

Nallehaaste sosiaalisen hyvinvoinnin ja leikillisen resilienssin rakentajana: Tutkimus pandemianaikaisesta pehmoleluleikistä Suomessa

Artikkeli

Katriina Heljakka
Turun yliopisto

Tiivistelmä

Artikkeli käsittelee pandemianaikaista leluleikkiä keväällä 2020 syntyneen #nallehaasteen näkökulmasta keskittyen haasteen uudelleenleikkimiseen keväällä 2021. Artikkelissa esitellyn tutkimuksen empiirisenä aineistona toimii *Satakunnan Kansan* verkkolehdeissä julkaistut yli 260 kuvaleikkiä, jotka analysoitiin tarkastelemalla leikin toiminnallisuutta, tarinallisuutta ja haasteen osoittamaa luovaa esineleikkiä. Artikkelissa pohditaan #nallehaasteen ulottuvuuksia hybridisenä leikkimuotona. Tulokset osoittavat #nallehaasteen monimuotoisena ja kekseliäänä leluleikin muotona, jossa näyttäytyvät nykyleikistä tunnistetut ilmiöt – leludraamat, leluturismi ja leluaktivismi. Artikkelissa todetaan pandemianaikaisen pehmoleluleikin tuottaneen sosiaalista hyvinvointia haasteeseen osallistuneiden leikkiessä yhteisen hyvän(olon) ja ilon puolesta ja sen toimineen näin leikillisen resilienssin rakentajana.

Avainsanat: hybridileikki, hyvinvointi, kuvaleikki, leluleikki, nallehaaste, pehmolelut

Abstract

This article describes a study on pandemic toy play focusing on the #teddychallenge that begun in the spring of 2020 and was continued in the spring of 2021 through a replaying of the challenge. The empirical data consists of the over 260 photoplays (toy photography) published in the online version of the daily newspaper *Satakunnan Kansa*, which were analyzed through the functionality, storytelling, and creative object play highlighted by the challenge. The findings of the study illustrate the #teddychallenge as a multidimensional and resourceful form of hybrid play, which features play patterns of current toy play–toy dramas, toy tourism (or, toyism), and toy activism. The article demonstrates how the #teddychallenge facilitated social well-being as result of playing for the common good and joy, which contributed to the growth of playful resilience.

Keywords: hybrid play, well-being, photoplay, toy play, teddy challenge, soft toys

Johdanto: #Nallehaaste esimerkkinä pandemian aikaisesta hybridileikistä

Maailman terveysjärjestö WHO julisti kansainvälisen terveydellisen hätätilan 30. tammikuuta 2020. Helmikuun 11. päivänä organisaatio julkaisi nimen uudelle koronavirukselle, joka on sittemmin tunnettu maailmanlaajuisen pandemian eli yli maanosien ulottuvan epidemian aiheuttaneena Covid-19-viruksena.

Tilanteessa, jossa tutkijat ympäri maailmaa ovat kiinnostuneita pandemia-ajan seurauksista keskittyen erityisesti sen pitkäaikaisiin ja mielenterveydellisiin vaikutuksiin, on tärkeää pohtia aihetta myös leikkikäyttäytymisen näkökulmasta. Tämä eksploratiivinen eli ilmiötä kartoittava ja selittävä tutkimus kytkeytyy näihin leikin ja hyvinvoinnin teemoihin kysyen: Miten leikki on aktivoinut ja osallistanut eri-ikäisiä poikkeusaikana – mistä muistamme erityisesti leikin vuodet 2020–2021?

Maaliskuun 2020 alkupuolella suomalaiset ryhtyivät asettamaan nalleja kotiensa ikkunoihin ohikulkijoita ilahduttaakseen (Kuva 1). Artikkelini käsittelee pandemianaikaista lelu-leikkiä keskittyen tähän #nallehaaste-tunnisteella mediailmiöksi kasvaneeseen leikkiin, joka sai alkunsa pandemian puhkeamisen alkuvaiheessa ja jota jäljiteltiin vuoden 2021 kevällä *Satakunnan Kansa* -maakuntalehden julkaisemassa valokuvahaasteessa. Tutkimukseni ensimmäisen vaiheen (Heljakka 2020) tulosten mukaan nallejahti on esimerkki pandemian aikaisesta, ylisukupolvisesta leikkitoiminnasta, jossa leikkijät reagoivat kekseliäästi ja ripeästi henkistä hyvinvointia uhkaavaan kriisiin kehittämällä uusia materiaalsen ja digitaalisen rajat ylittäviä leikin muotoja. Tutkimuksen toisen vaiheen (Heljakka 2021) tulokset tukevat aiempia havaintoja #nallehaasteen hybridisestä ja ylisukupolvisesta luonteesta.

Hybridileikissä lelu on sekä leikin väline kuin myös leikkiin taustatarinallaan ja olemuksellaan osallistuva toimija. Leikin hybridisyyttä ja etenkin sen digitaalisia ulottuvuuksia ovat Suomessa aiemmin käsitelleet Heljakka (2012b), Tyni kumppaneineen (2016) ja kansainvälisesti etenkin Marsh kumppaneineen (2016).

Leikkituotteisiin liittyvän hybridisyyden typologian ulottuvuudet ovat käsitteellinen, teknologinen, artefaktinen, teemaattinen, ja toiminallinen hybridisyys (Heljakka 2012b). Nallehaasteleikin hybridisyys edustaa tämän jaon mukaan toiminnallista hybridisyyttä, mikä viittaa niin leikkikenttien väliseen liikkeeseen–nallehaasteleikin kohdalla etenkin materiaalsen ja digitaalisen leikkimaailman kohtaamiseen kuin myös paidisen (avoimen) ja ludistisen (säännönmukaisen) leikin vuoropuheluun. Nallehaasteen hybridisyys kuvaa myös sen ylisukupolvista eli sukupolvirajat ylittävää luonnetta.

Käsillä oleva artikkeli käsittelee tutkimukseni kolmatta vaihetta, jossa tarkastellaan ilmiön kehittymistä kevään 2021 aikana, keskittyen nallehaasteleikin paikalliseen ilmenemismuotoon – *Satakunnan Kansassa* julkaistuun kuvaleikkihaasteeseen osallistuneiden leikkijöiden leluaiheisiin valokuviin. Artikkelissa pohditaan #nallehaasteen ulottuvuuksia hybridisenä leikkimuotona, jossa yhdistyvät fyysinen leikkimateriaali ja digitaalinen leikkimedia, teollinen lelutuotanto ja leikkijälähtöiset, luovat leikkivat, sisä- ja ulkotilat, sekä eri sukupolvia edustavat leikkijät. Artikkelissa käsitellyssä #nallehaasteen uudelleenleikkimisversiossa hybridisyys³ on lähtö-

³Leikintutkimus tunnustaa tämän lisäksi modaalisuus-termin, jolla viitataan leikin laadulliseen moninaisuuteen. Modaliteeteiksi ymmärretään keskenään vuorovaikutussuhteessa olevat ulottuvuudet. Huuki (2016) tarkoittaa leikissä ilmenevillä modaliteeteilla esimerkiksi ääntä, ilmeitä, kosketusta, materiaalisia objekteja, paikkoja, liikettä ja puhetta. Tässä tutkimuksessa hyödynnetään pelitutkimuksessa vakiintunutta hy-



Kuva 1. #nallehaaste – esimerkki pandemianaikaisesta leluleikistä keväällä 2020. Kuva kirjoittajan.

kohta leikkihaasteen toteutumiselle – ilman fyysisistä leluesinettä, kuten nallekarhua tai muuta pehmolelutyyppejä ja digitaalista dokumentointia – eli useimmiten mobiililaitteilla tapahtunutta leluvalokuvausta tai kuvaleikkiä ei haasteeseen olisi voinut osallistua.

Tutkimuksen empiirisenä aineistona toimii *Satakunnan Kansan* verkkolehdeissä julkaistut yli 260 kuvaleikkiä, jotka analysoitiin tarkastelemalla leikin toiminnallisuutta, tarinallisuutta ja leikin osoittamaa luovaa esineleikkiä. Peilaan kuvaleikkejä teoriassa esitettyihin käsityksiin leluelämyksen osaluista, joita ovat fyysinen, funktionaalinen, fiktiivinen ja affektiivinen (Heljakka 2018), kysyen, mistä osatekijöistä #nallehaasteen jatkoleikkiin perustuvat kuvaleikit koostuvat teksteinä, eli mitä leluaiheiset valokuvat esittävät; kuka leluleikkiin osallistuu, millainen leluhahmo on kyseessä, missä leluhahmo kuvaleikeissä seikkailee ja mitä leikin tyyppiä kuvaleikit ilmentävät ja edustavat. Toiseksi kysyn, miten toiminnallisuus, tarinallisuus ja luovuus manifestoituvat haasteeseen osallistuneiden kuvaleikeissä. Lelu- ja leikintutkijana minua kiinnostaa myös, miten kuvaleikit ilmentävät toisen koronakevään (2021) tilannetta.

