

Leikkieto 2015: Pelillistyvä nukkeleikki leikillisen käänteen aikakaudella

Kati Heljakka

Turun yliopisto

Tiivistelmä

Artikkeli käsittelee nykyajan nukkeleikkien pelillistymistä luovan ja tuotteliaan, massatuotetuilla nukeilla tapahtuvan leikin ja siitä kerätyn ja tuotetun *leikkietiedon* näkökulmasta. Pelillistymisen (*gamification*) käsite on perinteisesti liitetty pelillisten funktioiden integroimiseen laitteissa, jotka eivät pääasiassa ole suunniteltuja pelikäyttöön. Kulttuurin leikillistymisen (*ludification*) ohessa voidaan puhua myös leikkivälineiden pelillistymisestä: lelukulttuurin artefakteissa pelillistyminen näkyy hybridisyytenä erilaisten alustojen välimaastoihin sijoittuvissa materiaalisissa ja digitaalisissa leikkivälineissä ja näiden yhteensulautumisissa. Paitsi erilaisissa tuotteissa ja sovelluksissa, pelillistyminen voidaan todeta myös nykyajan hahmoleluihin liittyvässä leikkitoiminnassa - leikkivälineiden käyttötavoissa. Tässä artikkelissa kysyn, miten pelillistyminen mahdollistuu ja esittäytyy nukkeihin liittyvässä leikkitoiminnassa; luovassa ja sosiaalisesti jaetussa leikissä, jonka käytäntöjä selvitän sekä Gibsonin esittämän ja Normanin kehittämän affordanssiteorian avulla että nykypäivän leikkietiedon käsitteen puitteissa. Leikkieto viittaa leikkivälineisiin liittyvään käytötiin: leikkijöiden parissa kerättyyn informaatioon lelujen ja pelien käyttötavoista ja kokemuksista.

Vuoden 2014 aikana kerätyn ja analysoidun leikkietiedon mukaan pelillistymiskehitys voidaan liittää myös leluilla tapahtuvaan leikkiin - toiminnallisuuteen, jota tämä artikkeli käsittelee. Tarkastelen aihetta erityisesti nukeilla tapahtuvasta leikkitoiminnasta käsin hyödyntäen suomalaisilta Blythe-nukkeleikkijöiltä vuoden 2014 aikana kerättyä (auto-)etnografista leikkietoa ja laadullista haastatteluaaineistoa, keskittyen pääasiassa *kuvaleikiksi* (Heljakka 2011a, 2011b, 2012a) nimeämäni leikin muotoon. Kysyn aineistoltani, millä tavoin sosiaalisen median digitaaliset leikkiympäristöt, kuten kuvanhallintapalvelut mahdollistavat pelillisten - toistuvien ja säännönmukaisuuksia sisältävien - kuvaleikin muotojen lähemmän tarkastelun esimerkiksi nukkeleikkien osalta. Aiemmat tutkimustulokset osoittavat leikkijöiden dokumentoivan ja jakavan sosiaalisessa mediassa paitsi nukeilla, toimintahahmoilla ja pehmoleluilla rakennettavia leluasetelmiä, lelurismia ja niihin liittyvää kuvaleikkiään, myös osallistuvan leikkiin muita jäljittelevällä mimeettisellä toiminnalla.

Avainsanat: kuvaleikki, leikkieto, lelullinen leikki, nukke, pelillistyminen

Abstract

In this paper the author (as a toy researcher), asks how gamification becomes perceivable in the play patterns and play knowledge connected with industrially mass-produced, contemporary toys. Gamification refers originally to the application and use of game elements in 'apps' outside of the gaming context.

In parallel to the ludification of culture, we may also observe gamification of playthings: In playthings, gamification becomes evident in the hybrid dimensions of material and digital playthings and the fusions of these. Besides play products and apps, gamification of playthings may be perceived in play patterns in relation to physical toys. These become evident especially when exploring the activities of toy players showcasing and sharing their activities on social media. Play stories refer to information in connection with user cultures such as user experiences of, and activities with toys and games. In the article, I explore how gamification of doll play becomes perceivable by looking at the theory of affordances as launched by Gibson and developed by Norman, and how it manifests in contemporary play, the source for play knowledge. According to *play knowledge* gathered and analyzed in 2014 gamification may be connected to play with toys that have certain affordances - functions elaborated in this article.

The hypothesis is that a toy player, through his or her play activities such like toy photography (what I, in earlier research refer to as 'photoplay') may invite like-minded peers to interplay which reminds of game-like, (creative, competitive and productive) ludic interaction in both physical and digital environments. The assumption is that digital playscapes such as Flickr allow us to explore these game-type, rule-based and repetitive play patterns that are adopted in e.g. in contemporary doll play. Preliminary outcomes of the study demonstrate that player documented displaying, photoplay, particularly in connection with toy tourism and playing copycat with different dolls, action figures and soft toys, all exemplify game-types reflecting the gamification of contemporary toy play.

Keywords: doll, gamification, photoplay, play knowledge, toy play



Kuva 1. Blythe-nukke Lola kirjoittajan kuvaamana Kristus-patsaalla Rio de Janeirossa.

Johdanto

Eletään vuoden viimeistä päivää vuonna 2013. Vietän vuodenvaihdetta Brasiliassa ja olen vihdoin saavuttanut yhden matkani päätarkoituksista – saapunut katsomaan yhtä Rio de Janeiron päänähtävyyttä, Corcovado-vuorelle pystytettyä Kristus-patsasta, Cristo Redentoria. Lämpömittarin näyttämä lukema on kivunnut reilusti yli kolmenkymmenen asteen ja monumentin luona parveilee satapäinen, eri-ikäisistä ja eri kansallisuuksia edustavista ryhmistä koostuva ihmisjoukko. Yhteistä yhtä maailman seitsemästä uudesta ‘ihmeestä’¹ todistamaan tulleille turisteille on kädessä keikkuva kamera tai mobiililaitte. (Vielä eletään aikaa ennen seuraavan vuoden puheenaiheeksi nousseen selfie-kepin läpimurtoa.) He ovat yhtäältä saapuneet paikalle harjoittamaan turistista katsetta (Urry 1990). Toisaalta heillä kaikilla näyttäisi olevan myös selkeä tavoite; (valo)kuvata patsasta, toisiaan ja tulla itse kuvatuksi – niin myös minulla. Perinteisen lomailijan logiikkaa noudattaen haluan retkestäni konkreettisen todisteen, valokuvan, jonka voi myöhemmin halutessaan jakaa ja joka tarjoaa tulevaisuudessa mahdollisuuden palata tuohon erityiseen hetkeen. Ymmärrän toimintani tavoitteellisena ja tiettyjen kuvaamiskonventioiden sanelemana.

1 Ks. <http://www.7wonders.com> , (viitattu 2.3.2015).

Minut erottaa muista turisteista kohteessa harjoittamani *leluturismi* (Heljakka 2013b), mukanani matkakumppaneina kulkevat ja monumentille kuljettamani lelut, Uglydoll-toimintahahmot ja Lolaksi nimeämäni Blythe-nukke, jotka haluan ikuistaa tässä paikassa. Haluan harjoittaa kuvaleikkiksi (ks. esim. Heljakka 2011a, 2011b) kutsumaani toimintaa, jonka aion jossain vaiheessa jakaa samanmielisten nukkeystävieni kanssa. Asettuuko toimintani puhtaasti vapaamuotoisen ja sääntelemättömän leikin piiriin, vai onko se saanut pelillisiä, enemmän säännönmukaisuuksia ja tavoitteita sisältäviä piirteitä?

Tutkimusasetelma: Kysymys, kohde, metodi ja viitekehys

Leikkiteoreetikko Brian Sutton-Smithin mukaan akateemiset alat kohdistavat leikkiin erilaisia intressejä (1997, 6). Leikintutkija Jaakko Stenrosin huomion mukaan leikitutkimuksella itsellään on aina leikin ulkopuolinen funktio ja siksi se on nähtävä välineellisenä (Stenros 2015, 44). Lelututkijana minua kiinnostavat erityisesti leluteollisuuden parissa työskentelevien lelusuunnittelijoiden työn hedelmät – nykyajan lelut – ja niiden parissa harjoitettu monimediaalinen leikkitoiminta. Suunnittelijataustan omaavana tutkija-taiteilijana minua kiinnostavat erityisesti leluteollisuuden suunnittelijoiden lelukonsepteihinsa sisällyttämät leikilliset affordanssit fyysisissä leluesineissä, kuten hahmoleluissa, ja toisaalta eri-ikäisten leluleikkijöiden lelujensa parissa harjoittama luova ja digitaalisten teknologioiden avulla jakama sosiaalinen leikkitoiminta.

Nukkeleikki tapahtuu ensisijaisesti leikkijän ja lelun vuorovaikutuksessa, useimmiten kodin intiimissä tilassa. Tämän jälkeen nukke voidaan valjastaa osaksi leluturismia ja kuvaleikkiä, jotka sosiaaliseen mediaan välitettäessä tuovat leikkiin vuorovaikutteisen, jaetun aspektin. Lelun artefaktuaalisuus on kaiken leikkitoiminnan ytimessä; ilman lelun visuaalisesta ja fyysisesti manipuloitavasta olemuksesta kumpuavaa leikittävyttä olisi mahdotonta kytkeä siihen sosiaalisesti jaetun ja pelillistyvän esineleikin ajatusta. Oman tarkasteluni kohde jakautuu tämän vuoksi kahteen. Tässä artikkelissa huomioni keskiössä ovat sekä leluesine itsessään, että käyttäjä-leikkijöiden siihen liittämät leikin muodot. Tuon esille nykyajan aikuisten harjoittamien nukkeleikkien, kuten kuvaleikin, entistä näkyvämmän luonteen leikillisen käänteen aikakaudella ja kysyn aineistoltani, millä tavoin pelillistymiskehityksen voidaan ajatella nivoutuvan näihin sosiaalisen median alustoilla ja lelufanien tapaamisissa jaettuun (kuva)leikin muotoihin.

Tutkimuskysymys: Leikkitiedon jäljillä

Nykylelussa mielenkiintoiseksi muodostuu siihen liittyvä leikin säateleminen sisäänrakennettujen leikkiskenaarioiden/säännönmukaisuuksien kautta ja toisaalta lelun olemus avoimena tai suljettuna artefaktina. Mitä avoimempi esine lelu on (esim. hahmolelut kuten pehmolelut, toimintahahmot ja nuket), sitä vähemmän on siihen suunnittelijan tai valmistajan toimesta liitetty ‘käyttöohjeita’. Vastaavasti mitä suljetummasta lelusta on kyse, sitä tiiviimmin sen toiminnallisuus liittyy tiettyyn ennalta määrättyyn leikin tapaan (esimerkiksi teknisiä ominaisuuksia sisältävät rakennuspalikkasarjat) ja säännönmukaisuuksiin, joita voidaan verrata peleistä tuttuun toimintaan säateleviin tekijöihin: mekaniikkaan ja toisaalta sääntöihin. Lelusuunnittelijan aiheet ja lulesineeseen lataamat odotukset käyttötavoista perustuvat viime kädessä oletuksiin (Heljakka 2012b), joiden toteutumista voidaan tarkastella käyttäjäkokemuksia erittelemällä. Tässä yhteydessä merkittäväksi muodostuu *leikkitiedon* (eng. *play knowledge*) käsite. Leikkitiedolla (myös käyttötieto ja kontekstietä eli miten ja missä yhteydessä esinettä on käytetty) tarkoitetaan ensisijaisesti lelumuseokontekstissa kerättyä leikin tapoihin ja muotoihin assosioituvaa informaatiota, joka selvittää esimerkiksi leluun liittyvää, dokumentoitua toiminnallisuutta (Rassi 2014)². Museaalinen lähestymistapa pyrkii usein selvittämään lelujen käyttötapoja historiallisesta näkökulmasta. Nykyajan leikkikulttuureissa leikkitieto perustuu ehdotukseni mukaan käsillä oleviin ja erityisesti ajankohtaisiin leikin dokumentteihin, leikin olemukseen ‘tässä ja nyt’.

Lelusuunnittelun yhteydessä puhutaan leikkiarvosta (*play value*)³ ja toisaalta lelun käyttömahdollisuuksista (*play affordance*), eli siitä, missä rajoissa leikillinen tuote antautuu leikkijän käyttöön mahdollisimman säännellyn ja siksi täsmällisen kokemuksen syntymistä ajatellen.⁴ Leikkiarvon keskiössä on leikkivälineen, kuten lulesineen leikittävyys (*playability*).⁵ Todellinen

leikkiarvo on subjektiiviseen kokemukseen liittyvänä tekijänä kuitenkin vaikeasti mitattavissa. Siksi tärkeäksi muodostuvat leikkitiedon puitteissa kerätyt käyttäjäkokemukset ja leikin muotojen moninaisuuden ja luovien tuotosten tarkastelu, jotka tulevat ainakin osittain kertoneeksi leluun suunniteltujen (ja odottamattomienkin) käyttömahdollisuuksien toteutumisesta leikissä. Näin ollen leikkitieto muodostuu tärkeäksi informatiiviseksi resurssiksi myös tulevaisuuden leluun suunnittelua ajatellen. Leikin erilaiset, niin aikuisten kuin lastenkin luomat (audio)visuaaliset dokumentaatiot, etenkin sosiaalisen median palveluihin tallentuvat leikin todisteet toimivat eräänlaisina leikillistymiskehitykseen nivoutuvina leikkitiedon fragmentteina, joiden pariin leikkijät ja leikkikulttuurien tutkijat voivat palata seuraamaan ja analysoimaan leikin piirteitä. Tässä artikkelissa leikkitieto pohjautuu yhtäältä leikkijöiden itse tuottamaan ja esittämään dokumentaatioon ja toisaalta kirjoittajan jäsentämään aineistoon. Ehdotankin, että jäljempänä käsittelemäni (valo)kuvaleikki edustaa leluun nivoutuvaa ja kulttuurisesti merkittävää leikkitietoa, joka julkituotuna ja jaettuna sisältää piirteitä niin luovasta kuin pelillisestäkin toiminnasta.

Tässä artikkelissa huomioni kiinnittyy 1) erityisesti leluleikin sosiaalisen median näkyväksi tekemiin, luoviin, säännönmukaisiin, toistuviin, tuottaviin ja siksi *pelillisiksi* luokittelemiini piirteisiin osana laajempaa leikillistä käännettä ja 2) leikkijöiden (lelukäyttäjien) toiminnallaan tuottamaan ja artikkelissa käsitteellistämäni leikkitietoon nykyajan nukkeleikkeihin liittyen. Aiemmin esitettyjä teoreettisia, kulttuurin leikillistymiskehitykseen ja pelillistymiseen keskittyviä kirjoituksia hyödyntäen ja omaa autoetnografisin metodein keräämäni tutkimustietoa yhdistäen osoitan, miten nykyajan oletettu leikillistyminen tulee näkyväksi leluja ja teknologiaa hyödyntävässä leikissä.

2 Rassi, Johanna (2014) Puhelinhaastattelu Suomen Lelumuseo Hevosenkengän johtajan kanssa, 4.6.2014.

3 Esimerkiksi suomalaisen leikkivälinevalmistaja Lappsetin mukaan leikkiarvo “tarkoittaa yksinkertaisesti sitä, kuinka hauskana leikkijät pitävät leikkipaikkaa.” Ks. Kalajoki, M. (2014) “Leikiten lennolle”, VIA Helsinki 2/2014.

4 Tuotteen käyttömahdollisuuksiin (affordance) liittyvä teoria on peräisin yhdysvaltalaisen psykologi James J. Gibsonin (1904–1979) laatimasta teoriasta, jonka mukaan ympäristötekijät sisältävät vihjeitä siitä, miten niitä voidaan käyttää hyväksi. Affordance-teoriaa on sittemmin käytetty muotoiluntutkimuksen ja ergonomian alueilla muun muassa Donald Normanin toimesta (ks. esim. Norman, 2002).

