee ja osaa hyödyntää söpöjen aiheiden ohella myös muun muassa populaarikulttuurista tunnettua kauhuteemaa.²⁰ Niin leikkijöiden itsensä, kuin leluja lapsiperheisiin hankkivien vanhempien sietokykyä kokeillaan eri tavoin. Tämä tapahtuu yhtäältä massamarkkinoilla ja toisaalta erikoistuneemmilla kaupallisilla alustoilla kuten Etsyssä myytävissä kustomoiduissa, käsintehdyissä tai rajoitettuihin tuote-eriin perustuvissa *designer-leluntuotteissa*. Leluestetiikka on erikoiseditioihin erikoistuneissa kauppapaikoissa massamarkkinoita kokeilevampaa ja usein myös kalliimmin hinnoiteltua.

Tässä katsauksessa käsitelty *materiaalis-digitaalinen retroilu* edustaa yhtä kokeilevan lelusuunnittelun suuntauksista. Hahmolelujen suunnittelussa uusi nukke, pehmolelufiguuri tai toimintahahmo (eli lelu, jolla on useimmissa tapauksessa ihmistä muistuttava, inhimillistetyt eläimen tai fantasiaolennon muoto ja kasvot) syntyy aina suhteessa historiallisiin edeltäjiinsä mutta saa aina uusia versioita ja tulkintoja. Pehmeä ja söpö nallekarhu, joka on yksi maailman tunnetuimmista leluhahmoista, on viime vuosina saanut rinnalleen selkeästi uskaliaampia tulkintoja, jotka eivät ole selvästikään lapsille suunnattuja. Yksi traditionaalisen teddykarhun

¹⁵ Rioche & Ackermann 2013, 499.

¹⁶ Suominen & Sivula 2012, 6.

¹⁷ Ks. Nachmanovitch 1990, 150.

¹⁸ Thibault 2017.

¹⁹ Alkuperäinen teksti kuuluu ”If it’s handcrafted, vintage, custom, or unique, it’s on Etsy.” Ks. ”Etsy.com -verkkosivut.” www.etsy.com 2019.

²⁰ Heljakka 2018.

haastaneista hahmoista on japanilaisen Mori Chackin *Gloomy Bear*.²¹ Designer-leluksi kategorisoitua Gloomy muuttuu tilanteesta riippuen raatelevaksi karhuksi terävine kynsineen, eikä enää vastaa hellyttävänä pidettyä kantahahmoaan. Kuitenkin Gloomy on esteettisesti riittävän uskollinen esikuvalleen, joten sen tunnistaa edelleen nallekarhuksi. Kuten tämä katsaus osoittaa, on tunnistettavuudesta etua uusiin hahmoihin tähtäävässä leluu suunnittelussa ja muotoilussa, mutta leluun menestymisen mahdollisuudet pohjaavat myös muihin tärkeisiin affordansseihin (*tarjoumat*), kuten leluun funktionaalisiin tai toiminnallisiin ominaisuuksiin.²²

Leikittävyys osana hahmoleluun suunnittelua

Olen aiemmassa tutkimuksessani jäsentänyt leluelämyksen osa-alueita (fyysinen, funktionaalinen, fiktiivinen ja affektiivinen). Kolmiulotteista leluesinettä suunniteltaessa sen tärkeimmäksi ensisijaiseksi ulottuvuudeksi mielletään usein sen fyysinen olomuoto, kuten sen valmistusmateriaali, muoto ja mittasuhteet. Lelun estetiikan kannalta olennaista on sen teema, tyyli, värimaailma ja asettuminen joko lähemmäksi esittävää (esim. tässä katsauksessa käsitellyt hahmolelut) tai ei-esittävää (esim. *Lego*-palikat) olomuotoa.²³

Jotta esinettä voitaisiin ajatella leluna, on sen oltava *leikittävä* (*playable*). Niin improvisoitujen²⁴ kuin suunniteltujen lelujen keskiössä on juuri niiden leikittävyys. ”Analogisten” eli perinteisten (mekaanisten ja/tai menneen ajan tyylejä mukailevien) lelujen kanssa tapahtuvaa leikkiä voidaan pohtia *vintageleikin* käsitteen avulla. Thibault’n mukaan vintageleikki on erilaisia leikkiaktiviteetteja leikkivälineillä, jotka asettautuvat historialliseen jatkumoon menneisyyden retoriikan, tyylin tai materiaalin kanssa.²⁵ Tässä katsauksessa esitelty vintageleikki näyttäisi retroilevan leluu suunnittelun ohella kutsuvan leikkiin yhä enemmän leluintressejä omaavia aikuisia ylisukupolvisen leikin (*transgenerational play*) kasvattaessa suosiotaan.