Tutkimuksessa hyödyntämäni laadullisen sisällönanalyysin tulokset osoittavat #nallehaasteleikin hybridisen olemuksen monimuotoisena ja kekseliäänä leikin muotona, jonka uudelleenleikkimisversiossa näyttäytyvät nykyleistä aiemmin tunnistetut ilmiöt – leludraamat, leluturismi ja leluaktivismi. Artikkelissa todetaan pandemianaikaisen pehmoleluleikin tuottaneen sosiaalista hyvinvointia haasteeseen osallistuneiden leikkiessä yhteisen hyvän(olon) ja ilon puolesta ja sen toimineen näin leikillisen resilienssin rakentajana.

bridisyyden käsitettä viitatessa materiaalisdigitaaliseen leikkiin eri ilmentymineen.

Nallehaasteen lähtökohdat

Nallehaasteeseen on nimensä mukaisesti osallistuttu pehmoleluleikin myötä, jossa keskeistä roolia näyttävät nallet. Nallekarhu on ensimmäinen massamarkkinoille tuotu lelu (Leclerc 2008) ja yksi maailman tunnetuimmista ja suosituimmista hahmoleluista. Nallekarhun alkuperä voidaan jäljittää Theodore Rooseveltin metsästysmatkalle, jolla Yhdysvaltain presidentti pelasti elävän karhun (The Strong, n.d.). Kansainvälisessä lehdistössä käsitelty tarina inspiroi leluyrityksiä Yhdysvalloissa ja Saksassa, joissa nallekarhujen teollinen tuotanto käynnistettiin samoihin aikoihin. Nalle on myös varhainen esimerkki lelujen transmediakytköksistä. Nalle on inspiroinut tarinankertojia läpi nykyajan esiintyen kirjallisuudessa (esimerkiksi Nalle Puh- ja Paddington-hahmoista kertovissa tarinoissa) ja siitä on kirjoitettu musiikkikappaleita ja tuotettu elokuvia. Vuonna 1998 nalle valittiin New Yorkin osavaltiossa sijaitsevan leikkimuseon, Strong National Museum of Playn National Toy Hall of Famen (The Strong, n.d.) ja sen ikoninen asema leluhistoriassa sai näin institutionaalisen tunnustuksen.

Leluja voidaan lähestyä niiden fyysisistä, funktionaalista, fiktiivistä ja affektiivista ulottuvuutta tarkastellen (Heljakka 2018). Nallekarhun fyysinen ulottuvuus viittaa lelun valmistusmateriaaliin ja dimensioihin, kuten painoon ja kokoon. Nallen fiktiivinen ulottuvuus viittaa sen suhteeseen tarinallisuuden kanssa, jonka muut transmediatuotteet, kuten kirjallisuus, sarjakuvat, televisio, elokuvat tai esimerkiksi YouTubeissa esitettävä leikkiin liittyvä sisältö, tekevät näkyväksi ja tunnetuksi. Nallen toiminnallinen ulottuvuus viittaa sen mekaniikkaan, kuten sen poseerattavuuteen, tai leluun upotettuihin teknologisiin ominaisuuksiin, kuten älylelujen osalta. Hahmoleluilla, kuten nallekarhuilla tapahtuvaan leikkiin liittyy välittämistä ja hoivaamista. Niitä pidetään usein ystä-

vällisinä, helposti lähestyttävänä ja “halattavina” hahmoina, jotka herättävät ihmisissä empatiaa. Pehmolelujen affektiivinen ulottuvuus liittyy yleisemmin niiden asemaan turvaeluina tai lapsuusajan siirtymäobjekteina (Winnicott 1953), sekä niiden kykyyn herättää miellyttäviä kokemuksia, mahdollistaa leikkijän emotionaalinen yhteys leluun ja niiden taipumukseen edistää empatian kehittymistä. Nallekarhuihin, kuten muihinkin pehmoleluihin projisoidaan usein ihmisen kaltaisia piirteitä – niitä elollistetaan ja antropomorfisoidaan eli inhimillistetään. Nallehaasteen ymmärtäminen leikin muotona, joka sisältää kaikki edellä mainitun leluelämyksen ulottuvuudet – fyysiset, fiktiiviset, funktionaaliset ja affektiiviset – on tarjonnut arjen leluleikkijöille (Heljakka 2013) runsaasti mahdollisuuksia osallistua pandemian alkuvaiheessa leikitteeseen.

Nallehaasteen ideaa kuvataan aktiviteetiksi, jossa ihmiset kilpailevat nähdäkseen, kuinka monta nallekarhua tai muuta pehmolelua he löytävät, ja löydöt lasketaan. Leikkijät ottavat kuvia epätavallisimmista nalleasetelmista ja niistä, joista he pitävät eniten (Zeitlin 2020). Leikkimeeminä tai mimeettisenä leikkinä (ks. esim. Heljakka 2015a) ymmärrettävä leikin muoto sai erään sanomalehtiartikkelin mukaan alkunsa brittiläisen lastenkirjailija Michael Rosenin satukirjan “We’re going on a bearhunt” (1989) mukaan (Zeitlin 2020).

Tähän leluasetelmiin perustuvaan ja sosiaalisen median alustoilla jaettuun paidiseen eli avoimeen ja vapaamuotoiseen leikkiin liitettiin myös varhaisessa vaiheessa pelillistetty eli säännönmukainen tai ludistinen tavoite (vrt. Caillois 1961) – leluhahmojen bongaukseen perustuva #nallehaaste. Niin lapsia kuin aikuisiakin leluasetelmien tekemiseen, niiden bongaukseen ja ihailuun perustuvan leikin pariin houkuttelevasta, maailmanlaajuisesta leikkitoiminnasta tuli nopeasti suosittu ja kansallisen median laajasti huomioima ilmiö, kun

nalleja tuotiin yhtä aikaa ikkunoihin Uudessa-Seelannissa, Australiassa, Euroopassa ja Pohjois-Amerikassa. Haasteeseen osallistuivat myös virkalaitokset (ks. Kuva 2) ja valtionpäämiehet, kuten Uudessa-Seelannissa pääministeri Jacinda Ardern, ja Suomessa presidentin puoliso rouva Jenni Haukio.

Nallehaaste (tai #nallejahti), kuten ilmiö uutisartikkeleissa ja sosiaalisen median alustoilla näyttäytyi, sisälsi monia esineleikin näkökulmia, kuten sosiaalisen, kommunikatiivisen ja mielikuvituksen ulottuvuuden. Sanomalehtiartikkeleissa #nallehaaste tunnistettiin ‘ulkopeliksi’, joka miellettiin hauskaksi ja turvalliseksi leikin muodoksi erityisesti lapsille. Tämä hybridinen ja mimeettinen leikkimuoto kutsui käyttämään kamerateknologiaa ja sosiaalisen median alustoja: haasteen toistuvuus ja näkyvyys sosiaalisen media alustoilla osoitti leikin yhdistävän paitsi paidian ja luduksen, myös sisä- ja ulkotilan, eri ikäiset leikkijät ja edustavan näin teknologisoituvaa leikkiä.

Suomalaisia ja kansainvälisiä uutisartikkeleita sekä sosiaalisessa mediassa jaettuja nallejahtikuvia ja nallejahtiin liittyviä twiitteja tutkimusaineistona hyödyntämässäni, toukokuussa 2020 ilmestyneessä katsausartikkelissa (Heljakka 2020) tulkitsin pandemian aikaisen leluleikin toteutuvan nallehahmoilla tapahtuvan esineleikin, sosiaalisesti ja teknologiaavusteisesti jaetun ruutuleikin ja hyvinvointia tukevan, yhteisöllisen leikin yhteisvaikutuksesta. Katsausartikkelissa todetaan, miten sosiaalinen mielikuvitus, osallistavuus ja yhteisöllisyys nousevat tärkeimmiksi nallejahtiin liittyviksi piirteiksi.

Leluleikki on #nallehaasteen muodossa osallistanut niin lapset kuin aikuiset, mikä todentaa lelujen merkityksellisyyden eri-ikäisille. Nallehaaste esittelee tapauksen sukupolvien välisestä ja yhteisöllisestä leluleikistä, joka vaatii monia pohdintoja, kuten sosiaalisesti ilmenevän ja leikkijöitä monipuoli-

sesti aktivoivan leluleikin analyysija. Tässä artikkelissa #nal-lehaastetta lähestytään erityisesti leikin monimuotoisuuden ulottuvuuksia tarkastelemalla, todeten samalla sen hyvinvointia tukevista funktioista käsin sen kytkös leikillisen resilienssin vahvistamiseen.