5 Nukketaiteilija Leena Takalo kirjoittaa että leikittävyys (playability) voitaneen nukeista puhuttaessa tulkita ‘mahdollisuudeksi pukea tai riisua, ottaa syliin jne.’ (ks. Takalo 2008, 67).

Tutkimuskohde: Leikkivälineen nykyolemus

Leikkivälineellä tarkoitetaan lähinnä esinettä, jota lapsi käyttää erilaisissa leikkitoiminnoissaan. Se voi olla tarkoitettu sisä- tai ulkokäyttöön, yksin tai yhdessä leikkimiseen. [...] Leikkivälineet ovat yleensä aikuisten keksimiä, suunnittelemlia ja teollisesti valmistamia. Usein leikkivälineisiin luetaan myös sellainen materiaali, jota muokkaamalla lapsi valmistaa itselleen leikin välineet. (Salminen, 1988, 11).

Vuonna 2015 yllä esitetty ote Hannele Salmisen 1980-luvulla laatimasta raportista pitää edelleen paikkansa lelusuunnittelua, leluesineiden keksimistä ja teollista tuotantoa pohdittaessa. Nykyaikana leluesineitä, kuten erilaisia pelejäkään, ei kuitenkaan voida pitää ainoastaan lastenkulttuureihin liittyvinä tuotteina. Aiempi tutkimukseni osoittaa massatuotetunkin lelun saavan leikissä uusia muotoja ja merkityssisältöjä (Heljakka 2013b).

Lelut joilla on kasvot – ns. hahmolelut – ovat löytäneet tiensä kaikenikäisten leikkijöiden kokemusmaailmaan ja esimerkiksi erilaiset poseeraamiseen, pukemiseen ja kampausten laittoon erityisen hyvin soveltuvat nuket nauttivat suurta suosiota niin lasten kuin aikuistenkin leikkijöiden parissa (ks. mm. Kuokkanen 2015). Nykyleikki nukeilla ei välttämättä kuitenkaan rajoitu itse leluun. Sen käyttötapoihin ja siten käyttökokemuksiin liittyvät lisäksi paitsi kamerat ja mobiililaitteet, myös leikin yhtäaikainen sijoittuminen monille eri 'alustoille', kuten: a) julkisiin tiloihin, esimerkiksi urbaaneihin ympäristöihin ja luontoon (esim. nähtävyydet), b) yksityisiin tiloihin, kuten rakennettuihin ympäristöihin (esim. nukkekodit, dioramat ja asetelmat) ja c) sosiaalisen median leikkiympäristöihin (Flickr, Facebook, Instagram). Monialainen ja mediarajat ylittävä leikki yhdessä runsaasti leikkittävyttä sisältävän ja siten leikkiarvoa kommunikoivan lelun kanssa muodostavat mielenkiintoisen tutkimuskentän nykyleikin piirteistä kiinnostuneelle tutkimukselle. Niin leluesine, valokuvauksessa hyödynnetyt mobiililaitteet ja leikkimiseen käytetyt fyysiset ympäristöt kuin sosiaalisen mediankin leikkiin kutsuvat mahdollisuudet tulevat vaikuttaneeksi leikissä muodostuviin käytäntöihin. Tässä artikkelissa tulkitsem näitä mahdollisuuksia affordanssi-käsitteen avulla, jota pohdin suhteessa rakennettuun, monialaiseen lelukokemukseen.

Aiemmin tekemieni havaintojen mukaan myös tietyt tämän päivän materiaalista leikkikulttuuria edustavat leikkivälineet, kuten nuket, pehmolelut ja toimintahahmot sisältävät ominaisuuksia jotka näyttäisivät tarjoavan käyttäjilleen entistä laajemmat mahdollisuudet luovaan leikkiin. Leikilliset tarjoumat eivät kuitenkaan liity yksinomaan leluihin; myös esimerkiksi kamera tai kameran sisältävä mobiililaitte voi toimia leikkiä edesauttavana välineenä – eräänlaisena leluna itsessään – sen mahdollistaman valokuvauksen ja toisaalta sosiaalisen median palveluihin kytkevien ominaisuuksien vuoksi.

Vaikka juuri teknologia lisää laajemmin ajateltuna nykylelujen ja siksi myös nykyleikin *affordansseja* (vrt. James J. Gibson, 1977, 1979) tarjoamalla leikin välineeksi muutakin kuin nimenomaan leikkitarjoitusta varten valmistetun, perinteisen lelun, on huomionarvoista todeta materiaalien, kolmiulotteisten leikkivälineiden pysyvä ja kasvava suosio digitaalisen murroksen aikakaudella. Gibsonin esille tuoma ja myöhemmin muotoiluteoreetikko Donald Normanin kehittämä ajatus niin esineisiin kuin ympäristöönkin liittyvistä affordansseista tarjoaa teoreettisen lähtökohdan artikkelissa käsittelemilleni pohdinnoille nukkeleikkien pelillistyvistä luonteesta. Syitä siihen, miksi esimerkiksi tarinallisten leluasetelmien rakentaminen, lelujen video- ja valokuvaaminen (itse kuvaleikkiksi määrittelemäni toiminta) on kasvattanut suosiotaan, voidaan ymmärtääkseni käsitellä paitsi leluihin itseensä sisältyviä affordansseja tulkitsemalla, myös niiden kanssa harjoitettujen leikin muotojen lisäksi teknologiaa ja leikkiympäristöinä toimivia ympäristöjä tarkastelemalla.

Siten huomioni keskittyy erityisesti pohtimaan lelun roolia leikissä silloin, kun leikkiin tulevat mukaan niin teknologia kuin sosiaalinen mediakin. Vaikka kamera tai mobiililaitte voidaan metaforisesti tulkita leluksi, on sillä kuitenkin funktionsa leikkitoiminnon ulkopuolella. Valokuvaamisen mahdollistava laite voidaan mieltää leluksi silloin kun se on tarkoituksellisesti lelumaiseksi kameraksi mielletty (ks. 'toy camera', esim. Diana tai LOMO –tyyppiset kamerat)⁶. Lelujen valokuvaamista (tai kuvaleikkiä) ajatellen muodostuu kamerasta eräänlainen leikkijänsä jatke, jonka kuvantuottava funktio mahdollistaa leikin jakamisen sosiaalisen median alustoilla. Tässä tapauksessa kamerasta tulee myös leikissä hyödynnettävä 'lelu'.

⁶ Lelukamerat ovat yksinkertaisia filmikameroita, joiden valmistusmateriaalina (myös linssin osalta) on käytetty lähes yksinomaan muovia. Nimestään huolimatta lelukamerat sisältävät valokuvausfunktion, eli niillä voi ottaa 'oikeita' valokuvia. Lähteessä <https://toycameraeffecttwdb.wordpress.com/>, viitattu 7.12.2015.

On olennaista huomioida, miten juuri valokuvalla on merkittävä rooli aikuisten lelukulttuurien ilmiötä näkyväksi tekevänä vaikuttimena leikillisen käänteen aikakaudella. Siksi onkin erityisen tarpeellista pohtia myös sitä, minkä tyyppiset lelut näyttäisivät kutsuvan juuri visuaalisesti painottuvien leikkien pariin. Tässä artikkelissa paneudun tarkastelemaan nykyajan nukkeleikkien pelillistyviä piirteitä Blythe-nukkeihin liittyvistä leikin muodoista käsin. Tarkastelemani Blythe-nukke on vuonna 1972 lanseerattu muotinukketyyppi, jonka suunnittelijana mainitaan Allison Katzman. Alun perin myös alkuperäisten Star Wars -lelujen valmistajana tunnetun leluyritys Kennerin valmistama Blythe siirtyi Hasbrolle tämän ostettua Kennerin. Nykyään Blythen uusversioita, ns. NEO Blythejä, valmistaa japanilainen Tomy Takara.

Blythe saavutti huomattavan suosion vasta 2000-luvulle tultaessa kun new yorkilainen tv-tuottaja Gina Garan alkoi käyttää vintage-Blytheä valokuvauksensa mallina. Vuonna 2000 julkaistu valokuvateos *This is Blythe* on sittemmin perehdyttänyt satoja tuhansia nuken taustoihin ja innostanut erilaiseen toiminnallisuuteen nukkejen parissa (ks. myös Heljakka 2011b). On kiinnostavaa panna merkillä, miten alun perin lasten leluksi suunnitellusta nukketyypistä muodostui sittemmin aikuisten leikkijöiden suosima lelu ja kuvaleikissä erityisesti käytetty nukke. Vaikka myös Barbieta ja nykyään myös Pullip- ja BJD-nukkeja valokuvataan ahkerasti, on juuri Blythen merkitys nykyajan monipaikkaisille leikkikulttuureille kiistaton.



Kuva 2. Blythe-miittiin tammikuussa 2014 osallistuneet nuket. "Blythe-harrastajien tapaamisissa tulee myös otettua kuvia, ainakin ryhmäkuva paikalla olleista nukkeista" (Haastatteluaineistot/LiioIii), kuva kirjoittajan.

Metodi ja teoreettinen viitekehys

Tässä artikkelissa keskityn etenkin Blythe-nukeilla tapahtuvan leikin luoviin, tuotteliasiin ja digitaalisesti jaettuihin ja pelillisinä ymmärtämiini ulottuvuuksiin, suunnaten huomioni sekä suomalaisten Blythe-leikkijöiden toimintaan niin reaalityodellisuudessa kuin sosiaalisen median piirissä. Omakohtaisen, nukketapaamisten yhteydessä suorittamani osallistuvan havainnoinnin lisäksi käytän metodina itsereflektointia, eli omakohtaisen leikin tuottamien kokemusten ja dokumenttien analyysiä ja pohdintaa.

Mm. Stenros toteaa suurimman osan pelitutkijoista itsekin tunnustautuvan aktiivisiksi pelaajiksi (Stenros 2015, 26). Lelututkijana tutkimustaipaleeni alusta saakka harjoittama 'autoleikki' (ks. Heljakka 2013b), eli autoetnografinen, omakohtaisen leikin harjoittamiseen, itsereflektioon ja dokumentoimiseen sekä taiteelliseen toimintaan perustuva leikki on muodostunut luontevaksi tavaksi tarkastella leikin monimuotoista ilmiötä erityisesti aikuisen leikkijän näkökulmasta. Changin mukaan (2008, 89–102) juuri tällainen itsensä havainnointiin ja itsereflektointiin tähtäävä aineisto on leikin tutkimuksen kannalta tärkeää. Teknologian valjastaminen osaksi tätä leikkiä esimerkiksi digitaalisen valokuvauksen ja lelukuvaukseen perustuvan kuvaleikin keinoin on myös avannut ymmärrystäni muiden leluleikkijöiden luovaa leikkitoimintaa kohtaan.

Oma, autoetnografinen tutkimusmetodini – omien lelujeni parissa itse harjoittamani ja julkisesti esittämäni kuvaleikki – täydentää näin muiden Blythe-leikkijöiden parissa keräämääni teemahaastattelu- ja valokuva-aineistoa ilmentäen samalla nykyleikkien samanaikaisesti itseään dokumentoivaa, luovaa, itseilmaisullista ja tuotteliasta luonnetta ja edustaen siten artikkelin kannalta ajankohtaista leikkitietoa.

Tutkimuksessani käytän teorialähtöistä lähestymistapaa, jota täydennän edellä esittelemäni empiirisen, osittain autoetnografisen aineiston avulla. Pohdinnan teoreettisena taustana toimii viime vuosien aikana pelitutkimuksessa erityistä huomiota herättänyt pelillisyykeskustelu, jonka mukaan peleistä tuttuja toimintoja on integroitu pelimaailman ulkopuolelle sijoittuviin tuotteisiin ja palveluihin.

Pelillistyminen näyttäisi olevan yksi Brian Sutton-Smithin (1997) ja James E. Combsin (2000) esilletuoman leikillisen käänteen (*ludic turn/ludenic age*) tämänhetkisistä ulottuvuuksista. Joost Raessens toteaa kulttuurin ja sen toimijoiden tulleen yhä leikkisimmiksi pääosin mediaympäristössä tapahtuneiden muutosten ansiosta. Tietokonepelit muiden digitaalisten teknologioiden kuten mobiililaitteiden ja internetin ohella näyttäisivät Raessensin mukaan stimuloivan leikkisiä tavoitteita ja edesauttavan leikkisten identiteettien muotoutumista (Raessens 2006, 1). Leikillisuus manifestoituu ajassamme multimediaalisina tuotannon, jakelun, kulutuksen ja käyttäjien kulttuureina, joissa omaa rooliaan näyttelevät niin leikkivälineet, media kuin molempia luovasti hyödyntävät käyttäjä-leikkijät.

Yksi leikillisen aikakauden paradigmaa puolustavista argumenteista perustuu ajatukseen kulttuurisesta muutoksesta: Aiemmin työorientoituneesta yhteiskunnasta on tullut leikin ja vapaa-ajan merkitystä korostava yhteiskunta (de Jong 2015). de Jong huomioi Sutton-Smithin vertaavan leikillisen käänteen aikakautta 1700-luvun esteettisen käänteen aikakauteen, jonka aikana taiteen rooli 'moraalisen eksistenssin ytimessä' oli yhtä keskeinen kuin mikä leikin rooli on nykyisessä yhteiskunnassamme (de Jong 2015, 105; Sutton-Smith 1997). Henricksin mukaan leikistä on jälkiteollisena aikana tullut sekä julkinen ajanvieton tapa että siihen liittyvä diskurssi. Leikkiä käytetään tänä päivänä enemmän tiedonvälitykseen kuin viihdyttämiseen. Näin ollen leikki näyttäisi tarjoavan vähemmän mahdollisuuksia sosiaalista monimuotoisuutta pakenevaan eskapismiin. Näyttäisi pikemminkin siltä että kiiruhdamme tätä monimuotoisuutta kohti. Moderni leikki elää yhä enemmän rationalisoituvassa kulttuurissa, jossa mielikuvitusta ruokitaan omaperäisillä tavoilla. Henricksin mielestä modernista leikistä on tullut enimmäkseen esteettinen tapahtuma, joka edustaa nautinnon älyllistämistä (Henricks 2006, 79, 92, 98).

Leikillinen leikki pelillistyvässä maailmassa

Roger Caillois'n klassinen teoria jaottelee yhtäältä pelit kilpailullisiin peleihin ja onnenpeleihin sekä jäljittelyyn ja huimaukseen perustuviin peleihin ja toisaalta paidiaan ja ludukseen (Caillois 1961, 15-26). Paidinen, eli leikillinen leikki eroaa pelillisestä (*ludic*) leikistä. de Jong huomioi, että kulttuurin leikillistymiseen viitatessa tarkoitetaan enemmän juuri sen paidisia, kuin säännönmukaisuutta korostavia piirteitä. Caillois'n teoriassa paidia ymmärretään vähemmän ennakoitavana ja enemmän vapaan improvisaation sallivana leikin muotona, mutta erottelu leikkiin ja peleihin ei ole jyrkkä vaan asteittainen (Stenros 2015, 97; Caillois 1961).

