

Lelulaatikon rajoja rikkomassa: Tapaus Ken ja samanarvoistuvat nykyleikit

18.11.2015

[aikuinen leikkijä](#) [infantilisoituminen](#) [kuvaleikki](#) [leluleikki](#) [sukupuolittunut lelu](#) [tarinankerronta](#)

Katriina Heljakka

katriina.heljakka[at]utu.fi

Post doc -tutkija / lelututkija

Turun yliopisto

Ludification and the Emergence of Playful Culture -hanke (LUDIC)

Nykyajan lelukulttuurit eivät perustu yksinomaan lelujen tavoitteelliselle haalimiselle, vaan yksittäisiin leluihin sitoudutaan ja niitä vaalitaan eri tavoin. Lelua on leikittävyytensä nimissä myös voitava sopeuttaa omien intressien mukaisiksi. Tuunauskulttuurit ja itse tekeminen ovat keskeinen osa nykyleluilla tapahtuvaa leikkiä. Kun leikkijä rakentaa teollisuuden tuottamalle leluhahmolle sen taustatarinasta poikkeavan kertomuksen ja jakaa tämän lelun uuden ”elämän” sosiaalisessa mediassa, voi hän tulla arvaamatta sohaisseeksi valmistajan ylläpitämän lelubrändin ytimeen, kuten tässä katsauksessa tapaustutkimuksena esittelemäni Ken-nuken tarina osoittaa.



Kuva 1. Ken osallistumassa Helsinki Pride -tapahtumaan kesäkuussa 2015. Kuvaaja Susanna Mattheiszen.

Johdanto

”Hän on yhtä aikaa mies ja nainen, hupsu ja älykäs, ruma ja kaunis, kätevä ja kömpelö”, määrittellään [Susanna Työhuone](#) -blogin[i] ja yrittäjä Susanna Mattheiszeinin tunnetuksi tekemä Ken-nukke *Nukke & Lelu* -lehdessä syksyllä 2015 (Meriluoto 2015). Ken on lähtökohdiltaan miehenä tunnettu nukketyyppi, perinteisesti Barbien poikaystävänä tutuksi tullut ja leluteollisuuden itsensä selkeästi maskuliiniseksi määrittelemä leluhahmo. Susanna Työhuone -blogissa, Instagramissa ja Facebookissa ahkerasti esiintyvä Ken (tunnetaan kansainvälisesti myös *Ken of Finlandina*, [@kenoffinland](#)) ei kuitenkaan ole pitäytynyt lelulaatikon heteronormatiivisessa karsinassa, vaan tullut rohkeasti ulos mekoista pitävänä miehenä, joka seurustelee ja asustaa Hector-nimisen hahmon kanssa.

Leikki ei leluja kaipaa, mutta etenkin aikuisille lelut näyttäisivät toimivan leikkiin kutsuvina ja siihen sysäävinä esineinä – toimivan avaimen tavoin portin aukaisemisessa

mielikuvitusmaailmoin ja houkuttimina luovaan toimintaan. Nykyajan leikki kyseenalaistaa ja purkaa lelulaatikon ahtaita rakenteita. Lelujen välityksellä voidaan niin yksin kuin yhdessäkin harjoittaa paitsi nautinnollisen hyödyntä toimintaa ja tällä tavoin kanavoida leikkiviettä, myös valjastaa lelut osoittamaan yhteiskunnallisia epäkohtia. Lasten leluleikissä moni tunnistaa leikin anarkistisen ja kaoottisenakin nähdyn luonteen, aikuisiällä harjoitettu lelutoiminta voi näyttäytyä enemmän jäseneltnä ja siksi myös tiedostetumpana toimintana. Aikuinen leluleikki palvelee hyötynäkökulmien ja tavoitteellisuuden ohella myös tarinankerronnallisia tarpeitamme. Hahmolelujen parissa leikkijät ikään katsomatta voivat käsitellä itseään askarruttavia asioita ja huvittua samalla lelun leikkiin tuomasta ainutlaatuisesta tunnelmasta. Lelun asema lastenkulttuureihin liittyvänä esineenä on digitaalisen ja sosiaalisen median värityksessä murroksessa jatkuvassa muutoksen tilassa. Kuvallinen ja jaettu leikki muokkaa käsityksiämme siitä, miten leluista on muodostumassa yhä merkittävämpi, vuorovaikutuksellinen ja asenteita muokkaava media.

Lelufaniuden monipaikkaisilla hiekkalaatikoilla väännetään kättä ainakin kahdesta aiheesta: Siitä, minkä ikäisen on lupa hankkia itselleen leluja, leikkiä niillä ja kutsua toimintaansa leikiksi. Ja siitä, millaisia roolimalleja erilaiset hahmolelut, kuten nuket ja toimintahahmot tai niihin liittyvä markkinointi, leikkijöille tarjoavat.

Tässä katsauksessa käsittelen leluleikin eriarvoisuuden teemaa yhtäältä leikkijän ikään kohdistuvista kysymyksistä käsin ja toisaalta massatuotetun nykyhahmolelun olemukseen keskittyen. Keskeistä molemmille teemoille on kulttuurin oletetun leikillistymiskehityksen (esim. Sutton-Smith 1997, Combs 2000, Raessens 2006) mukanaan tuoma kaikenikäisten leikkijöiden toiminnan legitimointi leikitavoista tai lelupreferensseistä riippumatta. Kiinnostavaksi tarkastelun tekee leikillisen käänteen aikakaudella samaan aikaan entistä enemmän arkielämäämme ja siksi myös leikkiin vaikuttava digitaalinen murros, joka mahdollistaa dokumentoidun, jaetun ja siksi yhä näkyvämmän nykyleikin entistä analyyttisemmän tarkastelun.

Tutkimusasetelma: Tapaus Ken

Lelukulttuurien ajatuksellisten laatikoiden vanhat rakenteet natisevat liitoksissaan, kun leluleikkivät yleisöt kyseenalaistavat ja haastavat entistä painokkaammin vallitsevia ihanteita leluhahmoin ja rakenteluleluihin liittyen. Leluhahmolla on pysyvä paikkansa Mattheiszenin kodissa ja arkielämässä. Lelukuvien ja kuvaleikin kautta, sosiaalisen median alustoilla kuten blogissa,

Instagramissa ja Facebookissa jaetun kuvaleikin täydentämän tarinankerronnan välityksellä Kenistä on tullut myös julkinen hahmo, jonka edesottamuksia seuraa päivittäin tuhansia henkilöitä. Kenin tarinaa seuraten kysyn: miten aikuisten leluleikki mahdollistaa perinteisten sukupuoliroolien kyseenalaistamisen ja itsereflektion?

Katsauksen aineistona toimii kolmen osan muodostama kokonaisuus: Susanna Mattheiszenin teemahaastattelu (Mattheiszen 2015), [Susannan Työhuone](#) -blogin postaukset ja Instagramiin välitetyt kuvat tunnisteella @kenseikkailee. Tutkimusmetodi pohjautuu edellä mainitun kolmen erillisen, mutta toisiaan täydentävän aineistokokonaisuuden sisältöanalyysiin. Tärkeimmäksi tutkimukselliseksi resurssiksi muodostuu teemahaastattelu yhdessä blogikirjoitusten kanssa. Instagram-kuvien rooli on tässä katsauksessa lähinnä tutkimuksellisia huomioita kuvittava. Itse keräämäni aineistoa täydentää vielä *Nukke & Lelu* -lehdessä syksyllä 2015 ilmestynyt kirjoitus Kenistä (Meriluoto 2015).

Leluteollisuutta, leluja ja lelujen ympärille syntyneitä monimediaalisia käyttäjäkulttuureja tutkivana lelututkijana minua kiinnostavat erityisesti digitalisaation ja kulttuurien leikillistymiskehityksen myötä tapahtuvat ja ilmenevät muutokset ja kehityssuunnat. Merkittävää roolia tässä näyttelee leikin entistä julkisemman luonteen näkyväksi tekemä ja sosiaalisen median avulla levittyvä toiminta. Leikkitoimintaa analysoitaessa on tärkeää huomioida nykyelun ja sillä tapahtuvan leikin välinen suhde. On myös mielenkiintoista pohtia yhtäältä sitä, kenellä on oikeus leluleikkiin ja toisaalta, millaiset lelut ovat yhteiskunnan normiajattelun mukaisia ja mitkä taas asettuvat sosiaalisesti normitetun ajattelun ulkopuolelle.

Tapakasvatuksesta tarinankerrontaan

Kuuluisa leikkiteoreetikko Johan Huizinga on todennut, ettei leikki ole koskaan tehtävä vaan toiminto, jonka aikuinen ihminen voisi yhtä hyvin jättää sikseen. Leikin tekee aikuisiällä tarpeelliseksi kuitenkin siihen liittyvä nautinto, jota sopii tavoitella työn ulkopuolella (Huizinga 1992, 8). ”Leikki on lasten työtä” taas on kulunut fraasi, jota tämän tästä kuulee edelleen niin arkipuheessa kuin mediaretoriikassakin. Siinä missä aikuiselämässä leikin on aiemmin ajateltu sijoittuvan vapaa-ajan toimintona työelämän ulkopuolelle, on lapsen leikki nähty länsimaissa eräänlaisena lapsuuteen kuuluvana etuoikeutena, mutta myös velvoitteena. Leikki-ikään sidotut lelukäyttäjät onkin kärjistetysti mahdollista nähdä myös leluja käyttävinä leikkityöläisinä, joiden

leikilliseen kasvatukseen osallistuvat paitsi vanhemmat ja pedagogit, myös mitä suurimmissa määrin viihdeteollisuus.