Leikin tutkitut hyvinvointivaikutukset

Brian Sutton-Smith toteaa, ettei leikin vastakohta ole työ, vaan masennus. Leikin puute johtaa ihmisillä vakaviin sosialisatiovajeisiin (Brown 2014). Leikillä on merkittäviä hyvinvointivaikutuksia, kuten terapeuttisia voimia, ja leikki voi olla ihmiselle niin selviytymisstrategia kuin myös väylä vaikeiden asioiden käsittelyyn. Leikin parantava kyky onkin kiinnostanut esimerkiksi terapeutteja jo pitkään. Schaefer ja Drewes (2014) tunnistavat leikin kaksikymmentä merkittävää terapeuttista voimaa neljällä alueella: 1. Leikki helpottaa kommunikaatiota ja parantaa itseilmaisua, 2. Leikki edistää emotionaalista hyvinvointia ja mahdollistaa stressin hallinnan, 3. Leikki vahvistaa sosiaalisia suhteita, vahvistaa kiintymystä ja edistää empatiaa, sekä 4. Leikki lisää henkilökohtaisia vahvuuksia, kuten luovaa ongelmanratkaisukykyä ja sietokykyä.

Stuart Brownin (2014) mukaan leikin etuihin kuuluvat itsesääntely, uteliaisuus, lisääntynyt sinnikkyys ja optimismi. Sen sijaan mielen jäykkyys ja kiinteät ideologiat ovat Brownin tulkitsemana oireita leikin puutteesta. Pitkittyneellä ja jatkuvalla leikin puutteella on vakavia seurauksia ihmisen pätevyydelle, hyvinvoinnille, luottamukselle, empatialle, yhteistyölle, henkilökohtaiselle joustavuudelle, itsesääntelylle ja optimismille.

Glenn Gordon (2014) on ehdottanut, että leikin mukautuviksi eduiksi kuuluvat sen elintärkeä rooli metakommunikation kehittämisessä, merkityksen löytäminen kokemuksessa,

tunnevakaus, identiteetin joustavuus, luova ilmaisu, symbolinen esitys, kyky muodostaa ja kommunikoida tarinoita, sekä sosiaalinen sitoutuminen ja yhteistyö. Nämä taidot vaikuttavat ratkaisevasti yksilön hyvinvointiin ja alkavat kehittyä varhaisessa vaiheessa ihmisen elämää.

Tutkimukseni lähtee liikkeelle ajatuksella leikistä yhteisöllisenä ja hyvinvointia tuottavana ilmiönä. Olen taiteellisessa toiminnassani käsitellyt sodanaikaista leikkiä ja todennut leikin elvyttävän voiman hädän keskellä (Heljakka 2015b). Leikillä on paikkansa terapian välineenä, mutta se on merkityksellistä myös leikkijälähtöisenä, luovana ja itseilmaisullisena toimintana. Esimerkiksi sodanaikainen leikki osoittaa, miten ihmiset käsittelevät leikissä fantasian lisäksi tosielämän ajan-kohtaisia ja haasteellisiakin aiheita. Leikki ei olekaan irrallaan maailman tapahtumista, vaan sitä ruokkivat niin yhteiskuntaa ravisuttavat ilmiöt kuin inhimilliset tragediat, kuten sota ja terveystilanteet. Emme näin olen leiki ainoastaan kääntääksemme ajatuksemme pois todellisuudesta, vaan osallistua ksemme siihen (Bogost 2016).

Leikki aktivoi huomioimaan ympäristön ja toiset leikkijät ja asettaa meidät vuoropuheluun maailman kanssa. Sosiaalisesta vuorovaikutuksesta syntyvä yhteisleikki rakentuu myötätuntotekojen ympärille – leikkiessämme osoitamme empatiaa, myötäelämisen kykyä ja kehitämme siten sosioemotionaalista kompetenssijamme, esimerkiksi tunneälyä. Ilon ja hoivaamishalun värittävästä leikistä tulee prososiaalista toimintaa. Prososiaalisuus tarkoittaa käyttäytymistä, jossa toimitaan toisen ihmisen parhaaksi. Prososiaalisuuteen liittyy positiivinen vuorovaikutus – auttamishalu, empaattisuus ja ystävällisyys (Kanov 2004). Leikkiminen on siis kollektiivista, yhteisöllistä toimintaa ja sosiaalista vuorovaikutusta, ei ainoastaan yksilön asenne tai mielentila.



Kuva 2. Siniseen ja keltaiseen puettu pehmokoiraa "Rocky" katsoo ulos Ruotsin Helsingin suurlähetystön ikkunasta. Kuvan lähde: Ruotsin suurlähetystö.

Esitettyjen näkökulmien valossa leikki voidaan nähdä tärkeänä voimavarana, jolla on merkittävä rooli ihmissuhteiden ja hyvinvoinnin kestävyudessa, säilyttämisessä ja edistämises- sä, varsinkin haastavina aikoina. Pandemian aikana kiinnos- tus leikin hyvinvointia tukevaan vaikutukseen on kasvanut. Yhteisleikki, kuten tässä artikkelissa käsitelty #nallehaaste, vaikuttaa myönteisesti paitsi itseilmaisullisten valmiuksien vahvistumiseen, myös sosiaaliseen hyvinvointiin ja seuraavaksi käsittelemäni leikilliseen resilienssiin.

Leikillinen resilienssi

Termi *resilienssi* viittaa psykologisessa kirjallisuudessa ky- kyyn sopeutua ja kestää stressitilanteissa. Tätä termiä mää- riteltäessä on kuitenkin tärkeää pohtia, nähdäänkö resilienssi ominaisuutena, prosessina vai tuloksena, koska reaktio- me stressiin ja traumaan tapahtuu vuorovaikutuksessa mui- den ihmisten, käytettävissä olevien resurssien, tiettyjen kult- tuurien ja uskontojen, organisaatioiden, yhteisöjen ja yhteis- kuntien kanssa (vrt. esim. Rolland ja Walsh 2006). Southwick ym. (2014) kuvaavat resilienssiä prosessina, jossa resurssit valjastetaan hyvinvoinnin ylläpitämiseksi, ja ajatus edisty- misestä – eteenpäin menemisestä – on tutkijoiden mukaan tärkeä osa resilienssiä. Suomalaisessa tutkimuskirjallisuudes- sa resilienssi on teoreettisena käsitteenä määritelty paikan- tuvan kahteen erilaiseen tieteelliseen traditioon: psykologi- aan ja ekologiseen systeemiajatteluun (Juntunen 2014). Näis- tä ensimmäinen viittaa ihmisten sopeutumisen ja selviytymis- kykyyn, toinen järjestelmien ja organisaatioiden selviytymi- seen kriisitilanteissa.

Leikki on toimeen tarttumista ja siksi omiaan vahvistamaan resilienssiä. Yksi leikin hyvää tekevän vaikutuksen osoitta- vista ilmiöistä on tässä käsittelemäni leikin muoto, globaa- liksi leikin muodoksi laajentunut #nallehaaste, johon liitän kehittämäni leikillisen resilienssin käsitteen.

Mikäli *henkilökohtainen leikillinen resilienssi* ymmärretään yksilöiden ominaisuutena, jotka tietoisesti ja määrätietoisesti käyttävät leikkisyyttään leikin avulla reagoimiseen ja toimiin henkisen stressin voittamiseksi, voi *kollektiivinen leikillinen re- silienssi* – joka ilmenee sosiaalisesti motivoivana ja mukaansa- tempaavana käyttäytymisenä, kuten myöhemmin käsittele- mänäni leluaktiivisuutena – auttaa suurempia ryhmiä selviyty- mään kuormittavista kriisiajoista leikillisyyden avulla. Yksi leikillistä resilienssiä vahvistavista ilmiöistä on seuraavaksi esittelemäni #nallehaaste.

Tutkimuksen taustat: Nallehaastetutkimuksen aiemmat kaksi vaihetta

Ludodiversiteetti viittaa leikin alueellisiin erityismuotoihin. Seuraavassa erittelemäni aiempi tutkimus #nallehaasteesta (Heljakka 2020) tarkasteli ilmiötä päinvastaisesta suunnasta, eli leikillisen yhtenäisyyden (engl. *ludounity*) näkökulmasta – monikulttuurisesta ja globaalisti yhdistävästä leikin muodosta, jota harjoitetaan samanaikaisesti useilla maantieteellisillä alueilla.

Tutkimuksen ensimmäisessä vaiheessa tarkasteltiin #nalle- haastetta Suomen näkökulmasta. Tarkastelemalla nallehaas- teilmiötä Suomessa, pyrin purkamaan leluleikin muotoa ana- lysoimalla sen motiiveja, sanomaa ja ilmenemismuotoja. Di- gitaalisen kulttuurin oppiaineessa tehty tutkimus hyödynsi aineistonaan suomalaisia ja kansainvälisiä uutisartikkelei- ta, sosiaalisessa mediassa jaettuina nallejahtikuvia sekä aihee- seen liittyviä twiittejä. Tutkimalla kansallisia ja kansainväli- siä sanomalehtiartikkeleita ja kuvia, jotka julkaistiin sosiaali- sen median alustoilla tunnisteella #nallehaaste, positioin il- miön mimeettisen esineleikin, sosiaalisen ja ylisukupolvisen leikin piirteitä sisältäväksi hybridileikin muodoksi.