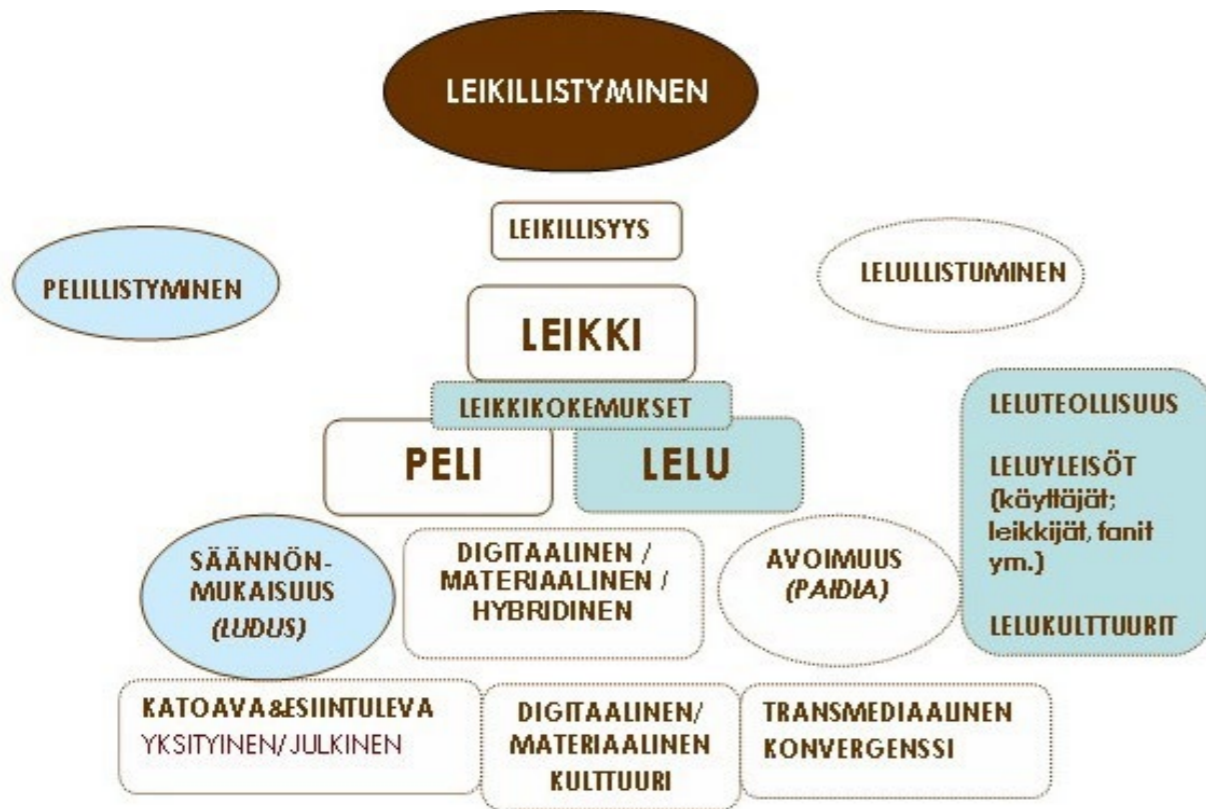
de Jongin (2015) mielestä eritoten paidisena näyttäytyvä leikillinen käänne ei tuntuisi sisältävän Caillois'n määrittelemiä kilpailullisen pelaamisen elementtejä. Toisaalta juuri leikillisen käänteen merkillepantava osailmiö – pelillistyminen – tähtää tavoitteellisuuden ja tuloksellisuuden päämääriin, jotka ovat mitattavissa. Leikin välineellistäminen tällaisiin leikkitoiminnan kannalta perinteisesti ulkopuolisiin hyötyihin (*ulterior benefits*) ja tarkoituksiin kertoo yhteiskunnan vaikeuksista ymmärtää ja hyväksyä vähemmän säänneltyä leikkitoimintaa etenkin sen ilmetessä aikuisiällä. Leikillisen käänteen ajanjaksoon sisältyy siis jännitteitä, jotka yhtäältä liittyvät romantisoituun ajatukseen leikin vapaudesta ja toisaalta leikin valjastamiseen selkeästi vapaan leikin ulkopuolelle sijoittuvien tarkoituserien palvelemiseen. Stenros huomioikin vapaan leikin tulevan valjastetuksi ja kesytetyksi peliteknologian avulla. Sääntöjä käytetään leikin ohjaamiseen ja kontrollointiin (Stenros 2015, 11).

Pelillistymisen (*gamification*) käsite on perinteisesti liitetty pelillisten funktioiden integroimiseen teknologisissa laitteissa, jotka eivät pääasiassa ole suunniteltuja pelikäyttöön. Esimerkiksi Deterding ja kumppanit yhdistävät pelillistymisen pelisuunnittelusta tuttujen elementtien käyttöön pelien ulkopuolisissa yhteyksissä (Deterding ym. 2011, 9). Nykyään pelillistymisen käsite on laajentunut paitsi erilaisiin tuotteisiin, sovelluksiin ja palveluihin, myös erilaisten leikkivälineiden käyttötapoihin. Pelillistyminen sisältyy nähdäkseni leikillistyvän kulttuurin ajankohtaiseen ja siksi mielenkiintoiseen ilmiökenttään, ja se voidaan ymmärtää kiinnostavana aiheena myös lelututkimuksen näkökulmasta (esim. digitaalisen ja materiaalisen leikkiaineuksen yhteensulautumat sekä pelien ja lelujen orastava hybridisyys, ks. Heljakka 2012b).⁷

Hybridisyys voi teknologisessa viitekehäksessä tarkoittaa paitsi ihmisen ja koneen kyborgista suhdetta, myös teknologisten sovellusten tai artefaktien keskinäistä sekoittumista (Suominen 2006). Niin peli- kuin leluteollisuutta viime vuosina tutkimuksen kautta paremmin lähestyttyäni on henkilökohtaisesta suunnittelijan näkökulmastani ollut mielenkiintoista huomata miten tarkka rajanveto monenlaisten (digitaalisten) pelien ja (perinteisesti fyysisinä esineinä ajateltujen) lelujen, sekä niihin liittyvien teollisten tuotantokulttuurien välillä on käynyt yhä vaativammaksi (Heljakka 2012b, 2013b). Positioni leluteollisuutta, leluyleisöjä ja lelu-kulttuureja tarkastelevana tutkijana on lisäksi avartanut ymmärrystäni leikin ja pelaamisen toiminnallisesta samankaltaistumisesta. Etenkin hahmoleluilla (nukeilla, toimintahahmoilla ja pehmoleluilla) tapahtuvaa leikkiä tutkiessani olen huomannut myös leikin muotojen (kuten leluihin liittyvien käyttötapojen) orastavan pelillistymisen. Toisin sanoen

⁷ Pelillistymisen ohessa on mahdollista nähdä nykyajassa myös *lelullistuvia* piirteitä (ks. Heljakka 2014; 2015).

lelu voi innostaa leikkijöitä keskinäiseen vuorovaikutukseen, joka sisältää pelimäisiä piirteitä. Leikillistymiskehitykseen liittyy näin ollen paitsi enenevässä määrin yhtä aikaa katoava ja esiin tuleva leikillisuus, myös sen ilmiökenttään asettuvat pelillistyminen ja *lelullistuminen*, sekä pelien, lelujen ja niiden yhteensulautumien mahdollistamat leikkikokemukset yksityisessä tai julkisessa tilassa, digitaaliseen ja/tai materiaaliseen kulttuuriin ja transmediasuhteisiin kytkeytyen (ks. Kuvio 1.). Siinä missä pelillistyminen viittaa peleistä tutun toimintalogiikan valjastamiseen hyötytarkoituksissa, perustuu lelullistumisen ajatus niin metaforisella, symbolisella, esteettisellä kuin materiaalisellakin tasolla ilmenevään eri toimijoiden ja kulttuurituotteiden lelullistumiseen. Lelullistuminen, päinvastoin kuin pelillistyminen, ei liity hyötytavoitteisiin tai niiden täyttämiseen, vaan pikemminkin leikillisen leikin ilmentymiseen kulttuurin eri osa-alueilla.



Kuvio 1. Lelumedian ulottuvuudet leikillistymiskehityksessä (Heljakka 2014).

Edellä mainituista leikillisyyden tutkimuksen osa-alueista keskityn tässä artikkelissa erityisesti analysoimaan nukkeihin liittyviä, näkemykseni mukaan entistä enemmän Caillois'n (1961) määrittelemään ludukseen taipuvaisia ja siksi *pelillistyviä leikin muotoja*. Ehdotan, että tutkimukseni yhteydessä leluteollisuuden, leluyleisöjen ja lelu-kulttuurien parista kerätty ja dokumentoitu lelusuunnitteluun ja leikkikokemuksiin liittyvä ja tässä artikkelissa esitetty tieto edustaa lelumediaan kytkeytyvää käyttötietoa – informaatiota, jota nimitän leikkitiedoksi.

Niin lelu- ja leikintutkijoiden, kuin leluteollisuuden ja etenkin sen parissa toimivien suunnittelijoiden kannalta on kiinnostavaa tietää, millä tavoin käyttäjä-leikkijät hyödyntävät massatuotettuja leluja leikkitoiminnoissaan. Juuri tutkimuksen avulla kerätty, kartoitettu ja jäsennelty leikkitieto, eli leluihin liittyvä käyttötieto, tarjoaa tukea suunnittelutehtävien parissa tehtäville ratkaisuille. Se informoi lelusuunnittelijoita leluihin integroitujen tarjoumien vastaanotosta antaen näin suunnittelun kannalta merkittävää tietoa siitä, mitkä tekijät leluissa aktivoivat ja puhuttelevat leikkijöitä.

Rakennettu lelukokemus: Leikilliset tarjoumat ja käyttötieto

“Ihminen leikkii ja pelaa esineiden kanssa”, toteaa tuotesuhteita tutkinut Marketta Luutonen (2007, 162). Perinteisille leluille on keskeistä ajatus leikkijän mielikuvituksen käytöstä leikin yhteydessä: lelun käyttötavat ovat riippuvaisia ainoastaan käyttäjän rajattomana ajattelusta kuvittelukyvyvystä. Lelusuunnittelijat pyrkivät sisällyttämään leluun reunaehdoiltaan mahdollisimman avoimen leikin potentiaalin, joka aktualisoituu käyttäjän itse osaltaan määrittelemässä leikin muodoissa. Lelun erottaa pelistä siksi juuri useimmissa tapauksissa leikkitapoihin liittyvien sääntöjen puuttuminen (ks. myös Montola 2012, 45). Kyseessä on kuitenkin osittain harhaluulo, sillä myös lelujen suunnittelussa leikkijöitä pyritään ohjailemaan eri säännönmukaisuuksia sisältävillä tavoilla, toisin sanoen pyrkimällä affordansseja hyödyntäen määrittelemään se, millä tavoin tuotteen leikillinen potentiaali voi avautua leikkijälleen. Leluesineet (tai tarkemmin sanottuna niiden suunnittelijat) pyrkivätkin ohjaamaan leikkiä affordanssien avulla (Norman 2007, 66–69).

Vaikka lelu manipuloitavana esineenä suunnitellaan kannustamaan leikkijää muokkaamaan olemustaan leikillisen toiminnan kautta, on huomionarvoista että suunnittelijan ja valmistajan lelulle antamat merkitykset, ja siihen tällä tavoin integroidut leikkitaiteiden affordanssit (lelujen kohdalla myös *leikkiskenaariot*) eivät välttämättä pysy alkuperäisen ajatuksen mukaisena, kun lelu otetaan osaksi leikkiä (mm. Eteläpää & Hanhinen 1997; Heljakka 2010). Affordanssiteorian mukaan tarjoumat edustavat esineen tai ympäristön ja havainnoitsijan välisiä suhteita. Niiden ei tarvitse olla näkyviä, tiedettyjä tai toivottuja (Norman, 1999). Affordanssi esittää gibsonilaisittain toisin sanoen mahdollisuuden toimintaan olematta yksin esineen tai ympäristön ominaisuus. Normanilaisittain ajateltuna affordanssit tukeutuvat *havaittuihin* toiminnan mahdollisuuksiin. Fyysisellä esineellä voi olla sekä todellisia että havaittuja affordansseja, eivätkä nämä ole välttämättä samoja keskenään. Normanin ajattelussa uuden välineen käyttöön liittyy kolme ulottuvuutta, joita ovat konseptuaaliset mallit, rajoitukset ja affordanssit (mt.). Näistä tärkeimpänä muotoilun kannalta Norman pitää konseptuaalisen mallin suunnittelua. Hänen mukaansa muotoilijat pitävät tärkeämpänä sitä, millaisia käytön mahdollisuuksia käyttäjä havaitsee esineessä, kuin mitä siinä todellisuudessa on. Rajoituksia on Normanin mukaan kolmenlaisia: fyysisiä, loogisia ja kulttuurisia. Fyysiset rajoitukset koskevat esim. tilan käyttöä, esimerkiksi tietokoneruudulla paikkoja, joissa kursori toimii tai ei toimi. Loogiset rajoitukset vaativat päättelykykyä tullakseen havaituiksi. Esim. julkilausutut säännöt tai ohjeet voivat määritellä sen, mitä mahdollisuuksia toiminnalle on. Loogiset säännöt ovat Normanin mukaan arvokkaita siten, että ne ohjaavat toimintaa. Leluissa fyysiset rajoitteet voivat liittyä niiden mekaanisiin ominaisuuksiin, esimerkiksi nivellyksiin ja sitä kautta poseerattavuuteen.⁸ Loogiset säännöt voisivat Blythe-nuken osalta olla vaikkapa toimintaa ohjaavia siten, että nuken takaraivoon kiinnitetty nyöri mahdollistaa useamman nykäisyn, joka johtaa jokaisella kerralla sen silmien kääntymiseen. Näin Blythen silmät eivät ole vain nuken mekaaninen ominaisuus, sillä tiettyyn suuntaan käännettynä nuken katse palvelee kuvaleikkijää ja kuvaleikkissä syntyvää leikin dokumentaatiota eri tavoin. Juuri silmämekanismi mahdollistaa Blythen ilmeikkyyden ja sitä kautta erilaisten tunnelmien rakentamisen valokuvatussa leikissä.

8 William Gaver (1991) tuo esille myös piilotetun affordanssin mahdollisuuden. Blythe-nukella yksi tällaisista on nivelletyt polvet – ominaisuus, joka ei ole päällepäin havaittava toiminnan mahdollisuus, mutta joka voi paljastua leikkijälle manipulatiivisen leikin myötä.

Affordanssit taas voivat ehdottaa erilaisia toiminnan malleja esineen ja toimijan välillä, kuten lelun tavassa ehdottaa tai suostutella käyttäjänsä manipuloimaan itseään leikin myötä. Lelusuunnittelija voi siten keksiä todellisia ja havaittuja affordansseja eli tapoja houkuttaa lelun käyttäjä mukaan esineellä tapahtuvaan leikkiin, muttei voi muuttaa vakiintuneita sosiaalisia konventioita.

Kulttuuriset rajoitteet ovat kulttuurisen ryhmän jakamia konventioita. Konventiot ovat rajoitteita, jotka kieltävät tiettyjä toimintoja ja kannustavat toisiin. Konventio on kulttuurinen siinä mielessä, että se on kehittynyt aikojen saatossa. Konventiot liittyvät ihmisten uskomuksiin ja niitä seuraaviin tekoihin ja ovat Normanin ajattelussa asioita, jotka näyttävät vain havainnoimalla toimintaa. Tästä esimerkkinä ovat esim. aikuisten omaksuma tapa vaatettaa 'paleleva' (vauva)nukke eikä pitää sitä esillä alastomana.⁹ Laajasti ajateltuna kulttuurisena rajoitteena voisi pitää myös vallitsevaa käsitystä siitä, että lelut on tehty vain lasten leikittäviksi esineiksi. Aikana, jolloin aikuisetkin esittävät entistä näkyvämmiin lelusuhteitaan julkisessa tilassa, niin sosiaalisessa mediassa kuin fyysisissäkin paikoissa esimerkiksi lelutapahtumien yhteydessä ja rajat aikuisten ja lasten lelukulttuurien välillä ovat hälvenemässä, ovat myös pelien ja lelujen maailmat monella tapaa lähentyneet toisiaan: samalla kun pelit ovat lainanneet piirteitä leluilta, on leluissa havaittavissa pelimäisiä piirteitä. Lelun voidaankin todeta sisältävän eräänlaiset säännöt, jotka ovat implisiittisesti 'luettavissa' sen käyttömahdollisuuksista tai edellä kuvailluista affordansseista.

Leikkiväline: Avoin lelu vai suljetumpi peli?