Vapaa, materiaaliton tai luonnonmateriaaleja hyödyntävä leikki on usein ihannoidumpaa kuin massatuotettujen lelujen parissa tapahtuva toiminta. Silloin, kun lapsille annetaan leikittäväksi lelu, nousevat erityisen kiinnostaviksi monen aikuisen tarpeet nähdä se hyötyesineenä: oppimisvälineenä ja kulttuurisen kasvatuksen instrumenttina. Karjalaisen mukaan työkalu on enemmän kuin pelkkä esine (1995, 120–121), sillä se ei voisi olla olemassa ilman ajateltua käyttötarkoitusta. Lelun rooli kasvatuksessa onkin usein nähty leikin työkaluna, joka ohjaa ja opastaa omaksumaan yhteiskunnallisia rooleja.

Lelu ei ole yhtä kuin leikki, täsmentää molempia tutkinut Peter Smith (2010, 215). Lelu on itsessään kiehtova kulttuurinen esine, jolla ei tavallisesti ajatella olevan hyötytarkoitusta leikin ulkopuolella. Juuri leikkijän ja lelun välisessä vuorovaikutteisessa toiminnassa eli lelun käytössä ei leikin mahdollisuutta kuitenkaan voida sivuuttaa. Siksi lelututkija on usein kiinnostunut myös leluesineen kulttuurisidonnaisista käyttötavoista. Lelun leikittävyys ja sen leikissä muodostuva leikkiarvo on todettava juuri leikkijän kokemuksia tarkastelemalla. Lelu voi olla estetiikaltaan taidesineeseen rinnastettava esine, jonka kanssa leikkijä käy hiljaista dialogia ja josta hän ammentaa visuaalista nautintoa, mutta esillepanoakin varten hankituilla hahmoleluilla on usein leikkijän sille kuvitteleva elämä. Leluhahmolle tavataan antaa nimi tai ainakin paikka kodissa ja siihen projisoidaan erilaisia ajatuksia.

Lelun irtauduttua osittain reaali maailman miniatyyrinä toimivasta roolistaan, on leikkimateriaalin, välineistön ja -työkalupakin sisältö muokkaantunut enemmän fantasiaa ja mielikuvitusta peräänkuuluttavaksi käyttöesine repertoariksi. Leikissä oppimisen eetos elää esimerkiksi ajankohtaisessa *pelillistymiskehityksessä*, jonka yhtenä piirteenä voidaan nähdä pelaamisen valjastaminen opetukseen sekä pelillisten toimintojen integroiminen oppimisympäristöihin. Tätä kehitystä on mahdollista haastaa transmediaalisen tarinankerronnan suunnalta. Viihde teollisuus vastaa omalta osaltaan siihen, miten leluihin liittyvät tarinat sulautuvat osaksi kaikenikäisten leikkiä. Nykylelun käyttötarkoitus ei olekaan yksinomaan reaali maailman toimintoja simuloiva, kuten on ajateltu esimerkiksi vauvanukkeilla ja niihin liittyvällä tarpeistolla tapahtuvan leikin osalta. Näiden on ajateltu lasten käytössä ohjaavan leikkijäänsä hoivaamaan ”ihmisen kuvaa”. Nykyleluissa vauvanukke vaihtuu jo varhaisessa vaiheessa muotinuukkeen, joka on joko omaan brändimaailmaansa voimakkaasti viittaava *Barbie* tai lähtökohdiltaan anonyymimpi ja enemmän

leikkijän omaan suunnittelupanokseen pohjautuva *Pullip* (Ks. esim. Kuokkanen 2015). Nuken hoivaamisesta on siten siirrytty oman identiteetin rakennusprojekteihin, joissa hahmolelujen roolina on toimia sijaispersoonina tai mielikuvitusystävien materiaalisina ilmentyminä.

Nukkeleikeissä onkin huomattavissa perinteisten sukupuoliroolien kyseenalaistaminen ja itsereflektiivinen toiminta – myös aikuisten leikkijöiden osalta. Erilaiset nuket voidaan eri sukupuolia edustavien, eri-ikäisten leikkijöiden toiminnassa valjastaa samaistumispintoja tarjoaviksi avatarinomaisiksi leikkijänsä jatkeiksi (Heljakka 2012). Esimerkiksi Kenin tarina heijastelee Susannan omaa elämää. ”Kun Susanna käy luovuttamassa verta tai äänestämässä, Ken tekee samoin” (Meriluoto 2015). Nuket voivat jäädä kokonaan omiksi lelupersoonallisuuksiksi, joista massatuotettujen leluhahmojen ollessa kyseessä jää leikkiin vain lelusuunnittelijan tai -valmistajan hahmolle antama nimi, jos sekään. Esimerkiksi *My Little Pony* -hahmoilla leikkivät aikuiset pitäytyvät ponien alkuperäisissä nimissä, kun taas *Blythe*-nukkeleikkijät antavat ”tytöilleen” persoonallisia nimiä (Heljakka 2015a). Aikuiset lelutoimijat hankkivat itselleen fantasiahahmojen ohella myös hypersimuloituja vauvanukkeja (esim. niin kutsuttuja *Reborn*-nukkeja), toimintahahmoja (tai ”miesnukkeja”) tai erilaisia pehmoleluja, joihin heijastetaan muiden hahmolelujen tavoin erilaisia tunnetiloja. Tälle toiminnalle on myös ominaista lelupersoonallisuuksien kehittäminen, kuten esimerkiksi nukkien uudelleennimeäminen ja niiden ympärille rakentuva monimuotoinen, materiaalisia, visuaalisia ja digitaalisia piirteitä saava tarinankerronta. Tänä päivänä leikeissä haastetaan myös entistä näkyvämmiin hahmoleluihin, kuten nukkeihin tai toimintahahmoihin, liittyvä ruumiillisuus ja sukupuoleen liittyvä jaottelu.

Sukupuolitettu leikkikalun ja samanarvoisuutta vahvistavat strategiat

Eriarvoisuus ilmenee nykyajan lelukulttuureissa edelleen eri tavoin. Suuri osa aiemmasta lelututkimuksesta kohdistuu sukupuolitettun leikkikalun tarkasteluun. Eri sukupuolilla oletetaan olevan erilaisia mieltymyksiä lelujen suhteen ja länsimaalainen – usein melko konservatiivinen – leluteollisuus näyttäisi suurilta osin jatkavan lelujen kategorisointia tytöille ja pojille sopiviin leluihin. Toisaalta myös kaupan rakenteet ovat perinteisesti suosineet tätä kahtiajakoa, sillä monessa myyntipisteessä lelut jaotellaan edellä mainitun periaatteen mukaisesti.

Yksi viime vuosikymmenen suosituimmista leluihin liitettyistä keskustelunaiheista on ollut leluesineisiin vahvasti kohdistunut kohderyhmäajattelu ja tässä keskustelussa erityisesti värin

merkitys eri sukupuolille kohdennetuissa, massamarkkinoiduissa leluissa. Lelukulttuurin *pinkillistyminen* on yksi eriarvoisuutta edelleen räikeästi alleviivaava epäkohta. Englanninkielisessä mediassa ilmiöstä ("pinkification") on keskusteltu jo useampien vuosien ajan.[\[ii\]](#) Tulkitsen pinkillistymisen itse rinnakkaisena ilmiönä mm. lelukulttuureille leikillisen aikakauden kynnyksellä tunnusomaiselle *söpöistymiselle* ("cutification") ja *ponillistumiselle* ("ponyfication"). Näiden suuntausten mukaisesti hahmojen – niin leluihin kuin muihinkin visuaaliseen ja materiaaliseen kulttuuriin kytkeytyvien hahmojen – suunnitteluun liitetään yhä useammin tiettyjä selkeästi nähtäviä elementtejä, kuten suurisilmäistä, lapsenkasvoista söpöyttä tai My Little Pony -maailmasta tuttuja pastellisia piirteitä. Transmediaalisen tarinankerronnan aikakaudella voidaan sanoa hahmokulttuurien yhdenmukaistuneen samalla kun hahmoja suunnittelevat tahot ammentavat innoitusta samoista lähteistä, kuten urbaanista taiteesta, muodista, sarjakuvasta, televisiosta, elokuvasta tai vaikkapa fantasiakirjallisuudesta.

Lelut, joita valmistettiin ja markkinoitiin vielä 1970- ja 1980-luvuilla kirkkaisiin perusväriihin puettuina, ovat tyttöjen osalta yhä pinkimpiä siinä missä poikien lelut yhä tummasävyisempiä. Esimerkiksi 1980-luvulla leikkimäni ja sittemmin markkinoilta poistuneet *Fabuland*-legohahmot eläinpäineen perustuivat sukupuolineutraaliin väriajatteluun. Muutamia vuosia sitten lanseerattua *Lego Friends* -sarjaa taas ovat ravisuttaneet erinäiset kriittiset keskustelut, joissa tanskalaista klassikkolelun valmistajaa on kyseenalaistettu yrityksen harjoittaman stereotyyppisen ajattelun ansiosta (ks. esim. [Kim 2012](#)).