Tutkimuksen ensimmäisen vaiheen tuloksissa todettiin, että

pandemianaikainen #nallehaaste haastoi ensimmäisenä koronakeväänä leikkijöiden mielikuvituksen yli ikäpolvirajojen eri-ikäisten osallistuessa nallejahtiin niin leluasetelmien rakentajina kuin nallepehmoja ja muita leluja ikkunoissa bongaavina ulkoilijoina. Ylisukupolvisena digileikin muotona #nallehaaste mahdollisti lämminhenkisen viestinnän isovanhempien ja lastenlasten välillä; leluhahmojen avulla voitiin jakaa myötätuntoa ja positiivista henkeä tsemppiviestein, kun leluja valokuvattiin ja kuvaleikkiä jaettiin ahkerasti mobiililaitteilla ja sosiaalisen median alustoilla. Nallehaaste pandemianaikaisena leluleikkinä ulottui näin yksilön ulkopuolelle ja on mahdollista nähdä vapaaehtoisena, altruistisena ja sisäisesti motivoituneena toimintana, joka on mahdollistanut sosiaalisen leikin fyysisen läsnäolon ollessa rajoitettua.

Tutkimuksen ensimmäinen vaihe osoitti, miten #nallehaaste edisti leikkijöiden henkistä hyvinvointia kollektiivisen mielikuvituksen, osallistumisen ja yhteisöllisen leikin kautta – mikä ymmärretään tässä leikkinä yhteisen hyvän puolesta (vrt. engl. *playing for the common good*) sekä suuren osallistujajoukon leluaktivismina. Tulkitsen leluun kaksitahoisen roolin yhtäältä leikkijän välineenä ja toisaalta leluaktivismin toimijana.

Kesällä 2020 tehdyssä tutkimuksen toisessa vaiheessa (Heljakkä 2021) haastateltiin aikuisia leluleikkijöitä Suomessa, Singaporessa ja Englannissa selvittäen heidän osallistumistaan #nallehaasteeseen, pandemianaikaisen leluleikin muotoja samalla yleisesti tutkien. Tutkimuksen toinen vaihe osoitti, miten terveystieteiden ravistelemassa maailmassa myös luova ja tarinallinen leluleikki palvelee eri-ikäisten tarpeita. Leikin kautta voi matkata hetkeksi arjen haasteiden ulottumattomiin, mutta leikkien jaamme lisäksi lohtua ja tulevaisuudenuskoa toisillemme. Leikkien voimme päästä myös lähem-

mäs ihmisyyttä ja edistämme ymmärrystä siitä, miten vallitsevan maailmantilanteen haasteita voitaisiin ratkoa yhdessä.

Tässä artikkelissa esittelemäni tutkimuksen kolmas vaihe kääntää huomion jälleen alueellisesti rajattuun leikkiin, tarkemmin ottaen #nallehaasteen uudelleenleikkimiseen länsisuomalaisessa kontekstissa. Artikkelini yhdistää kehittämäni leikkilisen resilienssin käsitteen #nallehaasteleikin myöhempiin vaiheisiin, joissa leikin muotoja edustavat leluaktivismin ohella lelu draamat ja leluturismi.

Nallehaasteleikin monitahoinen hybridisyys

Nallehaasteleikin hybridisyys on kahden ensimmäisen tutkimusvaiheen mukaan monitahoista: siihen on kytkeytynyt piirteitä niin ihmisten todellisuudesta kuin mielikuvittelisista tarinoista. #Nallehaaste kuvaa, miten leluasetelmien tarinallisuus liittyy sekä tosiasioihin että fiktion (leluleikin kerronnalliseen ulottuvuuteen), jotka yhdessä vaikuttavat fyysisen leluasetelman välittämään tarinaan. Tutkimuksen kahden ensimmäisen vaiheen yhteydessä analysoidussa kuvaleikkissä nallet näyttäytyivät maskeissa tai kehottivat ihmisiä muistamaan pestä kätensä – ja ilmensivät näin pandemianaikaisia suosituksia. Toisaalta nallet saattoivat istua rauhassa pöydän ympärillä teetä viettämässä, näennäisen irrallaan todellisuuden haasteista. Jotkut leikkijöistä ovat tulkinneet ajatuksen nallen esillepanosta omalla tavallaan tekemällä esityksiä parvekkeille tai ripustamalla pehmoleluja puihin. Lisäksi osa leluleikkiin osallistuneista pelaajista on yksinkertaisesti kuvannut nalleja tai vastaavia hahmolelujaan sisätiloissa ja julkaissut kuvaleikkinsä tulokset sosiaalisessa mediassa. Nämä kuvaleikit ilmentävät niin sisä- ja ulkotojen kuin reaalityodellisuutta kuin fyysisen maailman ja sosiaalisen median toisiaan täydentämää rinnakkaiseloja. Nallehaasteleikkissä tulkitsen hybridisyyden muodot toiminnalliseksi hybridisyydeksi (lelu välineenä) ja faktuaalisen ja fik-

tiivisen rajapinnalla ilmeneväksi hybridisyydeksi (lelu toimijana). Tutkimukseni kahden ensimmäisen vaiheen tuloksien esittämät hybridisyyden ulottuvuudet on koottu Kuvaan 3.

Tutkimusasetelma: konteksti, aineisto, menetelmä ja kysymykset

Seuraavaksi kuvaan tarkemmin tämänhetkisen tutkimukseni asetelmaa käsitellen sen aineistoa, menetelmää ja kysymyksiä. Ensiksi esittelen lyhyesti tutkimusaineistoni, jonka jälkeen kuvailen tutkimuksessani käyttämää eksploratiivista metodia. Lopuksi avaan kysymyksiä, joihin tutkimus etsii vastauksia.

Tutkimusaineisto

Tämä kirjoitus tarkastelee #nallehaasteilmiötä keskittyen Suomeen ja rajaten tutkimuksen Satakunnan alueeseen. *Satakunnan Kansa* julkaisi oman 'leikkiin kutsuna' tulkitsemani #nallehaasteen 19.3.2021 kehottaen lukijoita osallistumaan seuraavin ohjein: "Ota kuva pehmoeläimestäsi retkikohteessa ja lähetä se osoitteeseen sk.verkko@satakunnankansa.fi. Kerrothan sähköpostissa kuvan ottajan nimen ja parilla lauseella, mistä kuvassa on kyse". Haasteeseen oli sisäänrakennettuna oletus lelujen mobilisoinnista eli siitä, että ne vietään johonkin retkeilemään. Retkikohteen etäisyyttä ei haasteessa kuitenkaan määritelty, mikä johti leikkijöiden toimesta laajoihin tulkinnallisiin vapauksiin paikoista, joissa leluja haastetta varten valokuvattiin.

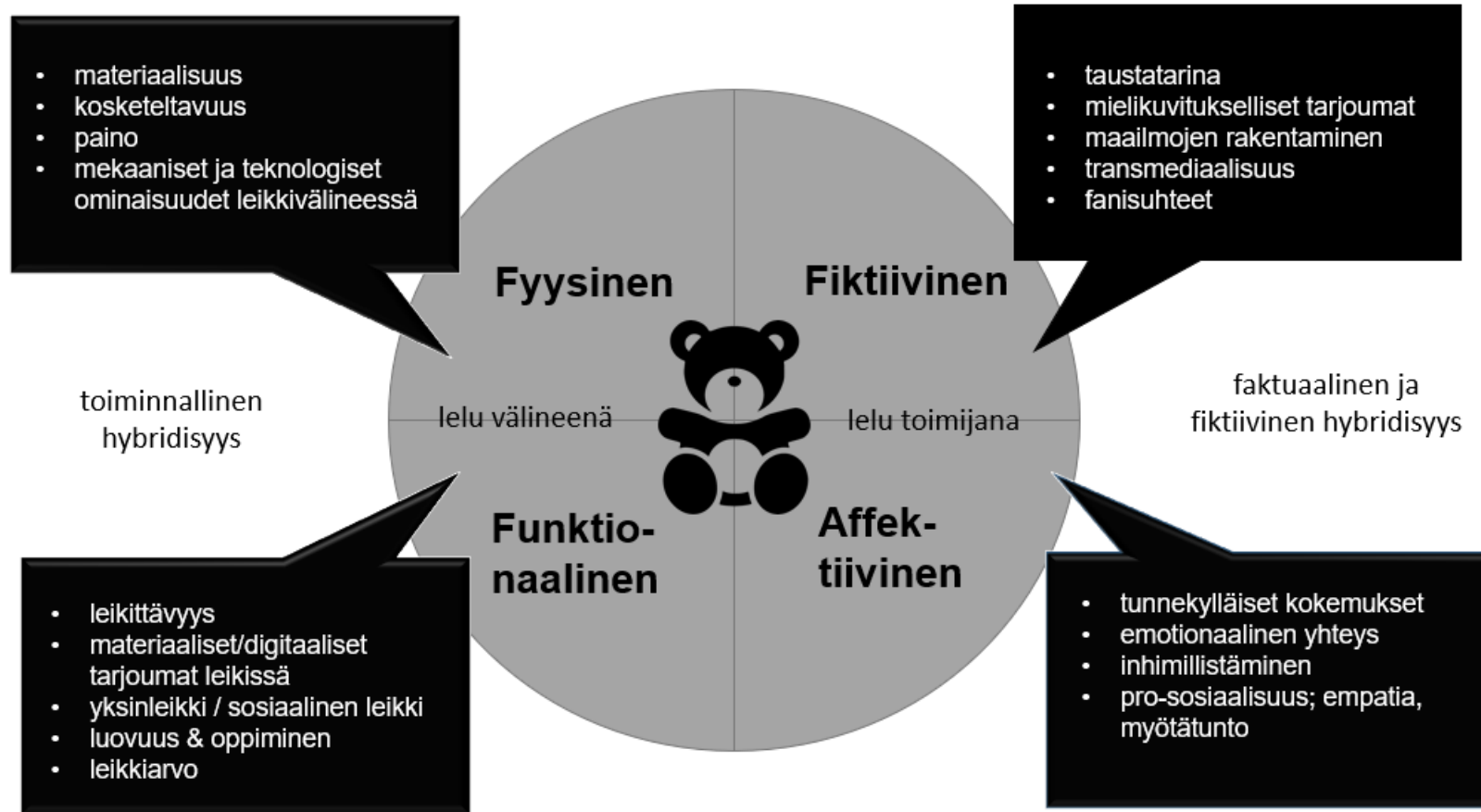
Kuten tässä tutkimuksessa esitelty #nallehaasteen uudelleenversiointi tuo esille, on valokuvan rooli ajankohtaisessa esineleikissä keskeinen – juuri kuvaleikit mahdollistivat leikin siirtämisen digitaaliselle alustalle – tässä tapauksessa päivälehden verkkoversioon ja sieltä toimituksen valikoimana otantana painettuun lehteen (Heervä 2022a; Heervä 2022b).