Paikannan (vintage-)leikittävyyden yhdeksi leikkivälineen funktioista eli toiminnallisuuksista. Funktionaalisuus leluu suunnittelussa liittyy tässä suhteessa paitsi leluun käyttökelpoisuuteen leikissä, myös siihen suunniteltuihin erilaisiin tarjoumiin kuten mekaanisiin (tai esimerkiksi nykyajan älylelujen tapauksissa digitaalisiin) tarjoumiin. Leikittävyyden ohella leluu suunnittelun kannalta on myös olennaista se, tähdätäänkö leikissä oppimiseen vai enemminkin viihdytetyksi tulemiseen. Opetuksellisissa leluissa tavoitellaan tarjoumia eli affordansseja, jotka mahdollistavat leikillisen oppimisen. Viihtymisen kannalta leluu suunnittelussa korostuvat muunlaiset suunnittelutavoitteet, kuten leluun estetiikka eli visuaalisuus ja materiaalisuus, sekä esimerkiksi hahmoleluista puhuttaessa niiden liikuteltavuus, joka mahdollistaa leluhahmon asettelun erilaisiin asentoihin ja poseerauksiin. Hahmoleluun affordansseilla viitataan tässä katsauksessa erityisesti sen materiaalisiin ja mekaanisiin tarjoumiin. Lelun toiminnallisten tarjoumien lisäksi on mahdollista lähestyä suunniteltavaa esinettä myös sen tarinallisista ja affektiivisista ulottuvuuksista käsin. Vintageleikillä taas tarkoitetaan katsauksessa ei-teknologista leikkiä, joka perustuu lähinnä hahmoleluun fyysiseen liikuteltavuuteen, tarinallistamiseen ja affektiiviseen potentiaaliin. Näitä avataan enemmän katsauksen seuraavassa osiossa, jossa esitellään tapaustutkimuslelu, *Obsolete Pete*.

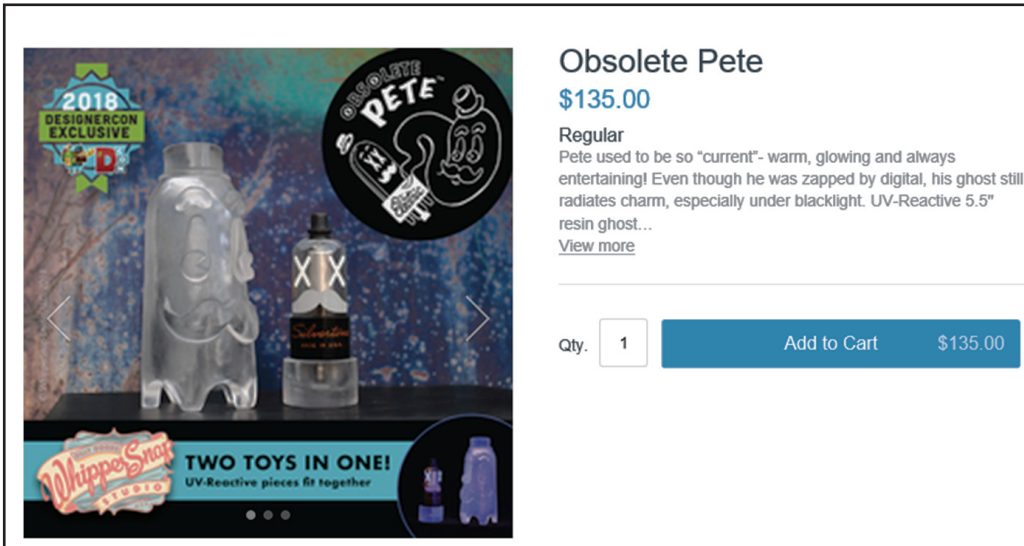
²¹ ”Mory-Chack”, www.revolvy.com 2019.