Pinkin sukupuoleen rajoittuva määritelmä ei kuitenkaan ole historiaa ajatellen ainoastaan tyttömäisyyteen liitetty. Viktoriaanisen ajan jälkeisessä pukukoodistossa vaaleanpunainen koettiin poikalapsille tunnusomaisena voimavärinä ja tytöt puettiin lempeämpänä miellettyyn vaaleansiniseen (ks. esim. [Adams 2008](#)). Samaan aikaan kun voimakas pinkki on esimerkiksi kuvataiteen kentällä paikantunut naistaiteilijoiden voimavärinä, on sen rooli leluissa yksipuolinen ja siksi erotteleva.

Sukupuoleen liittyvät teemat ovat puhuttaneet viime aikoina myös lastenkulttuurin pariin yleisesti miellettyistä kulttuurintuotteista puhuttaessa. Niin Disneyn animaatioelokuva *Frozenin* kuin *Angry Birds 2* -pelinkin yhteydessä on median toimesta nostettu erityisen huomion kohteeksi niissä esiintyvien hahmojen sukupuoli tai sukupuolinen suuntautuneisuus. *Frozen*-elokuvan kohdalla huomio on kiinnittynyt niin Elsa-hahmon seksuaaliseen suuntautumiseen kuin suuren suosion saavuttaneen [Let it Go -kappaleen mahdolliseen "homopropagandistiseen" sanomaan](#) (BBC News

2014). Rovion viestintäjohtajan Kaisu Karvalan mukaan samanlaista tuotesuunnittelua on myös *AngryBirds 2* -pelissä:

Uusi peli on kuin päivitetty versio alkuperäisestä. Grafiikat ovat elävämpiä, ja pelimaailman kuvataan olevan runsaampi. Mukana on myös uusi androgyyni hahmo nimeltään Silver. ”Ruotsin studiomme halusi mukaan sellaisen feministisen kannanoton”, Karvala sanoo (Frilander 2015).

Leluteollisuuden parissa toimittuani on minun ollut mahdollista huomata etenkin uusien leluyritysten pyrkivän kohti entistä tasa-arvoisempia lelukulttuureja soveltamalla eriasteisia kannanottoja. Uutuuslelujen markkinointilausekkeissa on ryhdytty käyttämään iskulauseita, joiden mukaan esimerkiksi rakentelulelut eivät ole pelkästään pojille (”Building toys aren’t just for boys”, ks. GoldieBlox -yrityksen esite vuodelta 2015). Toisaalta sukupuolineutraaleina pidetyt figuuritkin voivat puhutella leikkiviä yleisöjä yli sukupuoli- ja sukupolvirajojen: Esimerkiksi espanjaa puhuvissa maissa Playmobilit ovat enemmän aikuisten miesten kuin aikuisten naisten juttu (Mattheiszen 2015).

Sukupuoleton, neutraali lelu herättää yhä kummastusta. Toisaalta markkinoilla on runsaasti leluja, jotka esimerkiksi (löyhästi) eläinlajeihin perustuvina edustavat sukupuolineutraaleja leikkivälineitä. Sukupuolen lelu saa taustatarinoissa ja myöhemmin leikissä. Aiempien tutkimusteni mukaan esimerkiksi *Blythe*-nuket ovat omistajilleen usein ”tyttöjä” (Heljakka 2011). Itse olen mieltänyt *Uglydoll*-sarjan Ice-Bat-figuurini aina ”pojiksi”. Olettamani ja leluhahmoille leikissä antamastani sukupuolesta huolimatta olen aina kokenut molemmat lelutyypit toiminnallisina.

Vaikka eläinhahmot, kuten *Sylvanian Families*-sarjan fantastiset eläinhahmot tai *Schleichin* todellisia eläimiä jäljittelevät muovieläimet koetaan muotinukke- ja toimintahahmoja sukupuolineutraalimpina, liittyy niihin kuitenkin edelleen ajatus ikäsidonaisuudesta. Kyseisten hahmolelujen ajatellaan kiinnostavan yksinomaan lapsiyleisöjä, kun toisen lelubrändin kotisivuilla kehoitetaan liittymään fanikerhoon, jotta ”lapsesi” saisi tervetuliaispaketin: ”Liity Sylvanian Fanclubiin ja lapsesi saa tervetuliaispaketin 30 päivän kuluessa” ([Sylvanian Families Fanclub](#) 2014). Aikuisen leluintressejä omaavan henkilön olemassaoloa kyseinen fanikerho ei siis tunnusta.

Miespuolisia nukkeja on tavattu kutsua ”toimintahahmoiksi” ja Barbien aisapari Ken mielletään populaaritekstien (esim. *ToyStory – Leluelämää* -elokuvatrilogian viimeinen osa) mukaisesti lähinnä luonteeltaan passiiviseksi ja asusteenomaiseksi roolihahmoksi Barbien rinnalla. Leluyritys Hasbron valmistaman G.I. Joe -”miesnuken” erotti jo sen lanseerausvaiheessa Barbiesta Joen

toimivasti nivelletyt raajat, jotka ovat mahdollistaneet hahmon poseerauksen lelun alkuvaiheista saakka. Suomalaisittain kiinnostava lelutapaus on *Veikka Vuorikiipeilijä* -toimintahahmo (ks. esim. Heljakka 2013b, Xara 2015).

Barbien maailmaan mekaanisesti rakennettu poseerattavuus on tullut paljon myöhemmin, mahdollisesti *BJD*- ja *Pullip*-nukkien markkinoille saapumisen myötä. Ball Jointed Dolls (BJD) -nukkeissa ja Pullipeissa raajojen liikuteltavuus ja siten niiden asettaminen erinäisiin poseerauksiin on toiminut osaltaan myös kuvaleikkitradiotiota kehittävänä tekijänä. Nykyään myös miesmuotinuukke erilaisine variaatioineen taipuu monenlaisiin poseerauksiin:

Kenin kroppa ei sitten todellakaan taipunut ajoasentoon, mutta Vespan kyydissä istumiseen taipui. Asettelin kuskiksi tämän nyky-Kenin, eli nuoren herran, jolla on liikkuvat raajat. (Susanna Työhuone -blogi 8.8.2014)

Makie-nukkea tituleerataan MakieLab -yrityksen [blogikirjoituksessa](#) toimintanukeksi (action doll). Maailman ensimmäisenä 3D-tulostettuna, massatuotettuna nukkena Makie edustaa kehittyntä tulostusteknologiaa, joka mahdollistaa sujuvasti liikuteltavat nivelet ja mm. myös naispuolisen nukan seisomisen omilla jaloillaan ilman tukea. Toinen nukkekulttuureja tasa-arvoistava nukkeutuus on taiteilija Nicolas Lammilyn samanniminen tyttönukke, *Lammily*. Sen suunnitteluperiaatteisiin kuuluu jäljitellä ihmiskehon realistisia mittasuhteita. Lammily on nettisivuston mukaan ensimmäinen muotinuukke joka tällä tavoin tähtää auttamaan ”lasta kehittämään positiivista mielikuvaa kehollisuudesta”.[\[iii\]](#)



Kuva 2. Lammily-nukan suunnitteluperiaate ja markkinointi perustuvat realismiin. Lähde: lammily.com

Yhtenä ensimmäisistä markkinoilla olevista nukketyypeistä voi Lammily-nukelle hankkia myös vinyylitarroilla tuunattavia, inhimillisiä piirteitä joita neitseellisessä nukessa ei ole, kuten pisamia, aknea, selluliittia ja ”satunnaisia pipejä” (“Now your dolls can have freckles, acne, cellulite, the occasional booboo, and more!”, ks. [Lammily Marks 2015](#)). Lammily-blogissa opastetaan myös erilaisiin rakenteluprojekteihin, jotka tähtäävät esimerkiksi happipullon tai pyörätuolin valmistamiseen nukelle.^[iv] Ihmisen kuvaa hypersimuloivat *Phicen*-nuket taas edustavat toista ääripäätä: Metallinen runko ja silikonista valmistettu keho mahdollistavat nukelle erittäin monipuolisen poseerauksen, jonka avulla esimerkiksi kuvaleikin mahdollisuudet laajentuvat entisestään. Nukkevalmistajan [verkkosivulla](#) hahmoihin viitataan 1:6-mittapuun mukaan luotuin *figureina*.

Nykykukkien luovaan leikkiin, kuten muokkaamiseen ja kustomointiin, kannustava olemus näyttäisi laajentaneen kaikenikäisten leikkijöiden mahdollisuuksia aktiiviseen, luovuutta peräänkuuluttavaan ja entistä toiminnallisempaan leikkiin, kuuluipa sen nukkeleikissä toteutettaviin intresseihin realistiseen ihmisen representaatioon kallellaan oleva tai toisaalta fantasian vahvemmin värittämä olemus. Huomionarvoista on, että niin *Pullip*-, *Makie*- kuin *Phicen*-hahmoja on saatavilla miesnukkeinakin. Mattelin Ken ja Hasbron G.I. Joe näyttäisivätkin saaneen nyt rinnalleen lukuisia muita nukkekulttuureja tasa-arvottavia ”veljiä”.