Tutkimuksen aineisto koostuu tästä #nallehaasteen jatkoversion kuvasadosta ja siihen liittyvästä uutisoinnista: Aineisto käsittää 266 *Satakunnan Kansan* verkkosivuillaan ja osittain painetussa lehdessä julkaisemaa kuvaleikkikuvaa ja kaksi sanomalehdessä ilmestynyttä kirjoitusta, joista ensimmäisessä julkaistiin kuvaleikkihaaste ja toisessa kommentoitiin haasteen synnyttämää kuvasatoa. Kirjoittaja ei ollut mukana haasteen suunnittelussa tai lanseerauksessa, mutta hän toimi asiantuntijan roolissa haastateltavana 23.3.2021 julkaistussa lehtijutussa (ks. Kuvat 4–6).

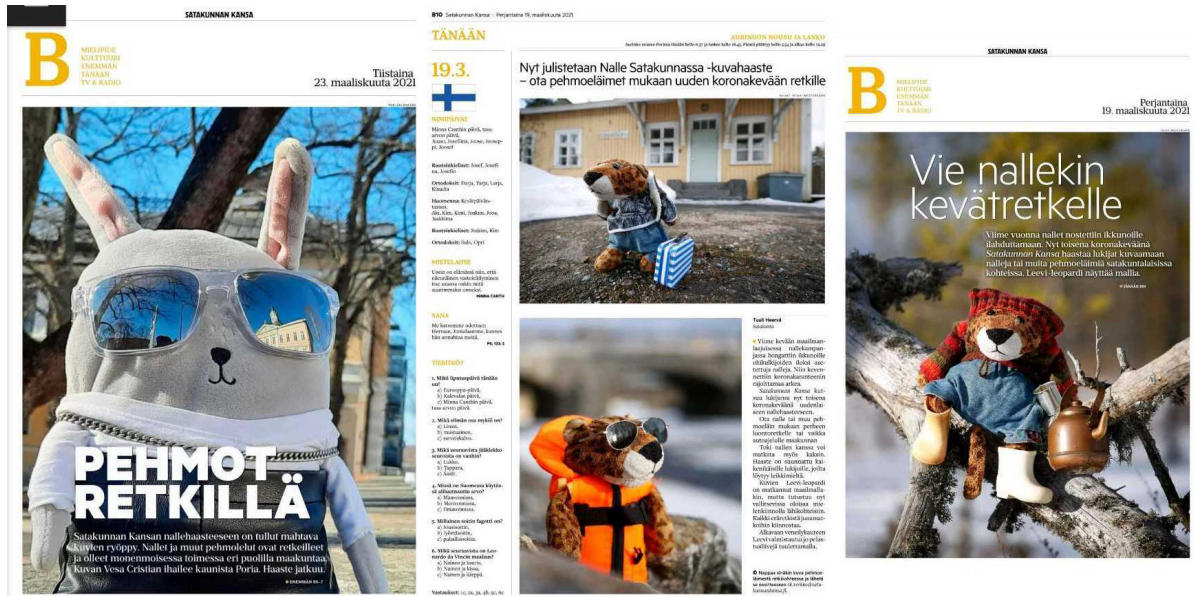
Menetelmä ja tutkimuskysymykset

Eksploratiivinen tutkimus selvittää vähemmän tunnettuja ilmiöitä tai se voi löytää kokonaan uusia ilmiöitä (Tuomi 2007, 126). Tämä tutkimus pyrkii ensinnä vastaamaan siihen, mistä osatekijöistä #nallehaasteen jatkoleikkiin perustuvat kuvaleikit koostuvat teksteinä, eli mitä leluaiheiset valokuvat esittävät: kuka leluleikkiin osallistuu, millainen leluhahmo on kyseessä, missä leluhahmo kuvaleikeissä seikkailee ja mitä leikin tyyppiä kuvaleikit ilmentävät ja edustavat. Lisäksi kysyn, miten toiminnallisuus, tarinallisuus ja luovuus manifestoituvat kuvaleikeissä.

Tutkimuksessa hyödynnetään laadullista sisällönanalyysiä, joka toteutettiin teemoittelemalla sisällöt lelun leikkijään, lelun lajityyppiin, leikin lokaatioon, ja leikkityyppiin. Sisällönanalyysi on laadullisessa tutkimuksessa käytettävä aineiston analyysitapa, jossa tutkija keskittyy tekstien analyysiin ja tulkintaan tavoitteenaan luoda sanallinen ja selkeä kuvaus ilmiöstä, jota tutkitaan (Tuomi ja Sarajärvi 2018). Laadullinen sisällönanalyysi perustuu tutkijan tekemälle koodaukselle, jossa tutkija tunnistaa ja nimeää aineistostaan löytämiä sisällöllisiä elementtejä (Vuori, n.d.).



Kuva 3. Nallehaasteleikin hybridisyys ja leluelämyksen osa-alueet. Kuva kirjoittajan.



Kuva 4., 5. ja 6. “Vie nalletkin kevätretkelle”, *Satakunnan Kansan* B-osiön kansikuva 19.3.2021 (vas.). “Nyt julistetaan Nalle Satakunnassa kuvahaaste-ota pehmoeläimä mukaan uuden koronakevään retkille”, *Satakunnan Kansan* 19.3.2021 sisäsivu (kesk.) ja “Pehmot retkillä”, *Satakunnan Kansan* B-osiön kansikuva 23.3.2021 (oik.).

Tutkimukseni eteni seuraavasti: Aloitin teemoitteluun perustuvan sisällönanalyysin tekemällä luennan kuvaleikeistä ymmärtääkseni paremmin kokonaisuutta. Tein ensimmäisen kuvaluennan selaamalla verkkosivun kuvasadon kokonaisuudessaan läpi, jonka jälkeen vein aineiston kuvakaappauksina omalle tietokoneelleni. Aineiston 266:sta kuvasta valtaosa näyttäisi analyysin mukaan edustavan älypuhelimella kuvattuja, käsittelemättömiä valokuvia: käsittelemättömien (tässä tapauksessa rajaamattomien) valokuvien suorakulmainen muoto yhdistää ne mobiililaitteilla otettaviin, enimmäkseen spontaaneihin näppäilykuviin, joita saatetaan rajata ja käsitellä eri tavoin ennen niiden julkaisemista esimerkiksi Instagram-valokuvanjakopalvelussa. Aineisto sisältää kuitenkin myös otoksia, joissa leluasetelman ja kuvaleikkitilan-

teen taustalla vaikuttaisi olevan enemmän harkintaa. Tutkimuskohteena ollut sanomalehden julkaisema kuvaleikkihaaste kehotti lähettämään kuvat sähköpostilla lehteen, jossa ne tarkastettiin vielä lehden toimesta. Kaikki haasteeseen sisällytetyt kuvaleikit julkaistiin lehden verkkosivuilla ja muutamia myös painolehdessä julkaistuissa, haasteesta kertoneissa sanomalehtijutuissa (Heervä 2021a; 2021b). Ensimmäisen lähiluennan jälkeen toteutin aineiston kuville sisällönanalyysin. Analyysin ensimmäinen lähiluenta tuotti seuraavat teemat, tarkentavat kysymykset ja analyysilinssit, jotka ohjasivat analyysin seuraavia vaiheita:

- *Lelun leikkijä*, eli kuka lelulla leikkii

- *Leluhahmon lajityyppi/tyypit*, ikä, mahdollinen transmediakytkös (sijoittuminen populaarikulttuuriseen merkityskenttään) ja leluhahmojen *määrä* – esiintyykö kuvassa yksi vai useampi ‘leluystävä’?
- *Leikin lokaatio*; sisä- vai ulkotila, kotipiha, lähiympäristön retkikohde vai kaukainen matkakohde?
- *Leikkityyppi* (kehollisesti ja tilallisesti) toiminnallinen, (kertomuksellisesti) tarinallinen, (kädentaitoja ilmentävä ja inhimillistävä) esineleikki – leluhahmon personointi esimerkiksi asustaen ja vaatettaen.