²² Ks. Gibson 1977.

²³ Ks. esimerkiksi Heljakka 2019.

²⁴ Thibault 2017, 110.

²⁵ Thibault 2017, 121.



Obsolete Pete
\$135.00

Regular
Pete used to be so "current"- warm, glowing and always entertaining! Even though he was zapped by digital, his ghost still radiates charm, especially under blacklight. UV-Reactive 5.5" resin ghost...

[View more](#)

Qty. [Add to Cart](#) \$135.00

Kuva 2. *Obsolete Pete*. Kuvakaappaus WhipperSnap Studion verkkosivuilta. Lähde: "Obsolete Pete -verkkosivut", whippersnapstudio.com 2019.

Obsolete Pete – osuvalla tavalla outo

Samalla kun ajankohtainen teknologia lelullistuu²⁶ näyttäisi ilmiölle olevan olemassa myös käänteinen kehityssuunta. Tällä viitataan hahmolelun retrovaatioon, jossa vanhentuneen teknologian hyödyntäminen kiteytyy fyysisen materiaalin ympärillä tapahtuvaan nostalgisointiin. Tässä katsauksessa huomio kiinnittyy DesignerCon -tapahtumassa vuonna 2018 lanseerattuun designer-leluun, tai oikeammin sanottuna kahdesta eri osasta muodostuvaan hahmoleluun, *Obsolete Peteen* (ks. Kuva 2).

Sanan "obsolete" suomenkielinen vastine on "vanhentunut" ja niinpä viittaa katsauksen loppuosassa tähän leluhahmoon nimellä "Vanhentunut Pete", jonka suunnittelusta, muotoilusta ja valmistuksesta vastaa yhdysvaltalainen WhipperSnap Studio. Yritys markkinoi verkkosivuillaan olevansa "kujeilevien taidelelujen, sarjakuvien, muraalimaalausten ja muun välttämättömän hölynpölyn tekijöitä."²⁷ Haastatteleman suunnittelija Becky Clark kertoo, miten yrityksessä ollaan kiinnostuneita vanhan ajan esineistä ja miten suunnittelijat ovat erikoistuneet omassa keräilyssään etenkin 1950- ja 1960-luvun esineisiin.²⁸ Clarkin mukaan Coloradon Denverissä toimivan yrityksen keskiössä on sen kiinnostus nostalgiaa kohtaan. Hän kuvailee nykytilannetta sellaiseksi, jossa vaihdamme esimerkiksi mobiilipuhelinta "joka 15. sekunti" siinä missä isovanhempamme saattoivat käyttää samaa puhelinta jopa 40 vuotta. Kiinnostus niin aatteelliseen kuin artefaktuaaliseen menneeseen ilmenee yrityksessä

²⁶ Ks. Ihamäki & Heljakka 2018.

²⁷ "Mischief-makers of art toys, comics, murals and other essential nonsense." Ks. tarkemmin "WhipperSnap: About", whippersnapstudio.com 2019.

²⁸ Becky Clark (Rebecca Ellen Clark) kuvailee Instagram-tilinsä profiiliosiossa itseään leikkisästi seuraavin sanoin: "Doodle mistress, toy tinkerer, bulldog mom, and admirer of old-timey things. The other half of WhipperSnap Studio in Denver, CO."



Kuva 3. Toinen *Obsolete Pete* -hahmon suunnittelijoista, ”Ms. Chief Maker” Becky Clark.

monin tavoin. Yrityksen menneisyydestä kumpuava kokonaisvaltainen estetiikka ja vintageen viittaava retrohenkinen tyyli ulottuu suunnittelijoiden ulkoiseen habitukseen, kuten pukeutumiseen ja hiustyyliin saakka (ks. suunnittelija Becky Clark, Kuva 3.).