Lelut aikuisten leikeissä

”Leikki-ään loppuna voidaan pitää [peruskoulun](#) alkamista, jolloin siirrytään [kouluikään](#), noin 6–7-vuotiaana”, toteavat Karling ja kumppanit (2008). Riihosen mukaan lapsen leikki-ikä päättyy neljänteentoista ikävuoteen saavuttaessa (Riihonen 1991, 138). Leikki ilmiönä ei kuitenkaan katso ikärajoja. Pelko aikuisen leikkijän läsnäolosta arjessamme näivettää silti leikkisyyden toteutumismahdollisuuksia paitsi asenteellisuuden myös fyysisiä tiloja koskevien rajoitusten vuoksi (Heljakka 2015b). Legoland on viime vuosien ajan [uutisoanut](#) rajoittavansa yksin puistoihinsa pyrkivien aikuisten sisäänkäynnin (Oberholtz 2012).

The Economist -lehden julkaisemassa, leluteollisuuden tilaa analysoivassa [artikkelissa](#) väitetään lelunvalmistajien olevan tilanteessa, jossa kaksi asiaa ylitse muiden ohjaavat lelunvalmistuksen ja markkinoinnin tulevaisuutta: Yksi niistä on leluleikkivien yleisöjen laajentuminen ja toinen teknologisen kehityksen aikaansaama muutos. Lehden mukaan vuonna 2011 Japanissa yli 20-vuotiaat vastasivat 23 % kaikista leluostoista. Vuonna 2012 Yhdysvalloissa 3,5 % leluostoksista oli

aikuisten itselleen tekemiä. Kirjoituksessa ennustetaan, että tulevaisuuden kiinnostus tulee kumpuamaan leluihin liittyvistä tarinoista, ei niinkään leluesineistä itsessään (Schumpeter 2013). Lelualan tilastotietoja keräävän [Euromonitorin](#) (2013) esittämä aineisto tukee tätä: Viihdeteollisuuteen kytkeytyvä lisenssitoiminta on keskeinen leluteollisuuden kehitykseen vaikuttava tekijä.

Vaikka aikuisiällä harjoitettu leikki on kulttuurin leikillistymiskäänteessä entistä tunnistetumpi ja tunnustetumpi toiminnan malli ja se on esimerkiksi yritys-elämässä koettu tärkeänä, luovuutta, työmotivaatiota ja tehokkuutta potentiaalisesti kasvattavana asiana edustavat leluja itselleen hankkivat ja niiden parissa aktiivisesti toimivat aikuiset vielä marginaalista leikkijöiden ryhmää. Susanna Mattheiszenin mukaan leluinnostus aikuisiällä ei usein saa ymmärrystä osakseen, vaan sen koetaan edustavan jotain ”älytöntä ja tyhmää” (Mattheiszen 2015). Aikuisiässä harjoitettua leluleikkiä rajoittavat paitsi ympäristön luomat paineet myös leikkijöiden oma, usein leimautumiseen liittyvä pelko. Jotkut haastattelemistani aikuisista leluharrastajista ovat kokeneet faniutensa kohteisiin, kuten hahmoleluihinsa (nuket, pehmolelut, toimintahahmot), kohdistuvaa suoranaista vihamielisyyttä (Heljakka 2015b). Lievemmissä tapauksissa lelujen paikka kotioiloissa halutaan rajoittaa muista syistä, kuten ymmärtämättömyyden ja epämukavuuden tunteesta johtuen:

En ole koskaan aiemmin elämässäni tuntenut, että olisin aikuinen. Nyt minusta tuntuu siltä. Aivan uusi tunne minulle. Mutta se ei onneksi näköjään estä minua leikkimästä leluillani. (Susannan Työhuone -blogi 29.7.2014)

Silloinen poikaystäväni ei sitten tajunnut yhtään tätä koko touhua. Hän ihan oikeasti otti nokkiinsa siitä, että Ken pääsi viereeni nukkumaan. (Susannan Työhuone -blogi 8.9.2014)

Vaikka lähipiiri kokisi lelullisen toiminnan poikkeavana tai jopa häiritsevänä, löytyy aikuiselle leluleikille enemmän ymmärrystä digitaalisilta leikkikentiltä, etenkin sosiaalisen median parista. Aikuisten on kuitenkin vaikea kutsua omaa toimintaansa leikiksi, vaikka he ymmärtäisivät toimintansa leikillisen luonteen. Leikin mahdollisuus vältetään käyttämällä kiertoilmaisuja ja kutsumalla toimintaa harrastukseksi tai kuten varhaisnuoret *Pullip*-leikkijät, ”nukkeiluksi” (Kuokkanen 2015). Vaikka harrastamisen etymologinen tausta viittaa jonkin asian ympärillä koettuun ja harjoitettuun hartauteen, ei harrastamiseen viittaaminen tee täyttä oikeutta tässä katsauksessa käsittelemäni toiminnan erittelyssä.

”Mun leluihin ei lapset koske!” (Mattheiszen 2015)

Lelut eivät ole yksinomaan lastenkulttuurien omaisuutta, vaan yhä enenevässä määrin myös aikuisten omiin esinemaailmoihin liittyviä, tarkasti vaalimia ja luovasti leikkimiä objekteja. Aikuisen ihmisen lelun kanssa harjoittama toiminta on tutkimukseni mukaan niin kodin intiimissä tilassa kuin julkisissakin ympäristöissä tapahtuvaa leikkiä (esim. Heljakka 2013b). Julkinen diskurssi tunnistaa myös aikuisen, leluihin usein itsensä määrittelemän ”hurahtaneen” henkilön, joka tunnustautuu lelukeräilijäksi. Keräilyretoriikan paradoksiluonne selviää viimeistään siinä vaiheessa, kun keskusteluun otetaan leluja keräilevät lapset. Ennen aikuisikää lelukokoelman systemaattinen kasvattaminen asettuu helpommin leikin piiriin. Samaa voidaan sanoa hahmoleluihin liittyvistä keräilyleikeistä, jotka *Pokémonin* tavoin ulottuvat materiaalisesta digitaalisille leikkikentille. Leikin sisällyttämistä tähän keskusteluun puoltaa havainto siitä, että myös aikuisten lelusuhteisiin liittyy mielikuvituksen käyttö leluhahmojen roolittamisessa ja niiden ympärille rakennettavissa tarinoissa. Usein leluhahmot toteuttavat sitä elämää, josta niillä leikkivä aikuinen haaveilee:

Oma haaveeni on jonain päivänä muuttaa asuntovaunuun ja kiertää ympäri maailmaa, mutta koska minun kohdallani sen toteuttaminen on melko mahdotonta, panin Kenin elämään minun unelmaani. (Meriluoto 2015)

Mattel ja Hasbro tunnustavat aikuisen leluharrastajan olemassaolon, mutta eivät tunnusta häntä leikkijäksi vaan yksinomaan *keräilijäksi*. Legon merkittävä kohdeyleisö näyttäisi koostuvan aikuisista, mutta aikuisia yritys kosiskelee leikin ulkopuolelle sijoittuvien diskursiivisten strategioiden mukaisesti:

Legon aikuinen fani (Adult Fan of LEGO tai AFOL) viittaa aikuisiin harrastajiin, jotka rakentavat tai keräilevät LEGOJA. Usein nämä henkilöt leikkivät LEGOILLA lapsena. Tämän jälkeen he kävivät läpi synkän vaiheen, jonka aikana kiinnostus LEGOIHIN hiipui, kunnes he innostuivat harrastuksesta uudelleen. (AdultFans of Lego 2015, käännös kirjoittajan)

Aikuisen leikkijän motiivit käyttää perinteisesti lapsille ajateltuja leluja harrastustoiminnassaan tulee kuitenkin paljastaneeksi toiminnan leikkiluonteen samalla tavalla kuin syksyllä 2015 Helsingin Sanomissa ”nukkeilustaan” kertovat suomalaiset varhaisnuoret (Kuokkanen 2015). Leikkiin liitetyn tietynlaisen anarkismin ja luovuuden periaatteiden mukaisesti myös aikuinen on kiinnostunut muokkaamaan, roolittamaan ja tarinallistamaan lelujaan ja näin ollen myös mahdollisesti kumoamaan leluvalmistajan lelulle antamat alkuperäiset merkityssisällöt. Spigel

kirjoittaa, etteivät esimerkiksi Barbie-keräilijöiden nukeille antamat merkitykset tai arvot vastaa lelujättien, kuten Mattelin, sille alun perin antamia merkityksiä (Spigel 2001, 312).

Yleisin aikuisen leluleikin tunnistettu, hyväksyty ja leluteollisuudenkin tiedostama alalaji on siis edelleen keräily. Aikuisten lelusuhteet ulottuvat kuitenkin usein keräilytoiminnan ulkopuolelle ja ne ovat monenlaisen toiminnallisuuden, kuten luovan toiminnan värittämiä. Silti monen on vaikea puhua keräilemistään, tuunaamistaan, valokuvaamistaan tai kumppaneiksi kutsumistaan esineistä leluina, vaikka ne perinteisten määritelmien mukaan voitaisiin ymmärtää leikkivälineinä.