Ihminen on ainut eläinlaji, jonka tiedetään muokkaavan leikittäviä esineitä jälkikasvulleen (Fagen 1981, ix). Perinteiset leikkivälineet, kuten lelut ja lautapelit tekevät leikistä kouriintuntuvampaa. Lähtökohtaisen ajatuksen mukaan lelu on leikittäväksi valmistettu esine. Usein lelulla tapahtuva leikki liittyy niin mielikuvituksen kuin fyysisenkin materian hyödyntämiseen ja sen oletetaan liittyvän vapaaseen eli säännöttömään leikkiin.

Leikillistymiskehityksen ohella entistä näkyvämmäksi tullut lelujen ja pelien, sekä niihin liittyvien käyttötapojen hybridisoituminen (Heljakka 2012b), tekee erilaisten leikkivälineiden kategorisoinnista entistä haastavampaa. Lelun ja pelin erot piirtyvätkin selkeämmin esiin teoreettisessa keskustelussa molempien

9 On yleisesti tiedossa etteivät lapset välttämättä näe nuken alastomuutta ongelmallisena, kun se aikuisten parissa näyttää asiana, jolle on useimmiten tehtävä jotain, ts. puettava nukke. Nuken rooli ihmisen kuvana näyttää mahdollisesti paljon suuremmin aikuiselle kuin lapselle, jolle nukke voi ajatteluni mukaan edustaa ennen kaikkea samankaltaista fantasiaolentoa kuin muutkin elollistetut lelutyypit; erilaiset figuurit tai pehmolelut, jopa lelut, joilla ei ole kasvoja.

rajapintoja tarkastellessa. Samaan aikaan on tarpeellista muistaa, että pelin käsite on sosiaalinen konstruktio (Stenros 2015, 115) aivan kuten lelunkin. Vaikka pelin eksakti määritelmä tuottaa ongelmia, ajatellaan pelien kuitenkin olevan pelaamiseen tarkoitettuja (Stenros 2015, 41).

Avedonin mukaan peleillä on seitsemän yhtenäistä tekijää, jotka ovat: 1) syy olemassaoloon, 2) toimintaan liittyvät toimintamallit, 3) toimintaa säätelevät säännöt, 4) tarvittava määrä pelaajia, 5) osallistuvien roolit, 6) osallistuvien vuorovaikutuksen mallit, sekä 7) tulos tai palkkio (1971, 419-426). Suitsin määritelmässä peliä pelatessa pyritään vapaaehtoisesti voittamaan tarpeettomat esteet (Suits 1978, 41). Pelaajien on Pulsipherin määritelmän mukaan voitava vaikuttaa pelin lopputulokseen tekemällä valintoja ei-ilmeisistä vaihtoehdoista – muutoin kyseessä ei ole peli, vaikka se voikin olla tarina, lelu tai arvoitus (Pulsipher 2012, 39).

Edellä mainittuja kahta leikkimediaa – luonteeltaan avointa leluesinettä ja suljetumpaa peliä – on tietyissä tapauksissa mahdotonta erottaa toisistaan. Esimerkkinä tästä toimivat ns. ei-pelit (*non-games*), joita markkinoidaan perinteisten digitaalisten pelien ohella peleinä, joissa ei ole strukturoituja tavoitteita, päämääriä tai haasteita. Ei-peleissä pelaajilla on täten mahdollisuus laajempaan itseilmaisuuksiin ja vapaaseen leikkiin, jossa pelaaja määrittelee omat tavoitteensa itsenäisesti. Pelisuunnittelija Will Wright on tämänlaisiin digitaalisiin peleihin viitattaessa käyttänyt määritelmää 'ohjelmistolelu'.¹⁰

Kooperatiivisissa, eli yhteistoiminnallisissa peleissä korostetaan enemmän yhdessä osallistumista, haasteiden ratkomista ja hauskanpitoa kuin vastapelaajan voittamista. On tärkeä huomioda, että myös yhteistoiminnallisiin peleihin sisältyy kilpailun elementti. Näissä peleissä kilpailua tärkeämmäksi muodostuu kuitenkin perinteiseen pelaamiseen nähden enemmän leikkiä kuin kilpailua muistuttava toiminta.¹¹ Leikillisen ja pelillisen asenteen täydellinen eriyttäminen toisistaan pelitapahtumassa ei olekaan aina perusteltua: pelaajat vaihtavat usein toimintaansa leikillisestä pelilliseen ja toisinpäin (Deterding ym. 2011).

10 Lelumaisia piirteitä sisältävä peli kuten Minecraft voidaankin nähdä perinteistä, digitaalista peliä avoimempaan leikkiin kutsuvana leikkivälineenä: Lelut sisältävät leikin potentiaalin, joka voidaan leikkijän toimesta vapauttaa yllättävillä ja kenties lelusuunnittelijan näkökulmasta odottamattomilla tavoilla. Ks. "I want my software toy". Brainy Gamer. Syyskuu 25, 2008, lähteessä http://www.brainygamer.com/the_brainy_gamer/2008/09/index.html, viitattu 23.9.2015.

Stenrosin mukaan esim. SimCitystä tulee peli silloin, kun pelaajat lisäävät siihen omia tavoitteita. Samalla tavoin voi pelistä muotoutua lelu tai leikkikenttä silloin kun pelaaja hylkää pelin viralliset säännöt ja tavoitteet (Stenros 2015, 113).

11 Ks. "What are cooperative games?", lähteessä <http://www.learningforlife.org/exploring/resources/99-720/x08.pdf>, viitattu 23.9.2015.

Yhdysvaltalaisen TIA:n (Toy Industry Association) vuosittaisen trendikatsauksen yhdessä todettiin avoimen, sääntelemättömän leikin (*open-ended play*) suosion kasvaneen sellaisiin mittoihin viime aikoina, että voidaan puhua leikkimisen megatrendistä. Myös lelunvalmistajat ovat nykyään kiinnostuneita kasvattamaan leikkijöiden mahdollisuuksia massatuotettujen lelujen muokkaamiseen: TIA:n edustajan Adrienne Appellin sanoin lelunvalmistajat antavat leikkijöille enemmän vapautta kuin koskaan tarjotessaan tuotteita, joita voi kustomoida ja rakentaa monin tavoin (Toy Trends Tea/TIA press release, New York International Toy Fair 2014).¹²

Leikin ääripäät: Paidia-ludus, autotelinen-allotelinen ja tuottamaton-tuottelias

Caillois jakaa leikin kategorioittain kilpailuun, sattumaan/onnenpeleihin, jäljittelyyn ja huimaukseen (Caillois 1961, ix–x), joista nukeilla tapahtuva leikki soveltuu parhaiten tarkisteltavaksi jäljittelyn (*mimicry*) kategoriassa. Nukke ihmisen kuvana ja usein inhimillistettynä esineenä toimii tarinankerronnallisena välineenä, joka mahdollistaa kuvaleikkisissä leluihin liittyvillä kuvaamiskonventioilla leikkittelyn ja muiden kuvaleikkiä harjoittavien leikkijöiden jäljittelyn. Nukke on siis leikkijälleen eräänlainen sijaistoimija, monissa tapauksissa myös leikkijän omaksi fantasiaversioksi kokema pienoiversio itsestään (ns. 'mini me', Heljakka 2012a; 2013b).

Caillois'n mukaan leikit voidaan jaotella myös sen perusteella, onko leikillä pelien tapaan tarkat säännöt (ns. ludus), vai pohjautuuko se spontaanimpaan ja vähemmän jäseneltyyn toimintaan (ns. paidia). *Paidia* tarkoittaa Caillois'n määrittelyn mukaan lasten leikkiä, mutta sen piiriin kuuluvat myös leikit, joissa säännöillä on vähäinen merkitys leikin kulkuun. Paidiaan kuuluvien leikkien säännöt saattavat muuttua jatkuvasti, ja ne ovat harvoin julkilausuttuja (Caillois 1961, 27–28). Pelitutkija Gonzalo Frasca mukaan paidialla on oma sisäinen logiikkansa, mutta sen erottaa luduksesta selkeiden, sääntöjen määrittelemien voittotavoitteiden puuttuminen (Mäyrä 2008, 21, alkup. Frasca 1999, 2003). Leluesineellä ei perinteisen ajattelun mukaan ole operationaalisia, leikkiä määritteleviä sääntöjä.

12 Esimerkiksi Hasbro julkaisi heinäkuussa 2014 lehdistötiedotteen, jonka mukaan yritys tulee kasvattamaan leikkijöiden mahdollisuuksia muokata yrityksen tunnettuja hahmoja mieleisekseen, ks. "Hasbro and Shapeways Launch Super FanArt, New Website That Empowers Creators Using Hasbro Brands" lähteessä http://files.shareholder.com/downloads/HAS/347655438x0x769963/ded10cd4-6311-42a5-b5af-0e08e0e2418e/HAS_News_2014_7_21_Entertainment_Licensing.pdf, (viitattu 18. syyskuuta, 2014).

Caillois'n leikin jaotteluun viitaten näyttäisi siltä, että kuvaleikin tarkastelun avulla todentuva nukkeleikki sijoittuisi parhaiten paidian puitteisiin: nykyukeilla tapahtuvan leikin voisi nähdä edustavan juuri tällaista kirjoittamattomien, mutta kuitenkin leikin edetessä muotoutuvien ja kollektiivisesti seurattujen sääntöjen määrittelemää toimintaa, joka sisältää luovuuteen liittyviä kilpailullisia piirteitä, muttei varsinaisia selkeästi artikuloituja voittotavoitteita.

Leluleikki on teknologisen kehityksen ja etenkin internet-kulttuurien leikkiluonteen ansiosta laajentunut käsittämään sekä autotelisen että allotelisen leikin piirteitä. Pelitutkija J. Tuomas Harviaisen (2012) mukaan esimerkiksi roolipelit (larp) voidaan käytännössä katsoen luokitella kuuluviksi näihin molempiin Jan Klabbersin määrittelemiin toiminnan muotoihin. Allotelisellä leikillä ajatellaan Klabbersin jaottelun mukaan olevan ennalta määritellyt säännöt ja motivaatiot, autotelisellä pelaajien itsensä asettamat tavoitteet. Klabbers kirjoittaa pelin olevan *autotelinen* silloin, kun pelaajilla on vapaus toimia itse määraamiensä sääntöjen ja tavoitteiden mukaisesti ja *allotelinen* siinä tapauksessa että pelaajat seuraavat ennalta annettuja sääntöjä ja tavoitteita (Klabbers 2009, 52).

Stählin mukaan joustamattomien sääntöjen peleissä (*rigid rule-gaming*) sääntöjen oletetaan olevan pitäviä. Vapaamuotoisissa peleissä (*free-form gaming*) pelaajat ymmärtävät, että niin pelin luonne kuin sen säännötkin tarkentuvat vasta sitä pelatessa. Näissä peleissä pelaajat voivat myös keksiä sääntöjä pelin edetessä (Stahl 1987, 18, 37). Nykyukeilla tapahtuva leikki näyttäisi tutkimukseni mukaan vastaavan vapaamuotoisten pelien noudattamaa logiikkaa.

Nukkeleikin paidian kaltaisten säännönmukaisuuksien tarkastelun ohella toisen mielenkiintoisen tarkastelun kohteen muodostaa kysymys leikin tuottamattomuudesta. Caillois näkee leikin tuottamattomana, vaikkakin säänneltynä ja mielikuvituksellisena. Niin rakentelu kuin leluun kohdistuva muokkaaminenkin ovat useimmiten tiedostettua ja siksi motivoitunutta tai tavoitteellista toimintaa, jotka muuttavat leikkivälineen ilmettä alkuperäiseen, lelusunnittelijan luomaan esineeseen nähden. Muokkaamalla lelua esimerkiksi kustomoimalla sitä, leikkijä tulee laajentaneeksi sen affordansseja tavalla joka muistuttaa nykyajan pelaamistavoista: leikkivälineen rajoja koetellaan ja testataan ja keskeiseksi leikkiarvon toteutumisen kannalta voikin muodostua leikkijän oman luovuuden avulla realisoitunut funktio, kuten lelun kuvaleikissä erityisen hyvin onnistunut poseeraus. Leluleikkiä voidaan näin ollen pohtia perinteisen hyötyä tavoittelemattoman, autotelisen ja vapaamuotoisen toiminnan lisäksi myös tavoitteellisena ja tuotteliaana toimintana, jonka tavoitteet liittyvät esimerkiksi lelun olemusta persoonallisemmaksi muokkaavaan

kustomointiin tai tarinallistettuun ja mediassa jaettuun staattisiin ja liikkuviin kuviin perustuvaan kuvaleikkiin. Toisin sanoen, mikäli lelu ei sisällä leikkijän kannalta riittävän kiinnostavia funktioita, voi hän kehittää tälle niitä itse. Lelua fyysisenä leikkivälineenä ajatellen merkittäväksi muodostuu myös leikkijän lelun ulkopuolelle ulottama toiminta. Esimerkiksi kuvaleikissä kamerasta tulee leikitapahtuman kannalta välttämätön leikkiväline, kuvausympäristöstä valokuvaustapahtumaa leikillistävä toiminnan kenttä. Kuvaleikki yhtenä nukkeleikin muotona näyttäytyy näin paitsi mielikuvituksellisena, myös tuottoisana toimintana, jonka luovia tuotoksia lelukuvat ovat (Heljakka 2011a). Tällaisenaan se edustaa Heleniuksen ja Lummelahteen ajatusta siitä, että leikin lopputuloksen merkitys lisääntyy iän myötä (Helenius & Lummelahti 2014, 9).

Leikin ja pelaamisen rajamailla: Nukkeleikkien monipaikkaisuudesta

Leikki ja pelaaminen liittyvät toisiinsa. Jonne Arjorannan (2010) mukaan hyvän määritelmän tulee siksi huomioida tämä läheisyys, mutta myös kyetä erottamaan leikki pelistä. Yksi tapa korostaa leikin ja pelin läheisyyttä on kiinnittää huomiota pelaajan leikkisään asenteeseen (Arjoranta 2010, 73). Nykyajan peleistä vaikkapa Minecraft¹³ näyttäisi toimivan hyvänä esimerkkinä niin digitaalisten pelien lelullistumisesta ja yhteisölliseen toimintaan kannustavasta leikillisestä pelaamistavasta, kuin Arjorannan kuvaamasta leikillisestä asenteesta, joka pelaamiseen nykyaikana liitetään.¹⁴

13 Minecraft näyttää tuoneen fyysisistä rakenteluleluista (construction toys) tutun leikkiskenaarion digitaaliseen pelikontekstiin. Kuten pelin nettisivuilla todetaan, Minecraft on palikoiden asetteluun ja rikkomiseen perustuva peli: "Minecraft is a game about breaking and placing blocks. At first, people built structures to protect against nocturnal monsters, but as the game grew players worked together to create wonderful, imaginative things." Osoitteessa <https://minecraft.net/> (viitattu 27.2.2015).

"Yhä useampi pelaa enemmän kuin katsoo televisiota tai käy elokuvissa", Teemu Manninen kirjoittaa Kritiikin uutisissa (Manninen 2012, 13). Hän jatkaa kertomalla Minecraft-peliin liittyvistä kokemuksistaan: "Vasta pelattuani peliä ja tutustuttuani sen ympärille kasvaneeseen luovaan yhteisöön tulin ymmärtäneeksi, että Minecraft on ehkä paras ja puhtain digitaalinen peli, joka uudella vuosituhannella on tehty" (Manninen 2012, 15). Puhtaus viitanee tässä pelin sisäänrakennettuun, sen käyttömahdollisuuksina avautuvaan avoimeen leikkiluonteeseen, jonka parissa toteutuneet käyttäjäkokemukset kiteytyvät lopulta leikkiarvon muodostumiseen.

14 Itse näen leikillisyyden liittyvän voimakkaasti (lähes) kaikkeen peleihin ja leluihin kytkeytyvään toimintaan. Combs kirjoittaa leikillisyydestä asenteena ja leikistä toimintana. Samalla tavoin erottelen itse leikin ja leikillisyyden omassa tutkimuksessani (ks. Heljakka 2013b).