”Menneisyyden artefaktin voi kytkeä täyttämään uutta tehtävää tai menneisyyden artefaktin vanhan tehtävän voi herättää henkiin uudessa ajassa, uudella tavalla”, ehdottavat Suominen ja Sivula.²⁹ Vanhentunut Pete on hahmolelu, joka jäljittelee muodoltaan teknologialtaan jo vanhentunutta elektroniputkea (myös tyhjiöputki, radioputki). Taustalla on suunnittelijoiden kiinnostus aiemmin esimerkiksi viestintälaitteissa käytettyihin vakuumputkiin, joita

Clark kuvailee ”vaikuttaviksi objekteiksi itsessään”. ”Halusimme tehdä tällaisesta putkesta hahmon, joten lisäsimme siihen vinyylistä valmistetut viikset, hehkuvat silmät. Sillä on UV-valoon reagoiva alusta [mikä saa sen hehkumaan], joka viittaa vanhentuneeseen teknologiaan”. ”Hahmon kanssa saa toisen osan, hartsista valmistetun kummituksen”, kuvailee Clark suunnittelemaansa hahmoa.

Leluelämyksen osa-alueiden nelijaon mukaan leikkivälineitä on mahdollista tarkastella niiden fyysisestä, funktionaalisesta, fiktiivisestä ja affektiivisestä näkökulmasta. Vanhentunut Pete on fyysiseltä valmistusmateriaaliltaan yhdistelmä erilaisia muoveja ja hartsia. Sen narratiivinen ulottuvuus kumpuaa yhtäältä sen esikuvan todellisesta historiakytköksestä ja toisaalta sen humoristisen hahmon estetiikasta, jonka Clark näkee merkitykseksi myös lelun affektiiviselle, eli tunneperäiselle vastaanotolle. Lelun taustatarina on merkityksellinen paitsi suunnittelijoille itselleen myös lelun markkinoinnille. Kuvassa 2. näkyvä teksti kuvailee lelua hahmoksi, joka tapasi ”olla niin ’ajassa kiinni’, lämmin, hehkuva ja aina viihdyttävä”, kunnes digitalisaatio muutti tilanteen. Becky Clark toteaa näiden adjektiivien kuvaavan myös sitä, millaisia esimerkiksi radioiden sisältä löytyvät putket aikoinaan olivat ja sanoina, jotka voidaan yhdistää ”inhimillisiin ominaisuuksiin”. Verkkosivujen mukaan hahmo on valmistettu muovista ja reagoi mustavalolamppuun ”säteilemällä charmia”. Lelun hinnaksi ilmoitetaan 135 Yhdysvaltain dollaria ja todetaan, että se on tilattavissa verkosta ainoastaan Pohjois-

²⁹ Suominen & Sivula 2012, 6.

Amerikassa. Lelu ei olekaan myynnissä verkkokauppa Etsyssä, mutta vintage-estetiikalle uskollisena se edustaa lähtökohdiltaan samankaltaista hahmolelua kuin monet alustalla markkinoidut lelut. Hahmo on yhtä aikaa uusi, uusvanha ja uniikki ja sopii siten yhteisön filosofiaan.

Fort-Riochen ja Ackermannin kategorisoinnin mukaan hahmolelun suhde retroon on sekä uudenluominen tai ”tekaistu”³⁰, sillä se on tuote, jonka suunnittelussa on hyödynnetty visuaalisia elementtejä menneestä maailmasta. Esimerkkilelu edustaa selvästi uusretroilua eli siinä hyödynnetään menneen ajan tyylin lisäksi myös vanhaa teknologiaa.

Funktionaalinen näkökulma tulee esiin hahmolelun toiminnallisuudessa. Becky Clark kuvailee lelun toiminnallisuutta seuraavasti: ”Se ei todellakaan ole mikään *Transformer*”. Hän viittaa tällä lelun yksinkertaiseen mekaniikkaan.³¹ Toisaalta suunnittelija huomioi lelun kaksiosaisuuden antamat mahdollisuudet manipulaatioon perustuvassa esineleikissä. Peten kaksi erillistä osaa mahdollistavat leluhahmon monipuolisimman asettelun eikä sitä siksi voida pitää täysin staattisena esineenä, kuten esimerkiksi joidenkin figuurien osalta on.

”Vanhentunut Pete” edustaa leikkittävyydeltään Thibault’n (2017) nimeämää vintageleikkiä, joka ei kiteydy ainoastaan vanhentuneella teknologiaestetiikalla leikkittelyyn, vaan myös tapaan jolla materiaalista leikkivälinettä käytetään esineleikissä. Leluhahmot asetetaan kuvaamaan leikkijänsä leikkimielistä elämäntyyliä ja toisaalta palvelemaan leikkijänsä tarinankeronnallisia tarpeita. Vanhentunut teknologia saa ”Vanhentuneen Peten” kohdalla täysin uuden käyttötarkoituksen, kun se asemoidaan osaksi designer-leluihin liitettyä artefaktuaalista ja tilallista tai asetelmallista leikkiä.