Itse tehty leluleikki

Yhteiskunnan vähäosaisilla ei ole mahdollisuutta rakentaa mittavia lelukokoelmia itselleen. Toisaalta länsimaissa voi lelun pelastaa kirpputorilta huokeallakin hinnalla, adoptoida sen kierrätyksestä tai sen voi periä isovanhemmalta tai sisarukselta. Lelun voi myös valmistaa itse, jolloin sen arvo on monen mielestä jopa suurempi kuin massatuotetun leikkivälineen. Lelututkija Jean-Pierre Rossien (2005) mukaan Saharan autiomaan liepeillä asuvat afrikkalaislapset valmistavat roskamateriaaleista esimerkiksi hahmoja ja leikkikännyköitä. Näin nähtynä leikkivälineen tuottaminen itse on jokaiselle mielikuvitusta omaavalle lapselle tai aikuiselle mahdollista. Monet nykyajan lelusuhteita omaavista ihmisistä tunnustautuvat kuitenkin massamarkkinoitujen lelubrändien faneiksi, keräilijöiksi – ja leikkijöiksi.

Teollisesti valmistettujen lelujen parissa tapahtuva leikki ei välttämättä rajoitu lelubrändiin liittyvään tarinallisuuteen tai lelun ympärille rakennettuun valmiiseen esinerepertoariin: Hahmoilla, kuten nukeilla, action-figuureilla ja pehmoleluilla leikittäessä ulottuu keräilytoiminta toisinaan myös lelupersoonallisuudelle kehitettyihin aktiviteetteihin niitä ympäröivää pienoismaailmaa rakentaen ja rikastuttaen. Matkoilta ja retkiltä tarttuu mukaan usein lelun mittakaavaan sopivaa matkamuistoesineistöä:

(Asunto-)Vaunun hyllykköön kerään Kenin reissuilta matkamuistoja. Siellä on laavakiveä Teneriffalta, kuksa Kolilta, maatuska Svetogorskista ja pärekori Helsingin Kauppatorilta. (Meriluoto 2015)

Käsintehtyn ja käsinleikityn leima nostaa myös massatuotetun lelun asemaa silloin kun sen saa ylleen leikkijän itse valmistaman asun tai askarteleman asusteen (ks. esim. Barry O’Neilin ”uglyworld” -sarjan [kuvat](#)), tai sille rakennetaan oma asunto. Olennaista leikille on silloin sen

dokumentointi ja jakaminen – väylä sosiaalisen, vuorovaikutteisen ja mielikuvituksen leikin piiriin.

Lelun manipuloitavissa oleva ja leikissä työstettävä luonne käy niin ikään selväksi aikuisten lelukulttuureja tarkasteltaessa. Samalla kun aikuiset ovat varovaisesti raottamassa lelukaappiensa ovia, muodostuu näkyväksi tehdyistä leluleikeistäkin monimuotoisempia. Sekasortoisilta vaikuttavien lastenhuoneiden rinnalla tai lasten YouTubeen lataamia leikkivideoita tarkastellessa tulee huomanneeksi, miten leluja vaalivien aikuisten leikit ovat huomattavasti jäsennellympiä.

Aikuista lelutoimintaa leimaa myös niin materiaalisissa kuin digitaalisissakin yhteyksissä ilmenevä luovuus ja tuotannollisuus: Leluja muokataan monipuolisin tavoin: Tuunaminen ja kustomointi vievät lelutoimintaa lähemmäs muita käsillä tekemiseen liittyviä harrastuksia, kun taas juonelliset tarinat, leluhahmojen persoonallisuuden kehittäminen ja erilaisten lelutarinoiden keksiminen ja toteuttaminen ovat lähellä kerronnallisten leikkien traditiota.

Kun nukkeihin syventyy ja niille antaa nimet ja jonkin lähtökohdan, ne alkavat tavallaan itse elää elämäänsä. Minusta yksi hauskeimmista jutuista koko harrastuksessa on se tapa, jolla tarinat syntyvät. Niitä ei voi suunnitella etukäteen (Meriluoto 2015)

Susannan mukaan ”nukkeista on eniten iloa leikeissä, ei hyllyn koristeena. Jokaisella nukella on nimi, persoona ja elämäntarina” (Meriluoto 2015). Käsityöläiskulttuurit ja edelleen jatkuva tee-se-itse-trendi vaikuttavat erityisesti aikuisten leluomistajien toimintaa. Myös Susanna on itse tehnyt vaatteita, huonekaluja ja ruokia nukkeille. (Mattheiszen 2015). Nukketaloja ja pienoishuoneita hyödyntävät leikkivät osoittavat, että lelut kuuluvat luontevasti kodin sisutukseen. Susannallakin on Playmobil-hahmoja, jotka asustavat omassa staattisessa ympäristössään ja joihin liittyvä tarinankerronta on enemmän asetelmallinen kuin toiminnallinen: ”En varsinaisesti leiki niillä samalla lailla kuin muotinuokeillani, vaan luon niille maailmaa, joka on staattisessa tilassa”. (Meriluoto 2015) Mukana on myös leikkijän omassa talossaan asustava miniperhe.

Jokaiselle nukelle on vähintään yksi miljöö. Joillakin se on kokonainen yksiö, joillakin makuuhuone, yhdellä on puutarha, toisella ateljee. Kenillä ja Hectorilla on hirsitalo pönttöuuneineen ja talonpoikaiskalusteineen. (Meriluoto 2015)



Kuva 3. Kenin ja Hectorin yhteisolo kotipiirissä on rauhaisaa.

Aikuistenkin lelutarinat kehittyvät ja rikastuvat leikin myötä. Ken on muuttunut paljon syntymävuotensa 1998 jälkeen. (Meriluoto 2015). ”Hahmoista on tullut tärkeämpiä ja monimutkaisempia.” (Mattheiszen 2015) Sivuhenkilöiden nimet tulevat Susannan mukaan hänen lelutarinoihinsa ”vain jostakin”. Susanna tuntee esimerkiksi transvestiitti-Riian, joten kuvaleikissä hänellä on mukana myös Barbieksi meikattu Ken-nukke, joka on transvestiitti Riina. Haastateltavani kommentti tukee niin leikkiä kuin lelujakin tutkineen Brian Sutton-Smithin ajatusta siitä, että leikin kompleksisuus kasvaa leikkijän iän myötä (Sutton-Smith 1997). Leikin tilallisuus rakentuu fyysisissä ja materiaalisissa ympäristöissä osaksi kodin tiloja. Julkisessa tilassa leluleikit ovat tilapäisiä, mutta kuvaleikittynä tai valokuvattuna, dokumentoituina ja näin digitalisoituna niistä tulee pysyväisempiä ja jaettavia.

Barbien asusteesta tulee toimija

Nukke ihmisen kuvana mahdollistaa aikuisiakin askarruttavien ajatusten käsittelyn leikeissä. Itsereflektion ja lelullisen fantasiaminän rakentelun ohella leluilla leikitään myös hankaamalla vallitsevia ideologioita vastakarvaan. Leluhahmon hämärretty sukupuoli nostaa pintaan niin ilon tunteita kuin suuttumustakin, kuten tässä katsauksessa esitellyn suomalaisen Susanna Mattheiszenin

mekkoon pukeutuva Ken osoittaa. Leikeissä se, mikä onkin valmistajan mukaan soveliasta, kumoutuu luovuuden vallatessa tilaa alkuperäisiltä taustatarinoilta.

Itsensä etsimistä kesti Kenillä aina vuoteen 2003 saakka, jolloin hän viimein löysi todellisen minänsä. Eräänä päivänä Ken astui ulos kaapista pukeutuneena vihreään silkkiseen iltapukuun ja pinkkiin höyhenpuuhkaan. Barbie sai jäädä. Ken löysi uudeksi kumppanikseen Hectorin. (Meriluoto 2015)

Susanna tunnistaa blogissa toimintansa leikkinä, eikä pitäydy aikuisiin lelukäyttäjiin edelleen useimmiten yhdistetyn keräily- tai harrastusretoriikan puitteissa. Nyt blogiaikaa on takana kuusi vuotta, joista viimeisen neljän vuoden aikana blogissa ovat seikkailleet myös lelut. Kenin tarina (ja mieltymys mekkoihin) alkaa kuitenkin jo yli vuosikymmen sitten, kun Susanna osallistui nukenvaatekilpailuun:

Ken sai ensimmäisen mekkonsa tuolloin, se oli vuonna 2003. Osallistuin erään yhdistyksen järjestämään barbienvaatekilpailuun ja sijoituin kisassa kolmanneksi Kenin silkkisellä [iltapuvulla](#), jossa oli haahkanuntuvapuuha. Järjestävän tahon edustaja tuli supattamaan korvaani palkintojenjakotilaisuudessa, että jos se mekko olisi ollut Barbien päällä, olisin voittanut. (Susannan Työhuone -blogi 8.9.2014)



Kuva 4. Ken asuttaa ystävineen Susanna Mattheiszenin sisustamaa hulppeata nukketaloa.