Avainasemassa teemoittelua tehdessäni olivat kuvaleikkien yhteyteen leikkijöiden itsensä laatimat kuvatekstit, joista kävi esimerkiksi ilmi leluhahmon nimeäminen – eli oliko leikkijä antanut leluhahmolle nimen. Tilannetta ja kontekstia selostava kuvateksti, eli ‘mistä kuvassa on kyse’, helpotti kuvaleikkien analysointia paljastaen useita seikkoja leikkijöiden iästä, motivaatioista, toiveista ja joissain tapauksissa lelujen toiminnasta suhteessa leikkiaikana vallitsevaan koronapandemiaan. Lelu- ja leikintutkijana olen kiinnostunut tavoittamaan analyysin avulla tietoa siitä, miten kuvaleikit kiinnittyvät maailmantilanteeseen, eli miten niissä huomioidaan toisen koronakevään (2021) tilanne sekä nostamaan esille mahdollisia muita leikin ilmentämiä aiheita, joita kuvaleikeissä esitetään.

Tutkimusaineisto, metodi, tutkimuskysymykset sekä analyysi-/linssit tulkintoinen on kuvattu lyhyesti Taulukossa 1.

Tulokset

Sisällönanalyysin ensimmäisen vaiheen jälkeen siirryin käsittelemään kutakin osiota tarkemmin. Tämän vaiheen tuloksia kuvataan seuraavien alaotsikoiden alla.

Lelun leikkijä: Kuka leikkii lelulla

Leikkijät antavat kuvaleikkiensä tekstiosioissa vihjeitä siitä, kenen kanssa lelut ovat liikkuneet ja toimineet, tai kertovat leluun iästä. Näiden tietojen perusteella on mahdollista hahmottaa haasteeseen osallistuneiden leikkijöiden sukupuoli- ja ikäjakauma, joka ulottuu 4-vuotiaista aina yläkouluikäisiin, aikuisiin ja jopa senioreihin.

Aiemmassa tutkimuksessa pehmolelujen – ja etenkin eläinhahmojen – on todettu edustavan sukupuolineutraaleja leikkivälineitä, jotka ylittävät leluteollisuudenkin jo osittain hylkäämän vanhakantaisen kahtiajaon tyttöjen ja poikien leluhin (ks. esim. Heljakka 2013). Tutkimani kuvaleikkihaasteen osallistujien sukupuolijakauma tukee ajatusta siitä, että juuri pehmolelut kutsuvat leikkiin sukupuolta katsomatta – haasteeseen on osallistunut kuvatekstien mainintojen mukaan niin miehiä ja naisia kuin tyttöjä ja poikia.

Vaikka leluleikin oletetaan perinteisesti edustavan lasten esineleikkiä, korostuu nallehaasteleikissä lisäksi leikin ikärajattomuus. Leikkijöiden ikä ei käy suoraan ilmi heidän jakamistaan kuvateksteistä muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta, mutta tekstien tarkastelu antaa muutamia vihjeitä leikkijöiden iästä. Teksteissä kuvataan, miten haasteeseen ovat päässeet osallistumaan myös pienet lapset. Esimerkiksi Maija ja Otto Penttilän kuvaleikissä, jossa Yyterin Karhuluodossa seikkailee kuvatekstin mukaan “4-vuotiaan Oton rakas pupu”. Panda, joka ottaa pikku bikineissä aurinkoa Kirjurinluodon rannalla on kuvatekstin mukaan 5-vuotiaan Helmi Niiniviidan lähettämä ja kuvaleikissä, jossa “Kalevi-nalle starttasi frisbeegolfkauden Nakkilan liikuntakeskuksella. Kuvan otti 7-vuotias Linnea Leppänen”, sekä Ihaa-aasia esittämässä kuvaleikissä, jossa pehmolelu seikkailee niittymaalaisella “lumivuorella”. Kuvan suunnittelija ja ottaja on kuvatekstin mukaan 7,5-vuotias Venla Linnamäki. Seuraavassa osiossa

Tutkimusaineisto	Metodi ja tutkimuskysymykset	Analyysi/-linssit ja tulkinta
266 Satakunnan Kansan julkaisemaan #nallehaasteen uudelleenversiointiin keväällä 2021 toimitettua ja julkaistua kuvaleikkiä (leluvalokuvaa)	Eksploratiivinen tutkimus: Millainen leluhahmo on kyseessä, missä leluhahmo kuvaleikeissä seikkailee ja mitä leikin tyyppiä leikkityyppi edustaa? Toiminnallinen, tarinallinen, ja luova esineleikki	Teemoitteluun perustuva sisältöanalyysi
Kuvaleikkien lähiluennan tuloksena hahmotetut pääteemat	Pääteemat: <i>Kuka leikkii ja millä, missä, ja miten leikitään?</i>	Lelun leikkijä (kuka leikkii?) Lelun lajityyppi (millä leikitään?) Leikin lokaatio (missä leikitään?) Leikkityyppi (miten leikitään?)
Kuvaleikkien analyysin perusteella ilmentämät leikin tavat	Alateemat: <i>mitä leikki ilmentää?</i>	Leludraamat Leluturismi Leluaktivismi
Kuvaleikkien tulosten perusteella tehty tulkinta leikin motivaatiosta	Tulkinta: <i>miksi leikitään?</i>	<i>Leikki toiveikkuutta kanavoivana, aktiivisena toimintana ja luovana esineleikin muotona, joka tuottaa iloa, vahvistaa yksilötasolla leikillisen resilienssin syntymistä ja synnyttää yhteisöllistä ja sosiaalista hyvinvointia.</i>

Taulukko 1. Tutkimusaineisto, analyysi ja tulkinta sekä tutkimuskysymykset ja tulokset.

käsitellyt leluhahmot tuovat näkemyksen iäkkäimmistä leikkijöistä.

Millä leikitään: Leluhahmon lajityyppi/tyypit

Satakunnan Kansan kuvaleikkihaasteessa seikkailevat perinteisten nallehahmojen lisäksi monet tutut transmedialelut, kuten Nalle Puh, Ryhmä Hau -hahmot, suurisilmäiset, keräiltävät pehmot kuin myös tutkijan itsetehdyiksi tulkitsemat, vailla nallekarhu- tai transmediakytköstä olevat lelut. Muutamissa tapauksissa pehmoleluhaasteeseen mukaan ovat päässeet myös nuket ja figuurit, mikä kertoo hahmolelun alati laajenevasta käsitteestä ja samalla leikkijöiden lelulukutaidosta (*toy literacy* ks. esim. Sutton-Smith 1986), joka sallii vapaan tulkinnan lelun olemukseen liittyen. Useimmiten kyseessä ovat kuitenkin lelut, joilla on kasvot ja edes jonkinlaisen poseerattavuuden salliva vartalo.

Haasteeseen osallistuneet lelut ovat sekä lahjoja että matkamuistoja läheltä ja kaukaa: Anne Vuolakka kertoo kuvatekstissä 78-vuotiaasta äidistään, joka virkkasi ”koronanallen” vuonna 2020 ”lohtua tuomaan”. ”Eräkoala” esiintyy Mikko Jätin kuvaleikissä puolestaan ”aivan uudessa ympäristössä” ja onkin pääteltävissä Australiasta kotoisin olevaksi matkamuistopehmoksi.

Kuvaleikissä näyttäytyy niin leluhahmojen historiallisuus kuin lelusuhteiden pitkäikäisyys. Vanhin pehmoleluista, jota on viety kuvaleikkimään ulos, on Mika Parkkalin kuvaleikin ”pupu”, joka on kuvatekstin mukaan 54 vuotta vanha. Sen on kuvatekstin mukaan ”aina joskus päästävä ulos tuuletuttamaan”. Kuvaleikissä pupu on viety merellisen Porin maisemiin, Kalloon.

Pirkko Leppäniemi kuvaa Porin kaupunkimiljöössä Saminalle ja Rumpalipatsasta, joita luonnehditaan kuvatekstissä ”60-luvun pojiksi”. Vastaavasti Jouni Mäkelän kuvaleikis-

sä Arjan lelut Höppänä ja Pikku-Ari luokitellaan ”pojiksi” ja kerrotaan, että heiltä on kysytty lupa kuvaamiseen ja todetaan molempien leluhahmojen olevan yli 18-vuotiaita.