Retrovaation luonne on tapaustutkimuksessani myös mitä enimmässä määrin leikkilinen. Se on leikillistä asennoitumista peräänkuuluttava ja materiaaliseen esineleikkiin houkutteleva esimerkki siitä, miten lelusuunnittelussakin joskus katsotaan taaksepäin myös teknologisessa mielessä. Koska ”Vanhentunut Pete” edustaa suunnittelulähtökohdiltaan tämän lisäksi myös menneen ajan teknologista artefaktia, on historiatiotoiseen ajatteluun pohjaavaa analyysiä ulotettava vieläkin pidemmälle. Kyseessä onkin täsmällisemmän määrittelyn mukaan teknologian historiasta ammentava *materiaalinen retrovaatio*.

”Vanhentunut Pete” ei ole väsähtänyt lelu, vaan osoittaa tässä katsauksessa yhden vielä niukasti hyödynnetyn, mutta hedelmällisen hahmolelusuunnittelun suuntauksen. Se toimii eräänlaisena historiatuotteena esimerkkinä retrovaatiivisesta suunnittelusta niin ajatuksellisessa kuin materiaalisessakin mielessä. Käytöstä poistunut teknologinen laite on nykypäivän lelusuunnittelussa otettu uudelleen käyttöön ja muotoiluresurssiksi, ja lisäksi suunnitteluprosessissa on hyödynnetty sen artefaktuaalista tunnettuutta ja siihen sisältyvää nostalgiapotentiaalia. Toisaalta ”laite” tarjoaa alkuperäisestä historiakontekstistaan irrotettuna estetiikaltaan mielenkiintoisen, kenties eriskummallisenkin muodon uudelle hahmolelulle, joka nimeään myöten leikittelee vanhentuneeseen teknologiaan läheisesti liittyvällä terminologialla. Tällä tavoin nähtynä on katsauksessa käsitelty hahmolelu osuvalla tavalla outo. Sen liitokset menneisyyteen eivät ehkä avaudukaan designer-lelun nuoremmalle kohderyhmälle koko laajuudessaan, mikä lisää ennestään leikkivälineeseen kohdistuvaa, potentiaalista mielenkiintoa. Retrovaatio on ”Vanhentuneen Peten” tapauksessa siksi paitsi käsitteellinen, myös esteettisessä ulottuvuudessa manifestoituva.

³⁰ Fort-Rioche & Ackermann 2013.

³¹ Transformers-lelut ovat tunnettuja monipuolisesta nivellytyksestään, joka mahdollistaa toimintahahmoille erityyppiset asennot ja poseeraukset. Ks. esim. Jensen 2019, www.geek.com.

Lopuksi: retroileva lelumuotoilu osana leikillistä muotoilujohtamista

Leluteollisuus on muotiala, joka elää uutuustuotteista. Lelusuunnittelussa pyritään jatkuvasti soveltamaan uusimpia teknologioita ja materiaalisia innovaatioita sekä hyödyntämään digitaalisen kulttuurin ja esimerkiksi sosiaalisen median alustojen synnyttämiä ilmiöitä lelusuunnittelun idea- ja resurssipankkina. Kuten tässä katsauksessa esitetään, on 2010-luvun lopulla mahdollista todeta myös tapaustutkimukseni osoittama vaihtoehtoinen tapa lähestyä lelusuunnittelua. Me voimme katsoa tekniikan vaiheissa taaksepäin ja tulkita lelullisessa mielessä uudelleen vanhentunutta teknologiaa, puhaltaa siihen lelun henkeä ja leikin ikiaikaista lumoa retrovaation ajatusta hyödyntäen. Katsauksessa esitelty ”Vanhentunut Pete” voi näyttäytyä nykyajan leluileisölle eksoottisena kuriositeettina, jonka estetiikka kiehtoo sen aavistuksenomaisessa tuttuudessa, ja toisaalta sen materiaalsen muodon viestivän vanhentuneen teknologian vieraudessa. Hahmo on kuin kumeasti soiva kaiku menneisyydestä, jonka mielle yhtymä historiaan houkuttelee vaikkapa *steampunkista*³² ja viktoriaanisen ajan tyyleistä kiinnostuneita kuluttajaryhmiä.