Vaikka Ken oli minulle ehkä isolta osalta terapiaa hankalalla hetkellä, en halua sitä enää hyljätä hyllylle patsastelemaan, sillä se on avannut minulle aivan ihanan maailman sosiaalisessa mediassa. On niin mukavaa, kun Kenin kuvat Facebookissa saavat tykkäyksiä ja te kommentoitte niitä kannustavasti. Mieleltöntä on se, kun Ken välillä saa postitse yllärikirjeitä ihan omalla nimellään. Minun sydämeni heittelee silloin kuperkeikkaa. (Susannan Työhuone -blogi 12.11.2014)

Nykyajan aikuinen leluleikki on yhtä aikaa materiaalista ja digitaalista, intiimiä ja julkista, yksinleikkiä ja sosiaalista toimintaa. Kenin tarina kehittyikin yhtä aikaa niin kodin intiimissä tilassa kuin sosiaalisessa median alustoilla. Kotiympäristössä leikki edustaa erityisesti yksilön ja lelun vuorovaikutuksessa tapahtuvaa esineleikkiä (solitary object play), digitalisoituneena medialeikkinä taas enemmän sosiaalista esineleikkiä (social object play). Näistä ensimmäisessä painopiste on vahvasti materiaalinen. Esineeseen keskittyvässä manipulatiivisessa leikissä keskitytään leluhahmon pukemiseen, poseeraamiseen ja ympäristön muokkaukseen ja leikkijän mielessään kehittämään tarinankerrontaan. On huomionarvoista, että leikkiin liittyy vahvasti jo tässä vaiheessa teknologinen aspekti – kuvaleikeissä käytetty, useimmiten digitaalinen kamera. Leikin siirtyessä sosiaalisen median alustoille keskeisen roolin ottaa kaksi ulottuvuutta: visuaalisuus ja narratiivisuus. Kun leikki siirtyy osaksi verkkosisältöjä, tulee siitä myös julkista – eräänlainen näyteikkuna aikuisen leikkijän lelulliseen elämään.

Susanna luonnehtii omaa Susannan Työhuone -blogiaan ”julkiseksi päiväkirjaksi”.

Elämänjulkaisemisesta väitöskirjan tehnyt digitaalisen kulttuurin tutkija Sari Östman on todennut elämänjulkaisijoiden kontrolloivan toimintaansa seurallisuuteen pyrkivällä tavalla (Östman 2015, 41). Hän käyttää tästä *verkkoseurallisuuden* käsitettä. Vaikka Susanna Mattheiszen esiintyy oman bloginsa kuvissa myös itse, on Kenillä tapahtuvaa leikkiä mahdollista ajatella lelun kautta kanavoituvana verkkoseurallisuutena, jonka keskiössä ei välttämättä ole blogista vastaava ihminen, vaan tämän identiteetin jatkeena toimiva, avatarinomainen fantasiaminä (Heljakka 2012).

Voimauttava lelu kuva

Välillä Ken on seissyt pitkiä aikoja eteisen hyllyllä keräämässä pölyä haahkanuntuvapuuhkaansa, mutta viime aikoina olen jälleen aktivoitunut harrastamaan sen kanssa. Ken on saanut uusia vaatteita, kuten tiedättekin, ja päässyt mukaan niin [Teneriffalle](#) kuin [Venäjällekin](#). Mitä enemmän minä sen kanssa puuhailen, sen elävämmäksi ja rakkaammaksi se muuttuu. Se on hauskaa (Susannan Työhuone -blogi 8.9.2014)

Sulo tuumi, että Kenin mekko luokitellaan naapurimaassa homopropagandan levittämiseksi ja se saattaa saada miliisit kimppuunsa. Meinasin vaihtaa Kenille housut, mutta sitten ihan kiehahdin. Kyllä jokaisen täytyy saada olla juuri sellainen kuin on. Myös Venäjällä. (Susannan Työhuone - blogi 29.7.2014)

Olen itse koetellut muiden (aikuisten) ihmisten suvaitsevaisuuden rajoja leikkimällä omilla leluillani julkisissa tiloissa ympäri maailmaa. Useimmiten kuvaleikkini kulisseinä ovat toimineet erilaiset turistikohteet monumentteineen tai luonnonkauniine rantamaisemineen. Ainoastaan kerran minussa on herännyt ajatus leikin sopimattomuudesta tilaan. Tämä tapahtui kun kuvaleikin muovilepakkoineni Kapkaupungin Robben Islandin vankilasaarella sijaitsevassa sellissä. On paikkoja, joihin leluleikki ei välttämättä kaikkien mielestä sovi, mutta myös sopimattomissa paikoissa on leikitty kautta aikojen. Leikin välineeksi on otettu se, mitä tarjolla on ollut – useimmiten jotain tämän päivän lelukulttuureista paljonkin poikkeavaa leikkimateriaalia.

Ajallemme ominaista on kuitenkin se, että eri-ikäiset ihmiset kuljettavat mukanaan runsasta esinerepertoaria. Joillakin matkakumppaneina reissaavat mukana myös leluhahmot; nuket, toimintahahmot tai pehmolelut. ”Käsilaukkulelu” on kompakti matkatoveri, eräänlainen maskotti, mutta myös tarvittaessa leikkijän kuvaleikkeihinsä valjastama maskotti ja roolihahmo, lelupersonallisuus, fantasiaolento tai minuuden eräänlainen jatke. Figuuri on ihmisen kuvana esineen muotoon puettu jäänrikkoja, humoristinen keskustelunavaus tai omistajalleen tuen ja turvan mielikuvia luova joskus maagisiakin uskomuksia tukeva amuletti. Leluturismi – jossa lelut matkaavat omistajiensa mukana maailmankuuluihin turistikohteisiin (Heljakka 2013b) on kuvaleikin alalaji, jonka yhtenä esikuvana on toiminut Jean-Pierre Jeunet’n elokuvan *Amèlie* tunnetuksi tekemä puutarhatontun kidnappaamiseen ja kuvaamiseen liittyvä juonikuvio, edustaa julkisessa tilassa tapahtuvaa leikkiä. Lelut voivat kuvaleikkiin valjastettuina kuitenkin matkata mukana myös arkisissa maisemissa ja tilanteissa. ”Ken matkustaa repussa sillä tavalla että se kurkistaa taskusta” (Mattheiszen 2015).



Kuva 5. Ice-Bat-figuurini keinu Kenin kanssa Kenkäveron käsityöläismarkkinoilla kesällä 2015.

Julkisella paikalla tapahtuva kuvaleikki sisältää aina riskejä, jotka kohdistuvat niin leluun kuin leikkijään itseensäkin: Susanna on kuvannut Keniä Kolilla ja ajatellut mitä tapahtuisi, jos nukke olisi kuvaleikin tiimellyksessä pudonnut alas kalliolta: ”Jos Ken olisi pudonnut, niin olisin varmasti mennyt perään. Se ei ole korvattavissa enää.” (Mattheiszen 2015). Leluihin liittyvän toiminnan harjoittaminen voi myös tuntua leikkijästä itsestään nololta tai hävettävältä:

[Kuvaleikkiessä julkisella paikalla] Pieni häpeä. Siit on hirveen vaikea päästä yli. [Eduskunnan lehtereillä tehty kuvaleikki] Siel mie pelkäsin. Ympäristö on arvokas ja virallinen.

Turvataarkastuksen läpi [Ken] oli taskussa piilossa. Lehtereillä kaivoin esiin, jouduin puseron alta ottamaan esiin. [Ajattelin] Täs ei oo mitään hävettävää. (Mattheiszen 2015)

Kuvaleikeissä taltioidut ja vahvasti leikkijänsä mielikuvituksesta, luovuudesta ja tunnelman rakentamisen kyvyistä kertovat juonelliset tarinat jaetaan sosiaalisen median foorumeilla, jossa ne saavat osakseen sekä ihailua että ääritapauksissa myös ymmärtämättömyyttä tai jopa inhoa. Avoimesti harjoitettu aikuinen leluleikki voi kuitenkin parhaimmillaan voimauttaa ja tuoda mukanaan onnistumisen tunteita. Sosiaalisen median palveluissa jaettuna kuvaleikeistä tulee sosiaalisen vuorovaikutuksen alkuunsysääjiä kun leluaiheisia valokuvia ja niihin kytkeytyviä, mahdollisia juonikuvioita seurataan ja kommentoidaan (ks. esim. Heljakka 2013a).

Ja sitten ovat leluni. Pieni pyrähdys Playmobilien tai Kenin maailmaan tempaisee minut aina hetkeksi iloon. Instagram on avannut eteeni valtavan aikuisten Playmobil-harrastajien maailman. Vertaistukea, tavallaan. (Susannan Työhuone -blogi 29.7.2014)

Kun tein Kenille oman Instagram-tilin, se alkoi yllättävän nopeasti saada seuraajia. (Susannan Työhuone -blogi 12.11.2014)

Aiheesta innostuneiden vertaistukileikkijöiden aktiivinen seuraaminen, positiiviset kommentit ja tällä tavoin yhteisöllisenä rakentuvaan tarinaan osallistuminen voi hälventää noloudentunnetta – jopa poistaa sen kokonaan:

Kun kuvasin Keniä vilkkaalla kävelykadulla, minä tunsin itseni tosi noloksi. Samoin kuvatessani sitä hotellin aamupalalla, kun ympärillä oli kymmeniä asiallisia hotellivieraita. Mutta onneksi kävi niin, että Kenin seikkailut keräsivät [Facebookissa niin hurjan määrän tykkäyksiä](#) ja myös innostuneita kommentteja, että se kannusti minua jatkamaan. Hoksasin, että on ihan idioottimaista nyt yhtäkkiä noloilla sitä, mitä olen, ja niinpä Kenin kanssa liikuskelu ei enää hävettänyt. Reissu sai ihan uutta sisältöä siitä, että tiesin Kenillä olevan faneja, jotka odottivat seuraavaa kuvaa – jopa aamuyöllä oli eräs käynyt katsomassa, onko jotain uutta julkaistu! (Susannan Työhuone -blogi 8.9.2014)