Leikki nähdään yleisesti pääosin lasten toimintana, johon suhtaudutaan asenteesta riippuen joko lumoavana, toiminnallisena kokemuksena tai hyödyttömänä ajankuluna mikäli sitä verrataan tuottoisana pidettyyn kulttuuriseen luovuuteen. Ruoppila (2014, 9) määrittelee leikin lapsen sisäisesti motivoituneeksi toiminnaksi, jonka Helenius ja Lummelahti (2014) täsmäntävät toiminnaksi *kuvitteellisessa* tilanteessa. Kuvitteellisuudella on leikin määritelmässä olennainen merkitys (Piironen 2004, 13–14).

Nachmanovitchin mukaan leikki voidaan ymmärtää asenteena, leikkimielenä, tapana tehdä asioita. Leikin rinnalla peli on aktiviteetti, jota määrittävät säännöt, leikkikenttä ja osallistujat (Nachmanovitch 1990, 43). Caillois'n mukaan leikki on vapaaehtoinen toimintamalli, joka määrittyy ajallisesti ja paikallisesti. Leikillä ei ole varmaa lopputulemaa ja se on tuloksetonta. Caillois'n ajattelussa leikki määrittyy siten vapaaehtoiseksi, erityiseksi, epävarmaksi ja tuottamattomaksi toiminnaksi, joka kuitenkin on säänneltyä ja mielikuvituksellista. Leikillä on sääntönsä ja se perustuu kuviteltuun todellisen elämän sijaan (Caillois 1961, 9–10).

Leikin luonne kehittyi mielikuvituksen mahdollistamana yksin tai yhdessä leikkien. Leikkiin vaikuttavat niin yksilön sisäiset tekijät, kuin ulkoiset leikkillisyyttä tukevat, tai sitä rajoittavat tekijät. Leikki on vapaaehtoista toimintaa, jossa leikkijän vapaa tahto yhdistyy luovuuteen. Leikki merkitsee maailman haltuunottoa, sen purkamista ja jälleenrakentamista (Henricks 2006, 185). Leikki suo ihmisille mahdollisuuden ymmärtää elämän materiaalisia ja symbolisia sisältöjä ja kohdata omien voimiensa rajat (Henricks 2006, 219–220).

Pervasiivista pelaamista väitöskirjassaan tutkinut Markus Montola kirjoittaa leikin katoavaisesta (*ephemeral*) luonteesta. Montola toteaa leikin olevan hetkellistä ja katoavaa; kun leikki päättyy, on siihen mahdotonta päästä käsiksi ilman leikkitapahtumaa todistaneiden raportteja, valokuvia tai leikissä syntyneitä ja käytettyjä artefakteja (Montola 2012, 74). Jotta leikki myöhemmin todentuisi, tulee siitä siis olla olemassa erilaista Montolan viittaamaa todistusaineistoa. Tämä pätee myös pelaamiseen. Leikin aihe, idea ja leikkivälineet heijastavat aikaansa (Helenius ja Lummelahti 2014, 24). Vaikka leikkivälineen ajankohtaisuus tai ajattomuus olisikin todettavissa vain esimerkiksi yksittäistä leluesinettä tarkastelemalla, edellyttää leluleikin aiheen ja idean mahdollinen tarkastelu joko osallistumista tai läsnä olevaa havainnointia. Leikin tosiasiallisuus todentuu leikkivälineisiin liittyvässä toiminnassa edellyttäen että leikkitoimintaa ollaan havainnoimassa tai että se dokumentoidaan itse leikin aikana ja leikin myötä. Leikistä on sekä leluleikin että pelaamisen näkökulmista tarkastellen tullut entistä performatiivisempaa toimintaa, jolla on sosiaalisen median kautta niin

esityspaikkansa kuin mahdollinen yleisönsäkin. Samaan aikaan mobiililaitteet mahdollistavat sekä leikin tallentamisen että sen jakamisen. Sosiaalisessa mediassa jaettuna leikkitieto on helpommin havaittavissa niin leluleikkien kuin pelaamisen dokumentaatioiden myötä.¹⁵

Paitsi leikkivälinettä, kuten lelua tai peliä, edellyttää leikki myös leikkijän olemassaoloa, tämän halukkuutta ja osallistumista leikkiin. Englanninkielessä pelin pelaamisella (*to play a game*) viitataan pelisysteemin kanssa tapahtuvaan toimintaan, leluleikissä taas yhdessä lelun kanssa tapahtuvaan vuorovaikutukseen ja siitä syntyvään leikkiin (*to play with a toy*). Nukke, toimintahahmo, pehmo- tai muu hahmolelu voidaankin nähdä eräänlaisena avatarinomaisena kanssaleikkijänä, joka on aktiivisessa roolissa leikkitapahtumaa ajatellen (ks. Heljakka 2011a). Lelujen kannalta ajatus leikkivälineistä nimenomaan leikissä käytettävänä esineinä (ja nykyään myös enenevässä määrin esimerkiksi sovelluksina) on keskeinen.

Toisin sanoen, teollisesti tuotetut lelut, joita tämä kirjoitus käsittelee, ovat leikittäväksi suunniteltuja ja valmistettuja esineitä, joita on tarkoitus hyödyntää leikkitoiminnassa. Aikuisiällä tapahtuvan lelutoiminnan ja esimerkiksi hahmolelujen, kuten nukkejen kanssa solmittavien suhteiden ei ole ajateltu edustavan leikkiä, vaan harrastustoimintaa tai hieman tarkemmin määriteltynä mahdollisesti keräilyä (Heljakka 2013b). Lelukäyttäjien toimintaa mm. havainnoinnin ja haastattelututkimuksen keinoin selviteltyäni olen kuitenkin vakuuttunut tämän monimuotoisen toiminnan olevan käyttäjien asenteita ajatellen vähintään leikkisää ja heidän toimintansa niin leikillistä kanssakäymistä lelujen parissa kuin tosiasiallista, usein mielikuvituksen värittämää esineleikkiäkin.

Kun materiaalisella leikkivälineellä, kuten nukella tapahtuva leikki tallennetaan ja jaetaan sosiaalisessa mediassa on se mahdollista nähdä fyysisen ja digitaalisen yhdistävänä sosiaalisena leikin muotona, jonka jakamiseen liittyvä funktio on eräänlainen leikkiin kutsu samanmielisille lelufaneille ja leluleikkijöille. Leikkimisen ymmärretään usein eroavan pelaamisesta paitsi siinä käytettyjen

¹⁵ Lelujen yhteydessä leikkitieto on luettavissa mm. Flickrissä, Instagramissa ja Pintrestissä jaetussa kuvaleikissä ja esimerkiksi YouTubessa jaetuissa leluaiheisista animaatioissa. Peleistä puhuttaessa pelin tapahtuma tallentuu esimerkiksi Twitch-palvelun live-striimauksiin peleistä, joiden suosio on kasvamassa: “So, if you have serious gaming skills, then you’re pretty much contractually obligated to show the rest of us how it’s done. It’s not just about bragging rights. Live-stream gaming has become immensely popular, with the live streaming site Twitch getting more than 44+ million unique viewers per month, each of whom watches an average of 100 minutes of video per day. This is due largely to the 600,000 unique broadcasts aired each month.” Ks. <http://mashable.com/2013/09/08/live-stream-gaming/> (viitattu 2.3.2015).

erilaisten leikkivälineiden takia, myös sen oletetun ei-tavoitteellisuuden vuoksi. Jaettuna, sosiaalisena toimintamuotona leikki tulee saaneeksi paitsi näkyväksi tekeviä, myös tavoitteellisempia, ja siksi pelillistyviä piirteitä.

Mäyrän mukaan peleissä vetoavat niissä esiintyvät haasteet: pelien pelaamiseen sisältyy strategioiden ja pelissä tarvittavien taitojen luominen, testaaminen ja muokkaaminen (Mäyrä 2008, 3). Pelitutkija Sonja Kangas on todennut, ettei (digitaalisissa) peleissä tarjota samanlaista tekemisen vapautta kuin leikissä (2009, 58). Digitaalisten pelien pelaamiseen liittyy suunnittelija Jane McGonigalin mukaan kuitenkin mielikuvituksellinen ongelmanratkaisu, joka on sekä nautinnollista että kehittävää. Pelissä on tavallisesti tavoite, säännöt, palautetta antava systeemi (*feedback system*) ja peliin osallistuminen on vapaaehtoista toimintaa (2011, 20-21). Leluleikin voidaan luesineeseen suunniteltujen avoimempien affordanssien vuoksi ajatella olevan pelien tapaan paitsi vapaaehtoista, myös luovaa ja mielikuvituksen haastavaa, tavoitteellista toimintaa. Tuotteliaana toimintamuotona ajatellen myös leluilla tapahtuvan leikin voidaan nähdä sisältävän piirteitä luovasta ongelmanratkaisusta. Yksi leikkijöiden itsensä kehittämä leikin muoto on fyysisen luesineen hyödyntäminen teknologisiakin apuvälineitä käsittävissä medialeikissä. Tämän leikin muodon avainkäsitteitä ovat artikkelissa käsittelemäni sosiaalisesti tuotettu, jaettu ja mielihyvää tuottava leikki, jonka keskiössä ovat luovuus ja tavoitteellisuuteen (itsensä haastamiseen) liittyvä pelillisuus.

Blythe-leikin materiaalisuus, mediaalisuus ja sosiaalisuus

Blythe-nuket, joita tämä kirjoitus käsittelee, ovat saavuttaneet suuren aikuisyleisön kiinnostuksen internetissä jaettujen lelukuvien kautta. Blythe-nukkejen leikilliset affordanssit ovat moninaisia: ensisijaisesti näen nämä nukkehahmot paitsi keräilyesineinä, myös merkittävänä itseilmaisun välineinä. Yksilöidyt ja muokatut nuket puetaan ja asustetaan ja valokuvataan sen jälkeen erilaisissa tilanteissa ja ympäristöissä. Leluharrastajien ja faniyhteisöjen kautta luesineestä rakentuu näin heijastuspinta tunteille ja arvostukselle niin yksin tapahtuvaa kuin sosiaalistakin leikkiä ajatellen. Narratiivinen artefakti (Selander 1999) jatkaa elämäänsä leikkijöiden luomissa leutarinoissa, joita välitetään, jaetaan ja joista keskustellaan sosiaalisen median eri kanavilla niin visuaalisten kuin sanallistenkin viestien avulla (Heljakka 2011b). Blythejä kerätään, niitä kustomoidaan ja niiden ympärillä harjoitetaan kommunikaatiota ja kaupankäyntiä.

Kustomointi liittyy läheisesti viimeaikoina vahvistuneeseen tuunauskulttuuriin, jossa faniuden kohteelle annetaan omakohtaisen kädenjäljen kautta persoonallinen ilme. Fanit antavat toisilleen ohjausta (*tutorials*) podcastien ja vlogien avulla. Blythen kustomointi voi liittyä niin nukken vaatetuksen suunnitteluun, neulomiseen ja ompeluun kuin itse nukken yksilöllistämiseen eri aktiviteettien kautta. Näitä edustavat esimerkiksi nukken hiusten (*re-rooting*), silmien (*eye chips*) ja kasvomeikin (*face makeup*) muuttaminen/vaihtaminen/tuunaaminen (ks. Kuva 3). Joissakin ääriesimerkeissä Blythe-fanit käyttävät kustomointiin jopa omia hiuksiaan.¹⁶



Kuva 3. Blythe-nukkea kustomoidaan: Iiristen (*eye chips*) vaihtaminen nukelle vaatii niin nukkeleikkijöiden esimerkiksi tapaamisissa keskenään jakamaa tietotaitoa kuin joskus järeitäkin toimenpiteitä.

Leikkiä voi yksin (*solitary play*), rinnakkain (*parallel play*) tai yhdessä (*social play*). Tutkimusaineistoni valossa aikuinen leluleikki on ennen kaikkea yhteisöllistä toimintaa ja se edustaa näin ollen leikkiä sen sosiaalisessa muodossa (Heljakka 2011a). Nykynukkeleikit ovat moninaisen toiminnallisuuden värittämiä; leluhahmoja kerätään, esitetään ja käytetään luovan ja itseilmaisullisen toiminnan välineinä kaikissa ikäluokissa (Heljakka 2011b). Nukkeleikkiä on perinteisesti harjoitettu sisätiloissa, joissa leluille on osoitettu omat paikkansa esimerkiksi nukkekodissa tai dioramassa osana yhtä tai useaa asetelmaa. Lelujen erilainen asettelu (*displaying*) on tärkeä leikin muoto niin lasten kuin aikuistenkin lelukulttuureissa (Heljakka 2013a; 2013b), kuten seuraava haastattelukatkelma osoittaa:

Vähemmän aktiivikäytössä olevat nuket ovat "Lasipalatsissa" (lasivitriini) ja onnekkaimmat tapaukset ovat askarteluhuoneessani isokokoisessa mappikaapissa, johon olen tehnyt useita asuntoja keittiöineen ja kylpyhuoneineen (Pinkkisfun)¹⁷

¹⁶ Ks. <http://boingboing.net/2009/01/09/rerooting-blythe-dol.html> (viitattu 2.11.2010).

¹⁷ Haastateltavani määrittivät itse millä nimellä heihin viitataan. Yhtä haastateltavaa lukuun ottamatta (Sandy) edustavat artikkelissa käytetyt nimet haastateltavien kirjoittajalle toimittamia verkkonimimerkkejä.

Usein hahmolelu, kuten nykyajan nukke, on kuitenkin pienikokoisuutensa ja keveytensä ansiosta myös helposti mukana kuljetettava esine. Lelun kannettavuus (*portability*, ajankohtainen lelutrendi, joka on huomioitu esimerkiksi Nürnbergin kansainvälisten lelumessujen yhteydessä; ks. esim. *TrendBook*, Nürnberg Spielwarenmesse 2014) on mahdollistanut monipaikkaisen leikin, jonka luonnetta määrittelee tietynlainen fyysiseen tilaan ja tilanteeseen liittyvä tässä ja nyt –kokemus. Toisaalta tässä artikkelissa käsitelty leikkieto tunnistaa leluihin liittyvän leikkitoiminnan nettiyhteisöihin paikantuvana ilmiönä.

Saarikoski ja kumppanit toteavat, että “leikillisuus vaikuttaa olleen koko Internetin omaksumisprosessin ajan merkittävä ihmisiä verkkotoiminnan piiriin houkutellut tekijä” (2009, 261). Internet voidaankin Ellen Seiteriä mukaillen nähdä eräänlaisena leikkikenttänä (2004). Digitaaliset teknologiat näyttäisivät myös stimuloivan leikillisiä tavoitteita (Raessens 2006, alkup. Vattimo, 1998). Valokuvanjakopalvelu Flickristä katsoja löytää satojatuhansia, jopa miljoonia, leluaiheisia kuvia, joissa realismiin tai fantasiaan taipuvat leluhahmot esitetään keräilyobjekteina, personoituina taideteoksina tai osana visuaalista ja tilallista, yhteen tai useampaan kuvaruutuun vangittua aikuista leikkiä. Internetin tarjoamien palveluiden myötä digitaalinen media voidaan nähdä luovan toiminnan työkaluna, joka sisältää yhteisöllisyyttä tukevia ominaisuuksia. Flickr mahdollistaa tällaisten leikillisten yhteisöjen muodostumisen. Kaplanin ja Haenleinin *sisältöyhteisöksi* määrittelemän Flickrin (Suominen 2013) kautta esitetyt ja jaetut kuvalliset lelutarinat toimivat eräänlaisina leikkiinkutsuina, joihin yleisön on mahdollista osallistua kommentoimalla. Blythe-kuvaleikissä, kuten muissakin internetissä jaetuissa lelukuvissa, arvion ja arvostuksen kohteeksi asettuvat kuvan esteettiset, humoristiset ja kekseliäät piirteet, jotka kulminoituvat nukken erikoisena – ja erityisenä – pidetyn olemuksen ympärille. McGonigalin (2011) käyttämään termiin viitatakseni, näen kuvaleikkiin osallistuvien kanssalleikkijöiden kommentteillaan muodostavan sosiaalisesta nukkeleikistä peliä muistuttavan, palautetta antavan systeemin (feedback system).