Ideoiden, aiheiden ja nyt myös teknologisten laitteiden kierrätys ja käyttäminen hahmolelusuunnittelun lähtökohdaksi näyttäisi avautuneen mahdollisuutena lelusuunnittelijoille, jotka vastaavat uusien leluhahmojen luomisesta ja tuomisesta markkinoille. Kuten katsauksessa todetaan, on leluteollisuus löytänyt menneisyyden resurssina reflektoidakseen klassikkotuotteiden asemaa, hyödyntääkseen vintage-ajattelua esteettisenä varaintona ja kehittääkseen uusretroja tuotteita leluarkkinoille.

”*History management*, historialla johtaminen tai hallinta, [...] tarkoittaa kaikkia niitä keinoja, joilla historiakulttuurisesti aktiivinen toimija ottaa haltuunsa menneisyyttä”, määrittelevät Suominen ja Sivula.³³ Retrovaation logiikan mukaan menneisyyden ilmiö, väline tai toimintatapa on valjastettavissa uuteen tehtävään.³⁴

”Tieteessä leikillisuus voi viitata moneen suuntaan. Se voi tarkoittaa käsitteellistä leikkiä, teoreettis-metodologista leikkiä ja toiminnan muotojen leikkiä”, kirjoittaa Jaakko Suominen (2013) ja toteaa retrovaation edustavan tätä käsitteellistä leikkiä. Kun retrovaatio tapahtuu katsauksen osoittamalla tavalla hahmolelusuunnittelun yhteydessä, voidaan keskusteluun tuoda uusi käsite ja tarttua tällä tavoin leikkiinkutsuun. Me voimme puhua esimerkiksi leikillisesti johdetusta historiatiyöstä ja suunnittelusta eli historialla leikkittelystä ja johtamisesta.

Retrovaatiivisuus tarjoaa tässä katsauksessa esitelmälle tapaustutkimukselle käsitteellisen ja jo nyt hahmolelusuunnittelussa hyödynnetyn kontekstin, mutta sen laajamittainen käyttö osana hahmolelusuunnittelua voidaan kyseenalaistaa ainakin yhdestä näkökulmasta. Ennen kaikkea lelut edustavat muotialaa, jonka tuotteilta edellytetään paitsi jatkuvaa uusiutumista, myös uutuusarvoa. Siksi ei ole hedelmällistä ajatella hahmolelusuunnittelun ”reproavan” toistuvasti ”Vanhentuneen Peten” ideaa ja suunnittelijoiden luovan jatkuvalta pohjalta uusia hahmoja vanhentuneiden teknologisten laitteiden, kuten esimerkiksi matkapuhelinten tai tablettien ympärille. Leikillisessä muotoilussa ja tuotekehityksessä onkin olennaista se, miten tasapainoilla retrovaation ja innovaation välimaastossa, miten uudelleentulkituista tunnistettavasti, kuitenkin unohtamatta tuotteen uutuusarvoa.

³² Steampunkilla tarkoitetaan modernin ajan innovaatioita jäljittelevää, mutta höyrykoneesta energiansaavaa teknologiaa, jonka ympärille on rakentunut kokonainen, usein viktoriaanisen Englannin visuaalista miljöötä jäljittelevä alakulttuuri. Ks. esim. ”What is Steampunk?”, www.ministryofpeculiaroccurrences.com 2019.

³³ Suominen & Sivula 2012, 13.

³⁴ Suominen & Sivula 2012, 8.