Vuorovaikutus muiden ihmisten kanssa on koettu tärkeäksi. Tähän olen viittannut myös muissa lelukulttuureihin liittyvissä tapaustutkimuksissani (esim. Heljakka 2015b). Kuvaleikissä ja muussa lelupersonan rakentamiseen liittyvässä toiminnassa myös huumorin koetaan näyttelevän tärkeää roolia: ”Kuvissani on kuulemma hyvää huumoria ja ne ovat virkistäviä välipaloja joskus hyvinkin vakavan sosiaalisen median päivitustulvassa” (Meriluoto 2015). Hupaisuudesta huolimatta postauksen tekemiseen liittyy myös sosiaalinen vastuu: Etenkin leluaiheisten kuvastojen ja tarinoiden kanssa operoivien on merkityksellistä huomioida näiden kuvien potentiaalinen lapsiyleisö. Näin ollen Kenin tarinan ei voidakaan ajatella edustavan fanitaiteen nk. slash-muotoa (ks. esim. Hellekson & Busse 2006), jossa pääroolia näyttelevät homoeroottiset juonenkäänteet:

Instagramissa Keniä seuraa myös moni lapsi. Sen takia joudun pikkuisen miettimään, mitä sinne latailen. Hector viihtyisi mainiosti Tom of Finland -tyyppisissä nahkareleissään, mutta pelkään sen jo menevän hyvän maun tuolle puolen. Eräs aikuinen barbie-instailija kertoi blokkaavansa lapsiseuraajat, koska hänen nukkensa puuhaavat jos jonkinlaista kyseenalaista toimintaa: harrastavat

seksiä erikoisin tavoin, käyttävät huumeita, juhlivat ja rellestävät. Kaikki nuket kun eivät ole kovin kilttejä tyypejä ja aika usein K-18. (Susannan Työhuone -blogi 12.11.2014)

Minusta lapsiseuraajat ovat Kenillä ihan ok, sillä Kenin sanomahan on se, että miehet mekoissa tai miespariskunnat ovat loppujen lopuksi ihan tavallista porukkaa, enkä pane ollenkaan pahakseni, jos myös lapset sisäistävät tämän ajatusmallin Kenin avulla. (Susannan Työhuone -blogi 12.11.2014)



Kuva 6. Ken yllättää Tom of Finlandia fanittavan Hectorin taidejulistella.

Lopuksi

Aikaisempi tutkimukseni (Heljakka 2013b) osoittaa aikuiseen leluleikkiin liittyvän problematiikan, johon liittyvät infantilisoitumisen pelko, leikkiretoriikan mahdollinen välttely sekä leluyritysten ja median vahvasti ylläpitämä ja kanavoima, leikin sivuttava harrastusdiskurssi aikuisten lelusuhteisiin liittyen. Tässä katsauksessa olen käsitellyt lelulaatikon rajojen rikkoutumista erityisesti kahdesta näkökulmasta. Ensinnä olen pohtinut sitä, miten nykytutkimus yhtäältä vaalii ja toisaalta vastustaa leluteollisuuden ylläpitämää sukupuolijakautunutta ajattelua leluesineessä ja sen markkinoinnissa. Toisaalta olen tuonut esiin leluleikkijöiden ikärakenteeseen liittyvän keskustelun. Perinteisesti leluun kanssa harjoitettavan leikin oletetaan loppuvan ihmisen tullessa tiettyyn ikään. Kulttuurin oletetun

leikillistymiskäanteen aikakaudella on kuitenkin havaittavissa aikuisten leluleikkijöiden esiinmarssi, erityisesti sosiaalisessa mediassa.

Kysyin ”tapaus Keniin” nivoutuvalta aineistoltani, miten aikuisten nukkeleikki mahdollistaa perinteisen sukupuoliroolin kyseenalaistamisen ja itsereflektion. Tutkimusmetodina käyttämäni ja kolmeen eri aineisto-osioon kohdentamani sisällönanalyysi tuo esille kolme aikuiseen leluleikkiin liittyvää teemaa, joita ovat: 1) aikuiseen leluleikkiin liittyvä aktiivinen ja luova tuotantokulttuuri, joka haastaa leluyritysten lelubrändeihin ja esineisiin liittyvät materiaaliset, visuaaliset ja sosiaaliset merkityssisällöt, 2) aikuisen lelutoiminnan intiimin ja julkisen ilmenemisen ja 3) sosiaalisesti jaetun kuvaleikin vuorovaikutukseen kutsuvan tarinankerronnallisen ulottuvuuden.

Juuri Kenin tapauksessa keskeisinä teemoina kokemani asiat liittyvät myös vahvasti ajatukseen samanarvoistuvasta lelu- ja leikkikulttuurista, joissa monimuotoisuudella ja suvaitsevaisuudella on molemmilla vahva jalansijansa.

Mekkoon pukeutunut miesnukke on tuonut iloa paitsi leikkijälleen, myös tuhansille Susannan blogia seuraaville. Susanna on lähettänyt sähköpostiviestin kysyäkseen, voiko käyttää Kenin kuvaa tasa-arvoasian ajamisessa. Leluvalmistaja Mattel kuitenkin kielsi nukken käyttämisen tähän tarkoitukseen (Mattheiszen 2015). Vaikka nukkeleikkien kehittyminen entistä tasa-arvoisempaan suuntaan toteutuu leikkijöiden kehittämässä lelupersonallisuuksissa ja edelleen sosiaalisessa mediassa jaetuissa lelutarinoissa, on leluteollisuuden jäteillä vielä veto-oikeutensa. Aikuisten leluleikit ja niihin liittyvät moninaiset aihekavalkadit ja inhimilliset hahmot eivät vielä riitä keräämään kannatusta konservatiivisilta yrityksiltä, jotka pitäytyvät edelleen kannassaan kategorisoida aikuiset keräilijöiksi, leluafaneiksi, mutta eivät luoviksi (tai ainakaan kantaottaviksi) leikkijöiksi. Kirjeenvaihdossa Mattelin kanssa kävi selväksi, ettei yritys kannata Susannan esittämää leikkiä:

Thanks for your enquiry but unfortunately we are not able to approve your creative interpretation of Ken and Barbie but many thanks for sharing it with us. (Haastateltavan vastaanottama sähköpostiviesti, kopio kirjoittajan hallussa)

Yhteiskunnalliset muutokset tulevat kuitenkin vääjäämättömästi vaikuttamaan tulevaisuudessa siihen, miten ymmärrämme lelut, leikkijät ja näiden yhteisvaikutuksesta niin fyysisessä kuin digitaalisessakin ympäristössä toteutuvan leikin. Samanarvoisuuden sanoma tuntuu olevan ajankohtaisempi kuin koskaan: Sen puolesta puhuvat muun muassa ruotsalaisten peräänkuuluttamat

sukupuolineutraalit lelukuvastot (Koivisto 2013), vuoden 2015 menestyksekkäs *Tahdon*-kampanja, Yhdysvaltojen lainsäädännössä tapahtuneet muutokset – ja viime vuoden euroviisuvoittaja, Conchita Wurst:

Moni yhdistää Kenin nyt [Conchita Wurstiin](#). Conchitahan on jumalainen, ja minulla menee iho kananlihalle joka kerta, kun kuuntelen hänen euroviisubiisinsä. Tottakai olen ihan läöpälläni häneen, mutta totuushan on, että Ken ei todellakaan ole saanut vaikutteita ihanasta Conchitasta. Kenillähän on ollut mekko-parta-yhdistelmä jo 11 vuoden ajan. (Susannan Työhuone -blogi 8.9.2014)

Vuoden 2014 euroviisuvoittaja Wurstin tapaan Ken ei kuitenkaan meikkaa tai kasvata pitkää partaa. Kenin outouden mittarina on mekkoon pukeutuminen ja maallisten ilojen täyttämä leluelämä. Aikuisen leikkijän Kenin avulla kertoma tarina kuljettaa mukanaan suvaitsevaisuuden sanomaa, jossa lelumaisuus painuu taka-alalle kuvitellun ja valloittavana koetun persoonallisuuden raivatessa itselleen tilaa. 2010-luvun suomalaisena lelutarinana siitä on tullut eriarvoisuuden moninainen mittapuun niin aikuisten leluleikkiä ilmentävänä ilmiönä kuin myös erilaisuuden ja poikkeavuuden hyväksymisen puolesta puhuvana, kansainvälisesti kantaaottavana roolihahmona:

Kenillä on tärkeä sanoma kaikille meille, ja erityisesti meistä pienimmille: ”Ei ole olemassa tyttöjen värejä ja poikien värejä. Ei siinä ole mitään väärää, että poika haluaa laittaa hameen päällensä. Eikä ole mitään outoa siinä, jos tyttö tykkääkin eniten avaruusjutuista, kaivureista ja puissakiipeilyistä. Kaikkien pitää saada olla sellaisia kuin ovat.”(Susannan Työhuone -blogi 8.9.2014)

Lähteet

Kaikki linkit tarkistettu 1.10.2015.

Aineisto

Haastattelu

Susanna Mattheiszenin haastattelu 20.1.2015. Haastatteluaineisto ja sähköpostikirjeenvaihto kirjoittajan hallussa.