1980-luvun leluhahmo Wilpuri esiintyy Katja Mäkitalon kuvaleikissä: ”Lapsena hartaasti toivottu ja lopulta lahjaksi saatu Wilpuri pääsi retkelle mukaan lähimetsään”, kertoen lapsuudesta säilyneestä leluystävästä. Samalta vuosikymmeneltä on haasteeseen päätynyt myös Disneyn Goofy, suomeksi Hessu Hopo, Juha Jokisen kommentoimana: ”Hessu, mukava matkaseuraa 80-luvulta asti.” (Kuva: Juha Jokinen.) Liisa Kontturin käsintehty kana toteaa kuvatekstissä: ”Kiitos retkihaasteesta, sen avulla pääsin elämäni ensimmäiselle retkelle. Ja minulla on sentäs ikää jo n. 35v.”

Lelut ovat leikkijöille paitsi leluystäviä myös omistajiensa jatkeita ja inhimillisen kommunikaation välineitä. Leluleikissä innoittaa hahmoleluja inhimillistävä lähestyminen, ja jopa avatariaalinen kertomuksellisuus, mikä viittaa leikkijän ja leluystävän väliseen tiiviiseen suhteeseen. Toisinaan lelut ovat leikkijöilleen oman identiteetin jatkeita, jotka voivat toimia myös avatariaalisella tasolla (Heljakka 2012a) leikkijänsä jatkeena tai eräänlaisena sijaisleikkijänä.

Marjatta Niinivuo kertoo Mikki ja Minni -pehmoistaan seuraavaa: ”Vasta ’vanhana’ sain ikioman Mikin, joka on rakain perholeluni. Mikki kaipasi Minniä, joten ostin Minnin mieheni pehmoleluksi.” Kommentti kuvaa tilannetta, jossa varttuneempi leikkijä on vasta aikuisiän saavuttaessaan saatanut toteuttaa lapsuuden lelutoiveensa. Kuvateksti osoittaa, miten leluja hankitaan lahjoiksi parisuhteen sisällä, ja miten leluhahmot ilmentävät suhteita paitsi toisiinsa, myös omistajiensa välisiä suhteita.

Satakunnan Kansan kuvaleikkihaasteessa todentuvassa leikissä ”Musiikki-Muumi Keimo pääsi isukin töihin Palmusununtaina mukaan nuottivahdiksi.” (Kuva: Sami Nieminen.)

Termi "isukki" viittaa kuvatekstissä lelun ja leikkijän väliseen läheiseen suhteeseen, jossa pehmolelulla ajatellaan olevan läheinen rooli "isähahmon" kaltaiseen omistajaansa. Yksi #nallehaasteen uudelleenversioidussa leikkihaasteessa toistunut piirre onkin lelujen inhimillistäminen personoimalla ja pukeamalla niitä ihmisen omiin vaatteisiin tai miniatyyriversioihin näistä.

Pehmoja pukevat kuvaleikeissä ihmisen asusteet, kuten useassa tapauksessa aurinkolasit, päähineet, t-paidat, bikinit, kaulaliinat ja korut. Usealle ulos retkeilemään viedylle lelulle oli puettu aurinkolasit, mikä lienee seurausta lehdessä julkaistun haasteen lanseerauksen yhteydessä julkaistusta kuvasta (ks. kuva 5), jossa leopardipehmolla on päässään aurinkolasit. Inhimillistäminen ulottuu niin ikään urheiluvälineiden käyttöön, kuten kuvaleikissä "Alice Panda ensimmäistä kertaa suksilla," jossa pandalle on laitettu jalkaan ihmisenkoiset laskettelusukset (Kuva: Anna Lilja).

Inhimillistäminen toteutuu kuvaleikeissä myös tuomalla kuvateksteihin vihjeitä ihmismaailman käytänteistä, kuten nimipäivän vietosta: "Raumalalaislähtöiset Juhis ja Armas palmusunnuntaina retkellä Näsijärven rannalla. Samalla vieteään leopardi Armaksen nimipäivää!" (Kuva: Taina Myllyharju.)

Missä leikitään: Leikin lokaatio

Vain muutama yhteensä 266:sta kuvaleikistä on leikitty kaupunkimiljöössä. Retkipolut, suomalaisille tyypillinen lähiluonto – metsämiljöö, kallio, rantamaisema tms. toistuvat sen sijaan runsasmuotoisina *Satakunnan Kansan* #nallehaasteessa. Joissain tapauksissa kuvaleikit sijoittuvat leikkijän lähipiiriin, kuten kotipihaan, joskus myös leikkijän oman kodin sisätilaan.

Neuvokas, jopa kekseliäs kuvauslokaatioiden ja esineleikin

oheismateriaalien käyttö kuvaa leikkijöiden luovaa suhdetta lähiympäristöihin ja kaukaisempiin kohteisiin, joissa liikutaan, kuin myös välineisiin, *joilla* liikutaan – miniatyyriautoilla, lelukuormurilla tai ihmisen kyydissä kelkassa ja polkupyörän tarakalla – ja polkupyörää ajamassa, kuten kuvaleikissä "Vauhti-nalle avaa pyöräilykauden!" (Kuva: Markku Haapamäki.) Esimerkiksi pääsiäispuput ovat Sirpa Erkkilän kuvaleikissä viimeisillä rattikelkkaretkillä Lampaluodossa, kyydissään kartturina toimiva 'Porin piru', paikallisväriä sisältävä pehmoleluhahmo.

Monessa tapauksessa niin läheltä kuin kaukaa kotoisin olevat lelut on laitettu poseeraamaan puun oksalta, koska oksat tukevat lelun asettamista valokuvaukselliseen muotoon mahdollistaen erilaiset muuten haasteelliset asennot. Oksalla istuu myös "Lontoosta kotoisin oleva Pillipolvi", joka Anja Kuoppalan kuvatekstin mukaan muistelee haikeana Buckinghamin palatsia ja Hyde Parkia. "Karvaiset ystävykset [kaksi pehmokoiraa ja kissa] sulassa sovussa lepäilevät puun oksalla Harjunpäässä." (Kuva: Kaisa Pihlajamäki.) Lelu tarkastelee alla virtaavaa jokea kuvaleikissä "Pehmokoiran kanssa tarkistamassa jäidenlähtöä Merikarvianjoella, Alakylän näköalapaikalla." (Kuva: Aila Lounasvaara.)

Leikkijät ovat ottaneet kuvauspaikkoja valitessaan myös vapauksia, mikä muistuttaa leikkiin sisältyvän sääntöjen noudattamisen ohella aina anarkian mahdollisuudesta. Se on väkivästi läsnä Taina Tukiaisen kuvaleikissä, jossa "Tuhmatonttu" vieraillee Yyterissä ja asettuu poseeraamaan varoituskyltin kielletylle puolelle. Leikki voidaan toisinaan nähdä epäsovinnaisena toimintana, joka koettelee tavanomaisuuden rajoja monin tavoin ja haastaa näkemykset siitä, missä tai kenen on sopivaa leikkiä. Haasteessa leikkijät ovat siis haastaneet paitsi oman luovuutensa, myös sovinnaisuuden ja 'kiellettyjen' alueiden rajat.

Miten leikitään: Leikkityyppi

Satakunnan Kansan #nallehaaste on toteutunut *toiminnallisenä* leikkinä: Myötätuulta ja kevättä odottelee Riitta Nummelin kuvaleikissä pupuhahmo käsintehtyä puupurjevenettä ohjaten. Vaikka monissa kuvaleikeistä pehmojen kerrotaan ”nauttivan keväästä” ulkoillen tai kuten ’pikkukoira’ Niina Iisakkilan kuvaleikissä, ”haaveilemassa soutuksen alkamisesta” jää niiden selailusta päällimmäisenä päiväunelmoinnin sijaan mieleen kuvaleikkien toiminnallisuus. Toiminnallisuudella ymmärrän kuvaleikeissä ilmenevän kohtauksen sisältävän pehmolelun asetellun kehollista ja tilallista liikehdintää kuvaavaksi toiminnallisuudeksi, kuten Essi Sjöbergin kuvaleikissä, jossa ”Nalle kahlaillee keväthangessa” ja Riitta Söderlingin kuvassa, jossa nalle ja lumikellot ovat heränneet talviunesta. Kevään oikukas sää näyttäytyy myös kuvaleikkien tekstiosuuksissa, esimerkiksi Eero Hurnasen lähettämässä kuvassa, jossa ”Aamuinen lumisade yllätti kesämekkoisen nallen kansallispuistoretkellä.”

Kuvaleikit edustavat joissain tapauksissa sosiaalista, jaettua leikkiä: kuvaleikissä, jossa ”MiuMau nauttii auringosta pihakeinussa”, pehmon on suostutellut kuvaan ”Ville 8 v.” ja kuvan ottanut isovelji ”Anttu 13 v.” (Kuva: Anttu Toivonen). Kuvaleikit ilmentävät näin myös ylisukupolvisuutta: Puiston penkillä istuvaa ”Kaveria ulkoiluttamassa” ovat olleet kuvan ottaneet Vilja Järvi ja ”Mumma”, mistä voi päätellä sukupolvien välillä tapahtuneen leikin. Isovanhemman ja lastenlasten yhteisestä kuvaleikistä lienee kyse myös Eeva Luodon kuvaleikissä, jossa: ”Hoitajalle on valmistanut antamaan koronarokotuksia. Toteutus Aatu, Elsa ja Mummi.”