”Historioitsijan on oltava samanaikaisesti menneisyyttä, nykyisyyttä ja tulevaisuutta koskevan tiedon asiantuntija”, kirjoittavat Suominen ja Sivula.³⁵ Materiaalista leikkiä ja sen osailmiöitä, kuten materiaalista retrovaatiota, tarkastelevan lelututkijan on tiedostettava ja tunnistettava niin massatuotettujen kuin designer-lelujenkin muotoiluhistoria ja teknologian kulttuurinen muutos. Tämän tiedon avulla hän kykenee osoittamaan leluhistoriassa ilmenevän taaksepäin katsomisen ulottuvuudet paitsi teknologiakehityksessä myös menneisyyteen ja tulevaisuuteen suuntautuvissa näkökulmissa. Kirjoittajan itse harjoittama retrovaativiseen ajatteluun pohjautuva leikittely tässä katsauksessa esitellyn uuteen hahmoleluluun liittyvän pohdinnan yhteydessä johti aiemmassa tutkimuksessa esitellyn mallin jatkokehittämiseen ja täydentämiseen (ks. Taulukko 2.):

Historiatietoisuus	Historiatiedon käyttö	History management, historialla hallinta ja johtaminen	Playful history management, historialla leikittely ja johtaminen
Tietoisuus historian olemassaolosta ja sen merkityksistä. Tasoja: yksilö- ja organisaation sisäinen historia, alan historia, yleiset historiat.	Historian esilletuonti ja hyödyntäminen toiminnassa, ei välttämättä vaadi erityistä suunnitelmallisuutta.	Tietoista käyttöä, jolla on strateginen suunta, tavoitteet ja joka on tarvittaessa jaettu osa-alueisiin (organisaation sisäinen toiminta (esim. arkistointi, hiljaisen tiedon siirtäminen) ja tuotteisiin liittyvä toiminta).	Tietoista käyttöä, jolla on kokeileva ja leikillinen suunta. Liittyy leluissa yksittäisiin tuotteisiin, tuoteportfolioon, tai kokonaisen yrityksen/organisaation toimintamalliin ja brändiviestintään.

Taulukko 2. Historiatiedon käytön tasot ja historialla leikittely Suominen & Sivulan malliin (2012) pohjaten.

Yksi tämän katsauksen sisältämistä oivalluksista olkoon siis tämä: leluhistoriatiedon käytön tasoihin on historialla hallinnoimisen ja johtamisen ohella liitettävä myös tässä muotoilemani kulttuurin leikillistymiskehitykseen nivoutuva ajatus historiasisältöjen leikittelevästä käytöstä, historialla leikittely ja leikillinen historialla hallinta ja johtaminen (*playful history management*), joka jäsenyy osaksi leikillisen johtamisen (*playful management*) suuntausta. Katsauksessa esitellyn tapaustutkimuksen valossa on siis mahdollista nähdä leikillisen ajattelun ulottuvan nykyaikana myös historiatietoisien ja historian avulla johdetun muotoilun kenttään, jonka keskiössä menneen ajan vastustamattomasta imusta ammennetaan esteettisiä ja funktionaalaisia lähtökohtia uusien(kin) hahmolelujen muotoiluun.

³⁵ Suominen & Sivula 2012, 16.

Kiitokset

Kiitän Suomen Akatemiaa *Pelikuluttuurien tutkimuksen huippuyksikön* (CoE-GameCult, päätös 312395) rahoittamisesta.

Lähteet:

Kaikki linkit tarkistettu 10.9.2019

Kenttäaineisto

Obsolete Pete -hahmon suunnitelleen Becky Clarken kanssa tehty haastattelu DesignerCon 2018-tapahtumassa Anaheimissa marraskuussa 2018.

”Toy trends media briefing”, 11.2.2013, New York Toy Fair (”Toy Industry Association, TIA”).

Verkkosivut

”Etsy.com -verkkosivut”. 2019. *Etsy.com*. <https://www.etsy.com/>.

”Front Porch Classics-verkkosivu”. 2019. *University Games*. <https://www.universitygames.com/frontporchclassics>.

Jensen, Thor K. 2019. ”Toy Tuesday: The Most Incredible ‘Transformers’ Toys”. *Geek.com* 26.2.2019. <https://www.geek.com/culture/toy-tuesday-the-most-incredible-transformers-toys-1776069/>.

”Mori-Chack”. 2019. *Revolvy*. <https://www.revolvy.com/page/Mori-Chack>.

”Obsolete Pete -verkkosivut”. 2019. *WhipperSnap Studio*. <http://whippersnapstudio.com/item/coming-soon-resin-art-toys?t=modal-em>.