Blogi

Susannan Työhuone-blogi, <http://susannantyohuone.blogspot.fi/>:

”[Keskittymiskyky nollassa](#)”, 29.7.2014

”[Ei mikään lälläripyörä](#)”, 8.8.2014

”[Mistä moinen Ken ja mikä niinku on hänen historiansa?](#)”, 8.9.2014

”[Hei follaamua, pliiis!](#)”, 12.11.2014

”[Hyvin, kiitos!](#)”, 29.6.2015

Instagram

@kenseikkailee, (nykyään [@kenoffinland](#)), Nukke-esittelyt Instagramissa: #susannannuket

Lehtiartikkelit

Frilander, Aino. 2015. Angry Birds 2 -peli kaappoihin tänään – ensi kevään elokuvalla jättibudjetti. *Helsingin Sanomat*, 30.7.2015.

<http://www.hs.fi/kulttuuri/a1305973754370>

Koivisto, Hanna. 2013. Tytöt tähtäilevät aseilla, ja pojat syöttävät vauvanukkea. Lelut: Tanskalaisketjut muuttivat kuvastot ruotsalaisten vanhempien vaatimuksesta. *Aamulehti* 12.12.2013, Kotimaa, Uutissivut: 8.

Kuokkanen, Katja. 2015. Sanomatalosta on tullut nukkeharrastajien vakiopaikka – ihana höpsöttää muiden harrastajien kanssa. *Helsingin Sanomat*, 9.9.2015.

<http://www.hs.fi/kaupunki/a1441705074037>.

The Guardian, 12.12.2009. The Power of Pink.

<http://www.theguardian.com/theguardian/2009/dec/12/pinkstinks-the-power-of-pink>.

Muut tiedotusvälineet

BBC News. 27.3.2014. Disney's Frozen and the gay agenda.

<http://www.bbc.com/news/blogs-echochambers-26759342>.

Kim, Susanna. 2012. Lego Friends Triples Sales Despite Feminist Critique. *World News*, 3.9.2012.

<http://abcnews.go.com/blogs/business/2012/09/lego-friends-triples-sales-to-girls-despite-feminist-critique/>.

Oberholtz, Chris. 2012. Legoland policy has some adults upset. *KCTV5*, 22.5.2012.

<http://www.kctv5.com/story/18581515/legoland-no-adults>.

Schumpeter. 2013. The Toy industry. Child's Play. *The Economist*, 9.9.2013.

<http://www.economist.com/blogs/schumpeter/2013/09/toy-industry>.

Verkkosivut

About.com Doll Collecting, 2015. The "Pinkification" of Dolls? newsletter 30.6.2015.

Adams, Cecil. 2008. Was pink originally the color for boys and blue for girls?

<http://www.straightdope.com/columns/read/2831/was-pink-originally-the-color-for-boys-and-blue-for-girls>.

Adult Fans of Lego, 2015.

<http://documentarystorm.com/adult-fans-of-lego/>.

Euromonitor. 2013. Global licensing trends in traditional toys and games.

<http://www.euromonitor.com/global-licensing-trends-in-traditional-toys-and-games/report>.

Lammily, 2.7.2015.

How to Make an Oxygen Tank For Your Lammily Doll.

<http://lammily.com/how-to-make-an-oxygen-tank-for-your-doll/>

Lammily, 2.7.2015. How to Make a Wheelchair For Your Lammily Doll. 2015.

<http://lammily.com/how-to-make-a-wheelchair-for-your-lammily-doll/>.

Lammily, 2015.

<http://lammily.com/product/lammily-exclusive-first-edition/>.

Lammily Marks, 2015.

<http://lammily.com/product/lammily-marks/>.

MyMakie, 2015. Viitattu 10.7.2015.

<https://mymakie.com/blog>.

O'Neil, Barry. 2015. *Uglyworld*.

<https://www.flickr.com/photos/barryoneilphotography/with/4297426752/>.

Phicen. 2015.

<http://www.phicen.com/ABOUT%20US.asp>.

Sylvanian Families Fanclub.2014.

<https://web.archive.org/web/20140224011705/http://www.sylvanian.fi/>.

Tsagaris, Ellen. 2015. "Dolls and Gender. Is Pink really only for Girls?"

<http://collectdolls.about.com/od/dolls1930s1950s/fl/Dolls-and-Gender.htm>.

Tutkimuskirjallisuus

Combs, James E. 2000. *Play World. The Emergence of the New Ludenic Age*. Westport: Praeger Publishers.

- Heljakka, Katriina. 2011. "Nettisuhteita nukkeen. Blythe: Kummajaisesta kulttikamaksi." Teoksessa *Digirakkaus 2.0*, toimittaneet Petri Saarikoski, Ulla Heinonen ja Riikka Turtiainen, 75–90. Turun yliopisto, Kulttuurintuotannon ja maisemantutkimuksen julkaisut xxxi.
- Heljakka, Katriina. 2012. "Aren't You a Doll! Toying with avatars in digital playgrounds." *Journal of Gaming and Virtual Worlds*, Volume 4, Issue 2, 2012: 153–170.
- Heljakka, Katriina. 2013a. "Lelutarinointia Tuubissa: Leikkijä ja liikkuvat Uglydoll-kuvat." *WiderScreen*, 2–3/2013.
<http://widerscreen.fi/numerot/2013-2-3/lelutarinointia-tuubissa-leikkija-ja-liikkuvat-uglydoll-kuvat/>.
- Heljakka, Katriina. 2013b. *Principles of Adult Playfulness in Contemporary Toy Cultures: From Wow to Flow to Glow*. Aalto university publication series, doctoral dissertations, 72/2013.
- Heljakka, Katriina. 2014. "Aikuiset ulos lelukaapeistaan." *Kulttuurintutkimus* 1/2014.
http://kulttuurintutkimus.fi/lehti/pdf/KT_1-2014_Verkkoekstrat_1-6.pdf.
- Heljakka, Katriina. 2015a. "From Toys to Television and Back – My Little Pony appropriated in adult toy play." *Journal of Popular Television*, Volume 3, Number 3: 99–109.
- Heljakka, Katriina. 2015b. "Tämä ei ole lelu ja minä en leiki". *Hiiskuttua* 1/2015.
<http://hiiskuttua.utu.fi/2015/04/tama-ei-ole-lelu-ja-mina-en-leiki/>.
- Hellekson, Karen and Kristina Busse. 2006. *Fan fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers.
- Huizinga, Johan. 1992. *Homo ludens. A study of the play element in culture*. Boston: The Beacon Press.
- Karjalainen, Pauli Tapani. 1995. "Eksistentiaalinen ympäristö." Teoksessa *Ympäristö, arkkitehtuuri, estetiikka*, toimittaneet Arto Haapala, Martti Honkanen ja Veikko Rantala, 86–95. Helsinki: Yliopistopaino.
- Karling, Marjo, Tuija Ojanen, Tuula Sivén, Riitta Vilhunen ja Marika Vilén. 2008. *Lapsen aika*. WSOY Oppimateriaalit.
- Meriluoto, Katja. 2015. "Ken elää unelmaelämää." *Nukke & Lelu* 3/2015: 18–21.

Raessens, Joost. 2006. "Playful Identities, or the Ludification of Culture." *Games and Culture* 1, 1 (2006): 52–57.

Rossie, Jean-Pierre. 2005. *Toys, play, culture and society. Anthropological approach with reference to North Africa and Sahara*. SITREC, Stockholm.

Riihonen, Eeva. 1991. *Lapsi ja lelu*. Tammi: Jyväskylä.

Smith, Peter. 2010. *Children and Play*. United Kingdom: Wiley-Blackwell.

Spigel, Lynn. 2001. *Welcome to the Dreamhouse: Popular Media and Postwar Suburbs*. Durham, NC. and London: Duke University Press.

Sutton-Smith, Brian. 1997. *The Ambiguity of Play*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.

Xara. 2015. "Veikka Vuorikiipeilijä." *Nukke & Lelu*, 3/2015, 22–23.

Östman, Sari. 2015. *Millaisen päivityksen tästä sais? Elämänjulkaisijuuden kulttuurinen omaksuminen*. Jyväskylän yliopisto, Nykykulttuurin tutkimuskeskuksen julkaisuja 119.

Viitteet

[i] Susanna Mattheiszein on aloittanut bloginsa vuonna 2008, jolloin se toimi kodinsisustusblogina. Hän on jatkanut Susannan Työhuonetta niin yritys- kuin remonttibloginakin. Nykyään blogissa on kirjoittajan mukaan ”ihan mitä vaan”. Blogilla on noin 1000–2000 lukijaa päivässä.

[ii] Esimerkiksi vuonna 2009 julkaistu *The Guardianin* [artikkeli](#) ja ”The ”Pinkification of Dolls?”, About.com DollCollecting -uutiskirje 30.6.2015.

[iii] Lammily-nukke sai alkunsa maaliskuussa 2014 lanseeratusta joukkorahoituskampanjasta jonka tavoitteena oli luoda nukkemarkkinoille tyypillistä kehonkuvaa jäljittelevä, vartaloltaan todenmukainen nukketyyppi. Kampanja keräsi yli 13 000 investoijaa, jotka tilasivat ennakkoon yli 19 000 nukkea. Ks. <http://lammily.com/product/lammily-exclusive-first-edition/>.

[iv] Ks. ”[How to Make an Oxygen Tank For Your Lammily Doll](#)” ja ”[How to Make a Wheelchair For Your Lammily Doll](#)”, <http://lammily.com/blog/>, julkaistu 2.7.2015.