Leluaiheisten kuvien määrän kasvu erilaisissa digitaalisissa palveluissa voidaan myös nähdä nukkesuhteiden määrää kasvattavana ja vahvistavana tekijänä. Kekseliäät visuaaliset representaatiot houkuttelevat uusia faneja tutustumaan nukkeen, luomaan omia suhteitaan siihen, tulkintojaan siitä tai pelkästään nauttimaan kuvista esteettisinä teoksina (Heljakka 2011b).¹⁸ Nukkeleikkijöiden nettiin sijoittuvaa toimintaa näyttäisi haastatteluaineistoni perusteella edelleen

18 Vuoden 2014 aikana keräämäni leikkieto tulee myös kertoneeksi joidenkin leikkijöiden hylänneen Flickr-palvelun siinä tapahtuneiden muutosten vuoksi. Nukkeyhteisöjen liikehdintä Flickristä muihin kuvanhallinta- ja sosiaalisen median palveluihin kuten Facebookiin ja Instagramiin on haastatteluaineistoni mukaan tavallista.

säätävän fyysisissä ympäristöissä (niin ulkotiloissa kuin interiööreissäkin) tapahtuva leikki; materiaalien leluesineiden parissa tapahtuva kanssakäyminen ja fyysisten ympäristöjen hyödyntäminen esimerkiksi kuvaleikin ‘lavasteina’. Yhteisöllisyyden ja samanmielisten leikkijöiden välillä käytävän vuorovaikutuksen kannalta verkossa toimiminen ja siihen liittyvä sosiaalinen leikki on kuitenkin elimellisen tärkeää tutkimukseni yhteydessä haastattelimille Blythe-leikkijöille:

KH: Millaista roolia internet näyttelee Blytheen liittyvässä toiminnassasi?

Pinkkisfun: Erittäin suurta. En varmaankaan jaksaisi pitää innostusta yllä ilman nettikavereita. Ja mistä niitä nukkejakaan ostaisi, jollei olisi nettiä. Eikä näkisi uusia [nukke]julkaisuja eikä mitään. Mitä elämää on ollut ennen nettiä?

Juuri internet eri palveluineen on mahdollistanut Blythe-ilmiön kasvun, vaikka nukesta on julkaistu kuvakirjoja ja se on tähdittänyt kuluttajatuotteiden mainoskampanjoita. Nukken ympärille rakentuva, vuorovaikutteinen kommunikaatio käydään sosiaalisen median tarjoamien keskustelupalstojen yhteydessä, mutta se tarkoittaa myös faniuden kohteesta tuotettuja tekstejä kokonaisuudessaan; esimerkiksi blogikirjoituksia, nukkehahmojen variaatioita koskevaa mielipiteiden vaihtoa ja leikkijöiden luomia tarinoita. Esimerkiksi Blythe innostaa siinä määrin luovaan toimintaan, että sen omaperäisyys näyttäisikin perustuvan enemmän leikkijän omien toimintojen kautta muodostuvaan yksilöllisyyteen kuin myytävässä ‘neitseellisessä’ nukessa ilmenevään ainutlaatuisuuteen (Heljakka 2011b).

Nukkeleikin luova, tuottelias ja säännönmukainen luonne

Antropologi Thomas Malaby ehdottaa, että pelejä ja niihin liittyviä tuotoksia tulisi tarkastella tuotannollisina paikkoina, jotka ulottautuvat perinteisesti peleihin liitetyn vapaa-ajanvieton ja hauskanpidon ulkopuolelle (ks. Lindtner & Dourish 2011, 455, alkup. Malaby, 2007). Nykyajan leluleikkikään ei ainoastaan rajoitu konkreettiseen leluesineeseen ja siitä ammennettavaan, Malabyn viittaamaan ‘hauskanpitoon’, vaan sen merkityksillä voidaan leikitellä ja niitä voidaan uudelleenmuokata myös ajatuksen tasolla vaikkapa vuorovaikutteisen, sosiaalisen, median ‘leikkikentillä’. Leluelämykset toteutuvat leikkijälle paitsi leluesineen konkreettisen manipuloinnin kautta, myös leluun kohdistuvan faniuden, keräilyn ja leikketilanteiden dokumentoinnin myötä (Heljakka 2011b).

Nykyleluilla leikitään niin fyysisissä kuin verkkoympäristöissäkin. Siksi niitä voidaan pitää rinnakkaisina luovaan toimintaan kutsuvina ja yhteisöllistä leikkiä ruokkivina leikkivälineinä esimerkiksi (digitaalisiin) peleihin verrattuna, sillä kuten Kangas toteaa, “digitaaliset pelikulttuurit ovat yhteistoiminnallisia ympäristöjä, joissa kollektiivinen luovuus näkyy performatiivisuutena, osallisuutena ja moninaisena sisällön tuottamisena ja muokkaamisena” (Kangas 2009, 62).

Lindtner ja Dourish (2011) ehdottavat että pelaaminen nähtäisiin tuotteliana toimintana ja suhteessa kokemuksiin, prosesseihin ja materiaaleihin niin itse pelin yhteydessä kuin sen ulkopuolellakin tapahtuvissa sosiaalisissa ja diskursiivisissa käytännöissä. Esimerkiksi kulttuurintuotantoa ja identiteetinrakentamista ei pidä tarkastella materiaalien käytäntöjen ulkopuolisina, vaan juuri näiden kautta toteutuvina asioina. Samaan aikaan kuvaleikin jatkuvasti kehittyvät konventiot ja tämän leikkimuodon sosiaalinen jakaminen pelillistävät leikkiä. Kuvaleikissä lelu ja kamera (tai kameran sisältävä muu mobiililaitte) haastavat yhteisvoimin leikkijän luovuuden. Haastattelemani Blythe-leikkijöiden mukaan asetelmat ja niiden käyttö kuvaleikissä haastavat pohtimaan luovasti nukkejen rooleja mahdollisissa tarinoissa:

[Kuvaleikit] ovat luovuuden ilmentymä, miten näkee kuvan tai tarinoiden mahdollisuuksia siinä. Asetelmat osana valokuvahaasteissa ovat luovuuden kuttelijoina. (Sandy)

“Leikissä, ja ehkä vain leikissä ylipäätään, lapsella tai aikuisella on vapaus olla luova”, toteaa psykoanalyttikko Donald Winnicott (1971, 53). Caillois’n näkemyksestä poiketen aikuinen leikkiön kuvaleikin näkökulmasta ymmärrettävä tuotteliana toimintana siltä osin, että se muokkaa ja uudistaa leluun liitettyjä merkityksiä ja tulee näin laajentaneeksi niiden kenttää. Leikissä aikuisenkin on lupa kokeilla, luoda ja tuottaa uutta ja kokea näin ollen leluesineet ennalta arvaamattomin tavoin (Heljakka 2011a). Näiden ajatusten valossa leluvat voitaisiin ennen kaikkea ymmärtää Winnicottin määrittämän spontaanin, vähemmän säännönmukaisen ja luovan leikkipotentialin manifestaatioina. Joskus leikillisyyden tarpeita ruokkivat myös toiset leikkejään dokumentoivat, esittävät ja jakavat leikkijät.

“Leikkivietti edeltää kykyä tehdä taidetta, koska leikkivietti saa tyydytyksensä epätodesta, ja mahdollistaa sivistyksen syntymisen” (Schiller 2009). Schillerin ajatus leikistä yksilön taiteellisia tarpeita edeltävänä viettinä korostaa inhimillistä taipumusta kuvitteluun perustuvaan toimintaan, joka ei välttämättä liity todellisuuteen tai ihmisten väliseen kommunikaatioon, vaan yksilön sisäiseen maailmaan.

Tarinankerronta nykyajan nukkeleikeissä palveleekin paitsi sosiaalisen leikin, myös yksinleikkijän omia luovia tavoitteita, kuten yksi haastattelemani Blythe-leikkijöistä toteaa alla. Valokuvattu kuvaleikki mahdollistaa leikitapahtumaan palaamisen ja palvelee tällä tavoin myös lelu-kulttuureista ja leikin muodoista kiinnostunutta tutkijaa. Leikeissä harjoitettu mielikuvituksellinen luovuus näyttäytyykin paitsi siinä että leikki tuottaa jotain kouriintuntuvampaa kuin leikin hetkellä syntyneen nautinnon leikkijälle itselleen – leikissä työestetään ja siitä syntyy erilaista materiaalia, kuten valokuvia ja niiden esiintuomia juonellisia tarinoita. Tällainen materiaallisen muodon saava leikkitieto kiinnostaa paitsi tutkijaa, myös mahdollista muuta yleisöä esim. *Flickrissä* tai leluaiheisessa blogissa.

KH: Näetkö Blytheen liittyvän toimintasi luovana toimintana?

Liilii: Kyllä. Valokuvaaminen ja leikki sekä tarinan kertominen (omassa päässä tai kuvissa) on aina luovaa.

Pinkkisfun: Nukkien parissa saa omaa luovuuttaan purkaa sekä täysin “turhalla” tavalla, että myös tuottoisasti.

[...] valokuvaus, vaatteiden ompelu, nukketalon tekeminen, ongelmien ratkaisu minikoossa – kaikki vaativat luovuutta. Mutta myös vähemmän luovat ihmiset, tai joiden luovuus on jossain aivan muualla, voivat nauttia nukeista muiden luovuuden avustuksella.



Kuva 4. Kirjoittajan Kiki-niminen Blythe-nukke levähtää Alhambran Nazariés-palatsin sisäpihalla Granadassa, kesäkuussa 2014.

Lopuksi: Tunnistettu, jäljitely ja pelillistyvä leikki

Leikin ilmiötä tarkastellut taidekasvattaja Liisa Piironen (2004, 316) huomioi, että leikissä ja taiteessa on monia yhteisiä tekijöitä, kuten luovuus, mielikuvitus, muuntelu sekä metaforinen ja assosiativinen ajattelu. Leikkisä aktiviteetti vertautuu Henricksin ajattelussa henkilökohtaisesti asetettuihin haasteisiin ja niihin vastaamiseen. Näissä prosesseissa ihmiset kokeilevat henkilökohtaista sitoutumistaan asioihin ja kehittävät erilaisia kykyjään (Henricks 2006, 5).

Ajassa, jossa uusi media mahdollistaa kaikenlaisten kertomusten nopean ja tehokkaan jakamisen, myös leluista on tullut media mediassa: lelusta on tullut väline, joka kertoo leikkijöille tarinaa. Samalla lelumedia on väline, jonka avulla eri-ikäiset leikkijät kertovat omia tarinoitaan. Tällä tavalla nähtynä aikuinen leluleikki näyttää yhtä aikaa samankaltaiselta kuin lasten maailmasta tuttu fantasiaan perustuva leikki, mutta sen piirteisiin näyttäisi kuuluvan myös säännönmukainen, luova ja tuottelias toiminta, kuten leluja inspiraationaan,

aihemaailmanaan ja materiaalisena resurssinaan hyödyntävä valokuvaus, tässä erittelemäni kuvaleikki, itseään dokumentoiva ja siksi leikkitiedon kannalta merkittävää todistusaineistoa tuottava toiminnan muoto.

Juuri valokuva näyttäisi tarjoavan lelutarinoille erityisen sopivan kommunikatiivisen alustan. Kuvaleikin keskiöön näyttäisivät lelun lisäksi tulevan materiaalisena reaalimaailman ja mielikuvituksellisen tarinan hetkellinen kohtaaminen, jossa tarinankertojana leikkivä kuvaaja toimii (Heljakka 2011a). Tutkimusaineistoni suomalaisten nukkeleikkijöiden parissa osoittaa myös kuvaleikkiin liittyvän lelutarinallisuuden olemassaolon, harjoittamisen ja sen ansiosta hioutuvien taitojen jalostumisen:

H: Matkustaako Blythe kanssasi?

Pinkkisfun: Kyllä. Vähän matkaseurasta riippuen, kylläkin, joskus kyllästy-miseen saakka. Pelkään, että mennään jonnekin ihan vaan sen takia, että äiti saa kuvata nukkeja... Olen keväällä menossa Japaniin, ja kuumeisesti mietin ketä lähtee matkalle mukaan. [...] kuka tytöistä?

Mun leikkimisen ydin on että kamera on mukana missä tahansa, voin kaivaa lelut esiin ja alkaa kuvata. Toiminta innostaa muitakin kuvaamaan. Olen työssänikin käyttänyt kuvausta, kertonut omasta lelukupauksestani. Lelujen kuvaaminen on ollut olennainen osa kehittymistä valokuvaajana. (Sandy)

Lähes päivälleen viisi kuukautta Kristus-patsaan juurella harjoittamastani kuvaleikistä, minä, kamerani ja Blythe-nukke Kiki olemme saapuneet kiertelemään Alhambran palatsialuetta Espanjan Granadassa. Nazariés-palatsin sisäpihalla kuvaleikkiessäni kuulen selkäni takaa espanjankielisen kommentin, "Tuohan on kuin elokuvasta *Amélie!*"¹⁹ Leluilla tapahtuvan kuvaleikin tärkeimpiä esikuvia onkin Gina Garanin (*This is Blythe* 2000) Blythe-kuvien ja mm. Sonyn ja Targetin mainoskampanjoiden ohella nimenomaan Jean Pierre Jeunet'n ohjaama elokuva.

Eräänlaisena verkon ulkopuolella leviävänä ja suosiotaan nostattavana *leikkimeeminä*²⁰ kuvaleikki on mitä suurimmassa määrin rinnastettavissa

¹⁹ Idea todellisessa maisemassa seikkailevasta ja valokuvatusta leluhahmoista sai nostetta Jean-Pierre Jeunet'n elokuvan *Amélie (Le fabuleux destin d'Amélie Poulain)*, Ranska 2001) myötä. Siinä paikaltaan siepattu puutarhatonttu matkaa maailmannähtävyyksien äärelle ja lähettää poseerauspotretteja käyntikohteistaan. Nytemmin verkosta löytyy jo useita lelujen matkailuun erikoistuneita matkatoimistoja, joiden avulla kuka tahansa voi kierrättää leluhahmoaan tunnetuissa turistikohteissa ja saada matkamuistoksi kohteissa taltioidut valokuvat.

²⁰ Leikkimeemi (play meme) on itse kehittämäni, lelu- ja leikkikulttuureihin liittyen sopivaksi ehdottamani termi. Sen alkuperä on nettimeemin käsitteessä. "Nettimeemi tarkoittaa inter-

puutarhatonttujen maailmanmatkailuun ja valokuvausposeerauksiin. Nettimeeminä levinneen ja yhä laajenevan leikillisen lelukonvention suosio toistuvana, tavoitteellisena ja tyydytystä tuovana leikkitoiminnan muotona jatkuu edelleen. Kuvaleikin historia on kuitenkin ranskalaiselokuvaa pidempi: tutkittuani leluihin keskittyvää valokuvausta olen löytänyt esimerkiksi kanadalaisyntyisen Dare Wrightin (ks. Heljakka 2012a), jonka lastenkirjat Edith-nukesta ja kahdesta karhuhahmosta ystävineen pohjautuvat pitkälti juuri valokuvaukselliseen kuvaleikkiin.

Leikkiä autoetnografisena tutkimusmetodina hyödynnettyäni olen kasvattanut ymmärrystäni kuvaleikistä paitsi luovana ja nautinnollisena toimintamuotona, myös mahdollisuutena dokumentaariseen ja siksi tuotteliaaseen leluturismiin. Kuvaleikkiessäni maailmankuulujen monumenttien äärellä tulen lelujen valokuvaamisen kautta luoneeksi kohteiden valokuvallisille representaatioille omanlaatuisensa leiman. Ymmärrän samalla toiminnan sisältävän pelillisiä piirteitä tiettyine sääntöineen ja kilpailullisuutta ruokkivine käytänteineen. Leikissä haastan itseni ja sosiaalisesti jaetussa kuvaleikissä myös muut nukkeleikkijät.