”2019 toy trend: Toys 4 Kidults”. 2019. *Spielwarenmesse, Nuremberg 29.1–2.2.2020*. <https://www.spielwarenmesse.de/magazine/article-detail/2019-toy-trend-toys-4-kidults/language/1/>.

”What is Steampunk?” 2019. *The Ministry of Peculiar Occurrences: Steampunk adventures and espionage with Her Majesty’s Agents*. <http://www.ministryofpeculiaroccurrences.com/what-is-steampunk/>.

”WhipperSnap Studio: About”. 2019. <http://whippersnapstudio.com/>.

Kirjallisuus

Fort-Rioche, Laurence ja Claire-Lise Ackermann. 2013. ”Consumer innovativeness, perceived innovation and attitude towards “neo-retro”-product design”. *European Journal of Innovation Management* 16(4): 495–516.

Gibson, James J. 1977. ”The Theory of Affordances”. Teoksessa *Perceiving, Acting, and Knowing: Toward an Ecological Psychology*, toimittanut Robert Shaw ja John Bransford: 67–82. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.

Heljakka, Katriina. 2018. ”Disliked and Demonized Dollies: Pediophobia and Popular Toys of the Present”, *WiderScreen* 3/2018. <http://widerscreen.fi/numerot/2018-3/disliked-and-demonized-dollies-pediophobia-and-popular-toys-of-the-present/>.

Heljakka, Katriina. 2012. ”Hybridisyys ja pelillistyminen leikkituotteissa – De-materiaalisen ja re-materiaalisen rajankäyntiä”. *Pelitutkimuksen vuosikirja 2012*, 82–91.

Heljakka, Katriina. 2013. *Principles of Adult Play(fulness) in Contemporary Toy Cultures. From Wow to Flow to Glow*. Väitöskirja. Helsinki: Aalto University.

Heljakka, Katriina. 2016. ”Strategies of Social Screen Play (ers) across the Ecosystem of Play: Toys, games and hybrid social play in technologically mediated playscapes.” *WiderScreen*, 1-2/2016. <http://widerscreen.fi/numerot/2016-1-2/strategies-social-screen-players-across-ecosystem-play-toys-games-hybrid-social-play-technologically-mediated-playscapes/>.

Heljakka, Katriina. (tulossa 2019). ”Toys and Universal Guidelines for Design: A Designerly Perspective on Playability of Character Toys”. *Proceedings of Universal Design 2019*, Bangkok.

Schindler, Robert M. & Morris B Holbrook. 2003. ”Nostalgia for early experience as a determinant of consumer preferences”. *Psychology & Marketing*, 20(4)/2003, 275–302.

Ihamäki, Pirita ja Katriina Heljakka. 2018. ”The Internet of Toys, Connectedness and Character-Based Play in Early Education”. *Proceedings of the Future Technologies Conference: 1079–1096*. Cham: Springer.

- Morency, Kristin. 2012. "Licensed Toys and Games Bring Characters to Life". *The Licensing Book, Summer 2012*: 136.
- Moynihan, Tim. 2015. "Old-School Cool: Charming Toy Cars Made of Nothin' But Wood". *Wired* 13.4.2015. <https://www.wired.com/2015/04/candylab-wood-cars/>.
- Nachmanovitch, Stephen. 1990. *Free Play: Improvisation in Life and Art*. New York: Tarcher/Putnam.
- Sedikides, Constantine, Tim Wildschut, Clay Routledge ja Jamie Arndt. 2015. "Nostalgia counteracts self-discontinuity and restores self-continuity." *European Journal of Social Psychology* 45(1): 52–61.
- Suominen, Jaakko ja Anna Sivula. 2012. "Retrovaatiot-ajatuksia teknologian historian hyödyllisyydestä". *Tekniikan Waiheita*, 30(4): 5–18.
- Suominen, Jaakko. 2013. "Kieltäydyn määrittelemästä digitaalista kulttuuria-eli miten muuttuvalle tutkimuskohteelle ja tieteenalalle luodaan jatkuvuutta" *WiderScreen* 2–3/2013. <http://widerscreen.fi/numero/2013-2-3/kieltaydyn-maarittelemasta-digitaalista-kulttuuria>.
- Thibault, Mattia. 2017. *The meaning of play. A theory of playfulness, toys and games as cultural semiotic devices*. Julkaisematon väitöskirja, University of Turin.