Vuonna 2014 keräämäni (ja omakohtaisen leikin myötä osaksi itse tuottamani) leikkieto kertoo aktiivisista käyttäjäkulttuureista, joissa pelillisyyshenki on nähtävissä luovaan leikkiin liittyvien strategioiden jatkuvassa kehittämisessä. Näin ollen se on rinnastettavissa Mäyrän (2008) esille tuomiin, pelaajien toimintaa ohjaileviin tavoitteisiin taitojen luomisessa, testaamisessa ja muokkaamisessa. Kuten peleissä yleensäkin, merkityksellisintä nukkeleikkijöille näyttäisi kuitenkin olevan itsessään mielihyvää tuottavana ja palkitsevana koettu toiminta, jonka lopputuotteina esimerkiksi leikkieton piiriin luettava kuvaleikki tallentuu myöhempää (leikki-)käyttöä varten. Näin ollen lelukulttuureihin liittyvä toiminnallisuus vertautuu Sonja Kankaan huomioon pelikulttuureista yhteistoiminnallisina ympäristöinä, joissa kollektiivinen luovuus, performatiivisuus ja moninaisen sisällön tuottaminen ja käsittely kukoistavat.

net-ilmiötä, esimerkiksi henkilöä, videopätkää, laulua, kuvaa tai hokemaa, joka leviää käyttäjältä toiselle.” (Suominen 2013; ks. myös Shifman 2013). Nukkejen kanssa harjoitettavassa kuvaleikissä eräänlaisina leikkimeeinä näen esimerkiksi Flickrissä toteutuvat pelilliset kuvaleikkiprojektit, esim. *Toy Sunday*:n (ks. <https://www.flickr.com/groups/1828915@N25/>, (viitattu 4.6.2014) tai transmediaalisia populaarikulttuurin aineistoja hyödyntävän medialeikin, jossa aikuiset kuvaleikkijät rakentavat kuvaleikkinsä esimerkiksi tunnettujen taideteosten tai kuvitusten mukaisiksi leluversioiksi (Haastatteluaineisto 2014, tutkijan hallussa).

Nykyneillä yhdessä teknologian mahdollistamien työkalujen (kamerat ja mobiililaitteet) ja uudenlaisten leikkipaikkojen (sosiaalinen media eri sovelluksineen) kautta jaettu ja siksi niin henkilökohtaisen kuin sosiaalisen ulottuvuudenkin sisältävän leikin lähtökohtana on leikkijän ja leikkivälineen kohtaaminen. Palatakseni Gibsonin affordanssiteorian ajatukseen siitä, että tarjoumat ovat esineen tai ympäristön ja havainnoitsijan välisiä suhteita, voin todeta esimerkiksi kuvaleikin manifestoituvan silloin kun ympäristö luo leikkijän mielestä suotuisat olosuhteet kuvaleikkiin, jolloin lelu ja kameran sisältävä laite valjastetaan molemmat leikin välineiksi. Uuden hahmolelun kanssa tapahtuvan leikin yhteydessä leikkijä todennäköisesti havainnoi toiminnan mahdollisuuksia kyseisessä leikkivälineessä. Normanin lanseeraaman konseptuaalisen ajattelun mukanaesineellä voi olla niin todellisia kuin havaittujen käyttömahdollisuuksia.

Tämä konseptuaalinen ajattelu voisi Blythe-nuken kohdalla, niin kuin hyvin suunniteltujen leikkivälineiden osalta yleensäkin, olla leikkijän havaitsema ja esineen tasolla tapahtuva ‘kutsu’ leikkimään itsellään. Blythe toisin sanoen kommunikoi ajatusta siitä, että se on leikittäväksi tehty esine. Blythen fyysiset rajoitukset voisivat edelleen koskea sen silmämekanismin kääntövyyttä vain tiettyihin, ennalta määrättyihin suuntiin ja loogiset rajoitukset taas kytkeytyä samaan silmämekanismiin liittyvään vetonaruun nuken takaraivossa; jos narusta ei vedä, ei nuken ilmekään muutu. Blythen affordanssit liittyvät nähdäkseni suurimmissa määrin sen ilmeikkyyteen ja poseerattavuuteen, jotka käyvät erityisen hyvin ilmi kuvaleikissä. Poseerauksiin asettelun (manipulatiivisen esineleikin) myötä leikkijän on mahdollista löytää leluesineestä myös kätkeytyä ominaisuuksia, jotka rikastuttavat lelun käyttökelpoisuutta kuvaleikissä edelleen.

Yhteenvedon voisi todeta nykyelujen kiehtovan tämän päivän leikkijöitä erityisesti siksi, että ne tarjoavat runsaasti ihmettelyn ja tutkiskelun mahdollisuuksia. Luovasti lähestyttyinä niistä tulee leikkijöilleen tärkeitä välineitä itseilmaisuuksiin ja sosiaaliseen leikkiin. Blythen kohdalla sen alkuperäiset suunnittelijat ja valmistajat tuskin osasivat odottaa millä tavoin 2010-luvun leikkijät inspiroituvat käyttämään nukkea luovissa leikeissään ja että sen ympärille syntyisi niin monipaikkaisesti, tuotteliaasti ja sosiaalisesti operoivia käyttäjäkulttuureja kuin mitä tässä artikkelissa käsittelemäni, nukkeleikkien pelillistymistä erittelevä leikkieto esittää.

Yhteenvedon esitän, että pelillistyvä nukkeleikki leikillisen käänteen aikakaudella tulisi tulkita *lelullisen leikin* muotona (ks. Kuvio 2.) Esineleikkiin (*object play*) perustuvana leikin muotona se on alkuasetelmiltään vapaamuotoisempaa kuin pelillinen leikki, mutta saa leikin edetessä entistä säännönmukaisempia piirteitä. Blythe-leikeistä tekemieni tulkintojen perusteella lelullinen leikki

pohjautuu usein sekä fyysiseen leluun että teknologiseen ja digitaaliseen leikkiin. Aikuisten leluleikki on paitsi yksilöllistä ja intiimiä, myös sosiaalista ja julkista toimintaa. Toisin kuin esineettömässä leikissä, se voi olla myös tavoitteellisesti tuottavaa eli lopputulokseen tähtäävää, kuten pelillinen leikkikin. Nukkeleikki on riippuvaista yksilön mielikuvituksen käytöstä, mutta sosiaalisen median piiriin asettuessaan myös kollektiivisen mielikuvituksen värittämää toimintaa, jossa nukelle kehitetyt persoonallisuudet ja tarinat alkavat jalostua vuorovaikutuksellisen yhteistoiminnan vaikutuksesta. Lopuksi voidaan todeta lelullisen leikin – tässä tapauksessa aikuisten harjoittamien nukkeleikkien – saaneen entistä pelillisempiä piirteitä juuri niiden teknologisten ja sosiaaliseen mediaan ulottuvien kytkösten vuoksi. Leikkijöiden itsensä entistä näkyvämmäksi tekemässä leikissä onkin huomattavissa ainakin neljä pelillisiin leikkeihin ja pelikulttuureihin liitettyä tekijää: a) säännönmukaisuus, b) luovuus, c) tavoitteellisuus ja d) tuloksellisuus, jotka yhdessä sosiaalisen median muodostaman palautesysteemin kanssa mahdollistavat aikuisen leluleikin entistä monimuotoisemman ymmärtämisen leikillisen käänteen aikakaudella.

Pelillinen leikki (pelit) <i>Ludus</i>	Lelullinen leikki (esineleikki) <i>Pelillinen / leikillinen</i>	Leikillinen leikki (esineetön leikki) <i>Paidia</i>
Säännönmukaisuus	< - >	Vapaamuotoisuus
Teknologinen – ei-teknologinen	< - >	Ei-teknologinen
Digitaalinen – fyysinen	< - >	Fyysinen
Yksilöllinen – sosiaalinen	< - >	Yksilöllinen – sosiaalinen
Intiimi – julkinen	< - >	Intiimi-julkinen
Tuottava	< - >	Ei-tuottava
Kollektiivinen mielikuvitus	< - >	Yksilön mielikuvitus – kollektiivinen mielikuvitus

Kuvio 2. Pelillisen, lelullisen ja leikillisen leikin yhteisiä ja eroavia piirteitä 2010-luvulla.

Tietyyntyyppiset leikin muodot saavat yhteiskunnallisessa keskustelussa sosiaalisen hyväksynnän, toiset eivät. Leikillisen käänteen aikakaudella digitaalisten pelien pelaaminen on valtavirtaistunut ja suomalaisten peliyrittäjien maailmanlaajuinen menestys yhdessä Suomen teknologiaorientoituneen teollisen kehityksen rinnalla on osaltaan vaikuttanut pelaamisen hyväksymiseen salonkikelpoiseksi ajanvietteen ja oppimisen muodoksi. Onkin mielenkiintoista

havainnoida teknologisia piirteitä saaneen leluleikin vielä kategorisoituvan esim. valtamedian käyttämässä mediaretoriikassa ‘höpsötykseksi’ (esim. Kuokkanen 2015) tai leikkijöiden itsensä määrittelemäksi ‘hurahtamiseksi’, joka liittyy esim. nukkejen tai nallejen parissa toteutuvaan keräilyyn.

Suomalainen valtamedia uutisoi syyskuun alussa ‘nukkeilijoiden’ vallanneen ‘miiteillään’ Sanomatalon läpikulkutilan (Kuokkanen 2015). Artikkelia varten haastatellut 10-12 –vuotiaat tytöt kertoivat lähinnä Pullip-nukkeihin liittyvän toimintansa sisältävän samoja piirteitä joita olen itse kartoittanut aikuisten Blythe-leikkijöiden toiminnassa; keräilyä, kustomointia, käsitöiden tekoa, valokuvaamista ja nukeista bloggaamista (mt.). Merkillepantavaa *Helsingin Sanomien* julkaisemassa artikkelissa on leikin käsitteen puuttuminen kirjoituksesta. Siinä missä haastattelemani aikuisikäiset Blythe-‘nukkeilijat’ muutamia poikkeuksia lukuunottamatta kokevat nukkeihin liittyvän toimintansa leikillisenä, on se varhaisteini-ikäisille tytöille yksinomaan harrastamisen muoto.

Leikin läsnäolo leluihin liittyvässä toiminnassa on lelututkijalle kiistaton, mutta täysin ongelmatonta lelutoiminnan rinnastaminen leikkiin tai pelaamiseen ei sittenkään ole. Mahdollinen esiin nouseva kysymys on myöskin se, voisiko aikuisten harjoittaman monimediaalisen ja pelillistyvän nukkeleikin yhteydessä puhua leikin sijaan yksinomaan taiteellisesta toiminnasta, jopa fanitaiteesta (*fan art*).

Pelien pelaamisessa tätä ongelmallisuutta ei ole: vaikka esimerkiksi pelisuunnittelu voidaan jossain määrin luokitella myös taidemuodoksi (ks. esim. Heljakka 2007), tulkitaan toiminta pelien kanssa nimenomaan pelaamiseksi (ja siksi laajemmin myös leikiksi) eikä taiteelliseksi työskentelyksi – miksi näin pitäisi olla arjen leluleikkijöiden harjoittaman leikkitoiminnan osalta?

Aiemmassa tutkimuksessa (Heljakka 2013b) kategorisoimani neljä aikuisen leluleikkijän tyyppiä sisältävät myös ammatikseen leluja manipuloivat leikkijät, lelusuunnittelijat ja leikkivät taiteilijat. Näillä aikuisen leluleikin edustajilla toiminta lelujen parissa ohjautuu osaltaan ammatillisista syistä, mutta kaikki haastattelemani ‘ammattileikkijät’ tunnustautuivat myös esimerkiksi lelukeräilijöiksi. Toisaalta myös arjen leluleikkijöillä eli ilman ammatillista lelukytköstä toimivilla leikkijöillä on usein taiteellisia tavoitteita toiminnassaan. Näin ollen voi luovan toiminnan nähdä liittyvän yleisesti aikuisten lelusuhteiden toiminnallisiin ulottuvuuksiin. Fanitaiteen käsite sosisikin mielestäni paremmin määrittämään luovaa ja taiteellista toimintaa sellaisten lelujen ympärillä, joiden alkuperä on jossain muualla kuin lelussa itsessään, vaikkapa elokuvassa. Näin

esimerkiksi Star Wars -lelujen avulla toteutettu kuvaleikki tai leluturismi kytkeytyisi helpommin fanitaiteen piiriin kuin leikkitoiminta leikkijöiden itsensä useimmissa tapauksissa personoimaan Blytheen liittyen.

Hedelmällisen maaperän jatkotutkimukselle tarjoaa mm. seuraava kysymys: olisiko teini- ja aikuisiässä tapahtuvasta leluihin liittyvästä toiminnasta sittenkin puhuttava leikin sijaan sekä leikillisiä että pelillisiä piirteitä sisältävänä *lelutoimintana*? Tämänhetkinen kantani dominoivan harrastusdiskurssin säilyttämiseen nuorten ja aikuisten lelusuhteista ja -toiminnasta puhuttaessa on edelleen epäröivä. Leikkitoimintaa varten luodut esineet, kuten tässä artikkelissa käsittelemäni Blythe-nuket, edustavat paitsi itseilmaisun mahdollistavia luovia työkaluja myös vapaan mielikuvituksellisen leikin syntymistä edesauttavia välineitä. Tällä tavoin nähtynä nämä lelut toimivat samoin kuin leikkivälineet lasten 'vapaana' pidetyssä leikeissä; niillä on monta roolia joiden monimuotoisuuden kuvaamiselle ja syvemmälle ymmärrykselle harrastusnäkökulma ei tee täyttä oikeutta.

Tämän lisäksi on syytä pohtia, edustavatko leikissä syntyneet tulokset tai tuotokset – kuten kuvaleikki – toimintaan kannustavaa alkuperäistä tarkoituspäästä, vai ovatko ne lopultakin todella vain leikin myötä syntyneitä leikkitoiminnan seurauksia. Tässä artikkelissa tarkastelemani nukkeleikkien esiin nouseva pelillisuus on vain yksi juonne lelukulttuurien alati moninaistuvissa ulottuvuuksissa. Lopulta kyse lienee leikillisen yhteiskunnan sanelemista tarpeista nostaa tavoitteellinen leikkitoiminta tavoitteetonta, vapaata leikkiä tavoiteltavammaksi ja syrjäyttää leikki pelaamisella – asiaksi, jonka tarkoituspäästä, päämääriä, tuotoksia ja tuloksia voidaan arvioida ja ehkä siten ymmärtää paremmin.

Pohdin lopuksi oman Blythe-leikkini pelillistä luonnetta. Haluan jatkossakin haastaa itseni tarttumaan verkossa jaettuun leikkihaasteisiin, mimeettiseen ja transmediaalisia kytköksiä sisältävään nukkeleikkiin sekä tuottamaan niin sisustamissani leikkiympäristöissä kuin ulkotiloissakin entistä luovempaa (nokkelampaa, humoristisempaa ja esteettisempää) kuvaleikkiä, jonka toivon voivani jakaa erilaisissa yhteyksissä samanmielisten nukkeleikkijöiden parissa. Samalla minua motivoi leluturismin nimissä harjoittamani, sarjallisia ja toistuvia piirteitä saanut kuvaleikkitoiminta. Kuinka monta matkaa tulenkaan vielä tekemään lelujeni seurassa ja monenko nähtävyyden edessä ne saavat lähitulevaisuuden kuvaleikkissäni poseerata? Millaisia reaktioita monimuotoisemmaksi alati kehittyvä kuvaleikkini tulee jaettuna herättämään ja ymmärretäänkö se muiden näkökulmasta myöhemmin osana vuosina 2014-2015 tuotettua leikkietoa?

Kehityskaari lelun omasta, historiallisesta matkamuistoluonteesta on laajentunut 2000-luvulla yhdessä lelun kanssa tapahtuvaan leluturismiin, joka lopulta jaetaan sosiaalisen median palveluustoilla. Yksin lelun kanssa tapahtuvasta esineleikistä (*solitary object play*) on tullut vuorovaikutteista ja näin jaettua, sosiaalista leikkiä, jonka tavoitteellinen pelillisuus on entistä selkeämmin todennettavissa. Vaikka leluturismi mitä suurimmassa määrin edustaa leikissä verkkomeemien kaltaista jäljittelevän tai mimeettisen leikkitoiminnan pelillisiä piirteitä sisältävää muotoa, ovat peruslähtökohdaltaan samanlaiset leikin tulokset kuitenkin lopulta henkilökohtaisia ja siksi leikkijänsä itse määrittämiä ja hienosäätämiä. Nukkeleikki on jäljittelevästä leikkiluonteestaan huolimatta toiminnanmuotona aina henkilökohtaisen leiman tuotoksilleen antavaja leikkijän omaa leikkiviettä palveleva persoonallinen performanssi. On epätodennäköistä että joku muu toisi leikkikenttänä pitämäni kuvauskohteeseen juuri samanlaisen lelun, jonka asettaisi täsmälleen samankaltaiseen poseeraukseen. Kun Blythe-nukeillani on vaatetuksenaan lisäksi heille itse käsin ompelamani miniatyyrimekot, tulee täysipainoisesta jäljittelystä lähes mahdotonta. Toisen leikkiä ei voi omistaa vaikka se inspiroisi ja kutsuisi muita jäljittelemään itseään leikin muotona. Siksi etenkin kuvaleikki tunnistettuna ja jäljiteltynä (aikuisen) leikin muotona sijoittuukin pelillistyneen leluleikin luovuutta korostavaan päähän. Tässä pelissä sattumalla on aina sormensa pelissä. Lelun kuvassa eläväksi tekevä elementti; hento tuulenvire, valon pilkahdus tai muu luonnon välähdyksenomainen puuttuminen leikkitalanteeseen tekee luovasta nukkeleikistä leikkietoa rikastuttavaa toimintaa, jolla on pelillistyneen leikin kirjoittamattomien – mutta kuitenkin olemassa olevien ja tunnistettavien – säännönmukaisuuksien keskellä oma, uniikki ulottuvuutensa. Vuonna 2014 keräämäni ja tässä yhteydessä käsittelemäni leikkieton mukaan voidaan nähdä nykyajan nukkeleikin pelillistyminen toteamalla sen sisältävän yhä enemmän niin digitaalisissa kuin materiaalisissakin yhteyksissä todentuvaa, esitettyä ja jaettua – sekä säännönmukaista, tavoitteellista, luovaa ja tuotteliasta – pelaamista muistuttavaa toimintaa.

Kiitokset

Artikkeli on valmistunut osana Suomen Akatemian rahoittamaa tutkimushanketta Leikillistyminen ja pelillisen kulttuurin synty (275421). Kirjoittaja kiittää toimituskuntaa ja arvioitsijoita hyödyllisistä huomioista ja arvokkaista kommentteista.

Lähteet

Primääriaineisto: Autoetnografisen leikin ja leluturismin myötä syntyneet dokumentaatiot (kirjoittajan oma valokuvallinen kuvaleikki). Artikkelin kuvituksena käytetyt Blythe-aiheiset leluturismia edustavat valokuvat vuosilta 2013–2014 edustavat kirjoittajan omaa kuvaleikkiä.

Sekundääriaineisto: Haastattelut suomalaisten Blythe-leikkijöiden kanssa ja nukketapaamisten yhteydessä kerätty valokuva-aineisto. Kvalitatiivinen teemahaastatteluaineisto kerätty keväällä 2014, aineisto kirjoittajan hallussa.

Kirjallisuus

Arjoranta, Jonne (2010) *Leikki, peli ja pelaaja. Näkökulmia pelin ymmärtämiseen*. Pro gradu –tutkielma, Yhteiskuntatieteiden ja filosofian laitos, Jyväskylän yliopisto.

Avedon, Elliot M. (1971) “The Structural Elements of Games”. Teoksessa Avedon, Elliot M. ja Sutton-Smith, Brian (toim.) *The Study of Games*. John Wiley & Sons Inc., New York.

Caillois, Roger (1961) *Man, Play and Games*. The Free Press of Glencoe, USA.

Chang, Heewon (2008) *Autoethnography as Method*. Left Coast Press, Walnut Creek.

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

de Jong, M. M. (2015) *The paradox of playfulness: Redefining its ambiguity*. S.l.: s.n, Tilburg University. Lähteessä https://pure.uvt.nl/portal/files/5445702/De_jong_Paradox_04_03_2015.pdf, viitattu 23.9.2015.

Deterding, Sebastian, Dixon, Dan, Khaled, Rilla ja Nacke, Lennart (2011) “From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification.” *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, ACM Press, Tampere, s. 9–15.

Eteläpää, Kati ja Hanhinen, Susanna (1997) *Leikkivälineiden monenlaiset*

merkitykset ja ominaisuudet. Kandidaatin tutkielma. Kasvatustieteiden tiedekunta, Opettajankoulutuslaitos. Tampereen Yliopisto, maaliskuu 1997.

Fagen, Robert (1981) *Animal Play Behaviour*. Oxford University Press, Oxford.

Gaver, William W. (1991) “Technology affordances.” *Proceedings of the SIGCHI conference on Human factors in computing systems*, 79–84. ACM.

Gibson, James J. (1977) “The Theory of Affordances”. Teoksessa R. Shaw & J. Bransford (toim.). *Perceiving, Acting, and Knowing: Toward an Ecological Psychology*. Lawrence Erlbaum, Hillsdale, NJ, s. 67–82.

Gibson, James J. (1979) *The Ecological Approach to Visual Perception*. Houghton Mifflin, Boston.

Harviainen, J. Tuomas (2012) *Systemic Perspectives on Information in Physically Performed Role Play*. Väitöskirja, Tampere University Press, Tampere.

Helenius, Aili ja Lummelahti, Leena (2014) *Leikin käsikirja*. PS-kustannus, Jyväskylä.

Heljakka, Katriina (2007) *The Art of Making a Game. Analysing and Managing the Creative Process Behind (Board) Game Development*. Pro gradu –tutkielma. Taideteollinen Korkeakoulu, lähteessä <http://www2.uiah.fi/~kheljakk/Pdf/TheArtofMakingaGame.pdf>, viitattu 24.9.2015.

Heljakka, Katriina (2010) “Hyvän lelun jäljillä”, *Lelukauppias* 2/2010, 12–13.

Heljakka, Katriina (2011a) “Lelukuvasta kuvaleikkiin. Lelukulttuurin kurioositeetti ja kaksoisrepresentaatio valokuvassa”. *Lähikuva* 4/2011, s. 42–57.

Heljakka, Katriina (2011b) “Nettisuhteita nukkeen. Blythe: Kummajaisesta kulttikamaksi”. Teoksessa Saarikoski, Petri, Heinonen, Ulla and Turtiainen, Riikka (toim.) *Digirakkaus 2.0*. Turun Yliopisto, Kulttuurituotannon ja maisematutkimuksen julkaisut XXXI, 2011, s. 75–90.

Heljakka, Katriina (2012a) “Aren’t You a Doll! Toying with avatars in digital playgrounds”. *Journal of Gaming and Virtual Worlds* Volume 4 Issue 2, 2012, s. 153–170.

Heljakka, Katriina (2012b) "Hybridisyys ja pelillistyminen leikkituotteissa. De-materiaalisen ja re-materiaalisen rajankäynnistä". *Pelitutkimuksen vuosikirja 2012*, (toim.) Jaakko Suominen ym. Tampereen yliopisto, s. 82–91. Lähteessä <http://www.pelitutkimus.fi/>

Heljakka, Katriina (2013a) "Lelutarinointia Tuubissa: Leikkijä ja liikkuvat Uglydoll-kuvat". *Wider Screen*, 2–3/2013. Lähteessä <http://widerscreen.fi/numerot/2013-2-3/lelutarinointia-tuubissa-leikkija-ja-liikkuvat-uglydoll-kuvat/>

Heljakka, Katriina (2013b) *Principles of adult play(fulness) in contemporary play patterns. From Wow to Flow to Glow*. Väitöskirja. Aalto University publication series, 72/2013.

Heljakka, Katriina (2014) "Playing with words and toying with vocabulary: Seizing new meanings related to the things for play". 7th ITRA World Congress: Toys as language and Communication, *Book of Abstracts*, 23–25 July 2014, Faculty of Philosophy, Catholic University of Portugal, Braga.

Heljakka, Katriina (2015) "From Toys to Television and back: My Little Pony appropriated in adult toy play". *Journal of Popular Television*, Volume 3 Issue 1, 2015, s. 99–109.

Henricks, Thomas S. (2006) *Play Reconsidered. Sociological Perspectives on Human Expression*. Illinois University Press, Urbana and Chicago.

"I want my software toy". *Brainy Gamer*. September 25, 2008, lähteessä http://www.brainygamer.com/the_brainy_gamer/2008/09/index.html, viitattu 23.9.2015.

Kangas, Sonja (2009) "Arvon muodostus sosiaalisessa pelikulttuurissa", *Pelitutkimuksen vuosikirja 2009*, (toim.) Jaakko Suominen ym. Tampereen Yliopisto, s. 57–66. Lähteessä <http://www.pelitutkimus.fi/>

Klabbers, Jan, H.G. (2009) *The magic circle: Principles of gaming & simulation*, Kolmas painos. Sense Publishers, Rotterdam.

Kuokkanen, Katja (2015) "Sanomatalosta on tullut nukkeharrastajien vakiopaikka – ihana höpsöttää muiden harrastajien kanssa". *Helsingin Sanomat* 9.9.2015, lähteessä <http://www.hs.fi/kaupunki/a1441705074037>, viitattu 23.9.2015.

Lindtner, Silvia ja Dourish, Paul (2011) "The Promise of Play: A New Approach to Productive Play". *Games and Culture* 6/2011, s. 453–477.

Luutonen, Marketta (2007) *Tuotesuhteita. Pohdintoja ihmisistä ja tuotteista*. Akatiimi, Hamina.

Malaby, Thomas (2007) "Beyond Play. A new approach to games". *Games and Culture* 2/2007, s. 95–113.

Manninen, Teemu (2012) "Emergentti pelaaminen". *Kritiikin Uutiset* 2/2012, s. 13–15.

McGonigal, Jane (2011) *Reality is broken. Why games make us better and how they can change the world*. The Penguin Press, New York.

Montola, Markus (2012) *On the Edge of the Magic Circle*. Väitöskirja. Tampere University Press, Tampere.

Mäyrä, Frans (2008) *An Introduction to Game Studies. Games in Culture*. Sage Publications, Lontoo.

Mäyrä, Frans (2007) "Viesti, kuva ja peli. Virtuaaliutopioista pelikulttuurien syntyyn". Teoksessa Leena-Maija Rossi ja Anita Seppä (toim.) *Tarkemmin katsoen. Visuaalisen kulttuurin lukukirja*. Gaudeamus Yliopistopaino, s. 196–218.

Nachmanovitz, Stephen (1990) *Free Play: Improvisation in Life and Art*. Penguin-Tarcher, New York.

Norman, Donald (1999) "Affordance, Conventions and Design". *Interactions*, May 1999, s. 38-43.

Norman, Donald (2002) *The Design of Everyday Things*. Basic Books, New York.

Norman, Donald (2007) *The Design of Future Things*. Basic Books, New York.

Piironen, Liisa (2004) (toim.) *Leikin Pikkujättiläinen*. Werner Söderström Osakeyhtiö, Helsinki.

- Pulsipher, Lewis (2012) *Game design. How to Create Video and Tabletop Games, Start to Finish*. McFarland & Company, Inc., Publishers, North Carolina.
- Raessens, Joost (2006) "Playful Identities, or the Ludification of Culture". *Games and Culture*, 1/2006, s. 52–57.
- Ruoppila, Isto (2014) "Saatesanat". Teoksessa Helenius, Aili, Lummelahti, Leena (toim.) *Leikin käsikirja*. PS-kustannus, Jyväskylä, s. 9–11.
- Saarikoski, Petri, Heinonen, Ulla ja Turtiainen, Riikka (2011) (toim.) *Digirakkaus 2.0*, Turun yliopisto, Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen julkaisut XXXI.
- Saarikoski, Petri, Suominen, Jaakko, Turtiainen, Riikka ja Östman, Sari (2009) "Peliä ja leikkiä virtuaalisilla heikkalaatikoilla". Teoksessa Saarikoski, Petri, Suominen, Jaakko, Turtiainen, Riikka ja Östman, Sari (toim.) *Funetista Facebookiin – Internetin kulttuurihistoria*, Gaudeamus Yliopistopaino, Helsinki, s. 234–264.
- Salen, Katie ja Zimmerman, Eric (2004) *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, The MIT Press, Cambridge (MA).
- Salminen, Hannele (1988) *Leikin välineet*. Sosiaalihuollituksen julkaisuja 5/1988, Helsinki.
- Selander, S. (1999) *Mekaniska såpoperor och narrativa artefakter*. Arbetspapper inom projektet Toys as communication. Halmstad: Högskolan i Halmstad, NCFL.
- Schiller, Friedrich (2009) "Esteettisestä kasvatuksesta, 26. ja 27. kirje." Teoksessa Reiners, Ilona, Seppä, Anita ja Vuorinen, Jyri (toim.) *Estetiikan klassikot I - Platonista Tolstoihin*, Gaudeamus, s. 347–357.
- Seiter, Ellen (2004) "The Internet Playground". Teoksessa Goldstein, J., Buckingham, D. & Brougère, G. (toim.) *Toys, games and media*. Lawrence Erlbaum, Mahwah, NJ, s. 93–108.
- Shifman, Limor (2013) *Memes in Digital Culture*, MIT Press, Cambridge (MA).
- Stenros, Jaakko (2015) *Playfulness, Play and Games. A Constructionist Ludology Approach*. Väitöskirja. Tampere University Press, Tampere.
- Ståhl, Ingolf (1987) (toim.) *Operational Gaming. An International Approach*. Frontiers of Operational Research and Applied Systems Analysis, Volume 3, Pergamon Press.
- Suominen, Jaakko (2006) Hybridipelikurssi. A2c Digitaalisen nykykulttuurin osa-alueita, syksy 2006.
- Suominen, Jaakko (2013) "2011 – Mullistiko sosiaalinen media kaiken?", teoksessa *Sosiaalisen median lyhyt historia*, Gaudeamus Helsinki Yliopistopaino, s. 222–286.
- Suominen, Jaakko (2013) "Johdanto – Sosiaalisen median aika", Teoksessa Suominen, Jaakko, Östman, Sari, Saarikoski, Petri ja Turtiainen, Riikka (toim.) *Sosiaalisen median lyhyt historia*, Gaudeamus Yliopistopaino, Helsinki, s. 9–27.
- Takalo, Leena (2008) "Nukke keräilyobjektina", *Sinä Osaat*, 2/2008, s. 66–75.
- Toy Trends Tea* (2014) lehdistötiedote, American International Toy Fair New York, helmikuu 2014.
- Toy camera effect* (2015) lähteessä <https://toycameraeffecttwdb.wordpress.com/>, viitattu 7.12.2015.
- TrendBook* (2014) Nürnberg Spielwarenmesse 2014.
- Urry, John (1990) *The Tourist Gaze: Leisure And Travel In Contemporary Societies*. Sage Publications, Lontoo.
- Vattimo, G. (1998) "Die Grenzen der Wirklichkeitsauflösung". Teoksessa Vattimo, G. & Welsh, (toim.) *Medien-Welten Wirklichkeiten*. Wilhelm Fink Verlag, München, Germany, s. 15–26.
- "What are cooperative games?" (2015) lähteessä <http://www.learningforlife.org/exploring/resources/99-720/x08.pdf>, viitattu 23.9.2015.
- Winnicott, Donald (2005, alkup. 1971) *Play and Reality*, Routledge Classics, Lontoo.