Lintubongaus on useissa kuvaleikeissä toistuva teema, esimerkiksi Luca-karhua kuvaavassa leikissä, ”Luca-karhu tiirailemassa lintuja Enäjärven lintutornissa.” (Kuva: Suvi Sinkko-Latvala), ja kuvaleikissä ”Mikki ja TaoTao kiipesivät

lintutornin retkellensä Yyterin lietteillä.” (Kuva: Pia Kuusisto.) Muutama nalle on uskaltanut myös kevätjäille onkiin.

Puutarha- ja puutyöt toistuvat useissa kuvaleikeissä, esimerkiksi tapauksessa ”Mullenalle ja Pupu Söpö kylvöhommissa” (Kuva: Irmeli Rokka) ja kiireistä nallepariskuntaa kuvaavassa tarinallisessa ja Sinikka Forssellin sanallistetussa kuvaleikissä, jossa ”Nallepariskunta ei aina ehdi lähteä retkeilemään. Keväisiä puutarhatöitäkin pitää tehdä.” sekä kuvaleikissä ”Pikkupanda kävi katsastamassa joko puutarhasta saisi tuoretta bambua.” (Kuva: Marika Keskinen.)

Pandemianaikainen kotiinpäin kääntynyt touhukkuus ihmisten elämässä näkyy myös kuvaleikissä ”Nalle leipoo” (Kuva: Kari Kleemola). Ennen kaikkea leluilla on ”pitänyt kiirettä” aktiviteeteissaan: ”Pandakaksoset tekivät lumiukon.” (Kuva: Lukijan kuva); ”Merikarvian alakoulun 1b-luokan nalleretkellä nallet kiipeilivät, kylpivät, olivat puupiilossa, nukkuvat päikkäreitä ja nauttivat yhdessäolosta.” (Kuva: Ahlströmin alakoulu); ”Nalle kävi jumppaamassa.” (Miro Neva); ”Koira ja pupu pelaavat jalkapallomatsin ja Nalle Puh toimii maalivahtina.” (Kuva: Casper Elonen.)

Kuvaleikeissä lelut ovat lisäksi skeitanneet ja voimistelleet näille toimille sopivissa paikoissa kaupungissa. Ulkoleikkiin ja -pelaamiseen liittyvät toiminnallisuudet näkyvät nekin lelujen seikkailuissa: lelut ovat käyneet jopa geokätkeilemässä (Kuva: Netta Uusitalo) ja pelaamassa Mөлккү (Kuva: Maarit Siukola). Lelut ovat päässeet myös perinteiseen ilonpitoon ja liikunnalliseen leikkiin leikkipuistokontekstissa kuvaleikissä ”Nalle pääsi vanhaan karuselliin” (Kuva: Päivi Kovamäki), ja kodin pihapiiristä löytyvien leikkivälineiden pariin kuvaleikissä ”Ransu testaa Pomarkussa keinua, vieläkö narut kestää?” (Kuva: Marjatta Päiviälä.)

Nallehaasteleikki edustaa *luovaa esineleikkiä*: monissa tutkimukseni ensimmäisessä vaiheessa käsittelemissä tapausesimerkeissä leluasetelmat ja nallejen kanssa toteutetut pienoiskertomukset edustivat pitkäkestoista ja kekseliästä leikkiä esineillä, jonka tarinallisuuteen lisämausteensa toi esimerkiksi äitienpäivä.

Kuvaleikeissä hyödynnetään ihmismaailman juhlapäivien mukana kulkevan välineistön lisäksi luonnonmateriaaleja improvisoiden kuvattaville leluille esimerkiksi sukset puun kaarnasta ja sauvat oksista. Leikki edellyttää tällöin uteliasta lähestymistä luonnon tarjoamiin, orgaanisiksi leikkivälineiksi kelpuutettuihin objekteihin vastapainoksi käsintehdyille tai teollisesti valmistetuille artefakteille, kuten nallejen päälle puettuille neuleille tai valmiille nukenvaatteille, jotka usein sopivat myös pehmolelujen päälle puettaviksi. Kevätretken toimiessa haasteen mukaisesti useimpien kuvaleikkien teemana, on lelut yhdistetty valokuvissa myös ihmisenkokoiisiin eväisiin, kuten grillituotteisiin tai sämpylöihin, tästä esimerkkinä ”Pikkunälkä”, pehmon grillauspuuhia esittävä kuvaleikki (Kuva: Sanna Lehtonen). Miniatyyrikokoisten hahmojen ollessa kyseessä leikkijät ovat käyttäneet pienoiskokoisia ruokatavaroita rikastuttamaan eväsretkikuvauksia. Lelu-hahmot ovat nauttineet esimerkiksi ”raikkaista juomista” ja pikkusuolaisista: ”Reissusta palattuaan nallet lukevat kirjoja ja katsovat netistä luontodokumenttia. Perunalastutkin maistuvat.” (Kuva: Sari Kauppi.)

Valitun kuvaleikkiympäristön ja asusterepertoarin lisäksi – materiaalisen ja visuaalisen tarpeiston ohella leikkijät sanoittavat leluhahmojensa kertomuksia myös tekstein: ”’Hunajapurkkini on taikapurkki, jossa on tietenkin eväksi minulle hunajaa. Siinä on myös valo ja niinpä sen kanssa onkin hauska lähteä kevättalven öiseen metsään kuuntelemaan

pöllöjen ja muiden eläinystävien keskusteluja’ – terkuin Nalle Puh Kankaanpäästä.” (Kuva: Liisa Kiviniemi.)

Sanoittaminen sitoo kuvallisuuden ohella kuvaleikin tiettyyn ajankohtaan – nykyhetkeen tai tulevaan. Kuvissa lelut tekevät, mitä ihmisetkin usein keväisin tekevät: ”Sulo ja Sulotar vaihtavat autoon kesärenkaita.” (Kuva: Juho Oksa) ja ”Vainu ja MiukuMauku olivat mukana tutkimassa pääsiäisrasteja Keski-Porin kirkon pihassa.” (Kuva: Jenni Liuhala.)

Myös vallitseva kevätsää näkyy kuvaleikeissä: Vesien ollessa vielä osittain jääkannen peittämiä ”Nuffe aloitti purjehduskauden avannossa.” Outi Sippolan ottamassa lelu kuvassa pieni pehmolelu seilaa miniatyyrikokoisella uimarenkaalla hyiseltä näyttävässä vedessä.

Kuvateksteissä hahmojen kerrottiin lisäksi suuntaavan katseensa tulevaan ja tulevaisuudessa siintäviin kulttuurielämyksiin: Porin teatterin edustalla kuvatut ”Pikkunallet ’Onnea’ ja ’Maailman paras’ ovat teatterin suuria ystäviä ja odottavat jo kovin ensi näytöskautta” (Kuva: Anneli Heimburger).

Kuvaleikkien kytkökset koronaan

Alkuperäisen nallehaasteleikin kuvaleikeissä vallitseva maailmantilanne näyttäytyi lelujen kuvaamana kaipuuna sosiaaliin tilanteisiin ja inhimilliseen kontaktiin: maailman tunnetuimmat hahmolelut ja useimmista kodeista jo valmiiksi löytyvät nallet istuivat ikkunoissa myös usein sylikkään tai voimahalauksia jakaen, kuvaten näin inhimillisine eleineen leikkijöiden läheisyydenkaipuuta.

Satakunnan Kansan nallehaasteessa näkyy edelleen koronarojoitusten kunnioittaminen ja kuuliaisuus pandemianaikaisille käyttäytymismalleille. Esimerkiksi Pirjo Aaltoväreen ku-

valeikissä “Korona-Karhut” talvilomailevat kuvatekstin mukaan aurinkoisen ladun varrella eväitä nauttien.

Korona-aikaan kuvaleikkejä linkittivät paitsi kuvatekstit myös joillekin pehmoleluille puettut maskit. Yhdessä kuvaleikkiesimerkissä karateenikäytäntöä (ja alkuperäisen nallehaasteleikin ajatusta) esitettiin ikkunan takaa: Kaisa Strandman oli kirjoittanut kuvatekstin valokuvaan, joka esittää ikkunasta katsovaa poikaa ja nallepukuun pukeutunutta ihmistä, kertoen: “Tämä nalle oli karanteenissa. Kotikaranteeni sujui hyvin, eikä oireita ilmaantunut, mitä nyt lievää ikävystymistä.” Kuvaleikki ilmentää näkyvästi vuoden 2021 korona-kevään todellisuutta monien altistuneiden arjessa.

Toinen esimerkki vuoden 2020 alkuperäistä #nallehaastetta kommentoivasta kuvaleikistä on Tiina Lavosen, jonka yhteydessä hän kirjoittaa: “Vuosi sitten [pata-symboli]nalle istui ikkunalaudalla katselemassa ohikulkevia koululaisia. Nyt nalle kävi Kallossa katsastamassa, miten kevät siellä etenee.”

Kuvaleikeissä esitellään myös korona-ajan työnteon toteutumista ihmismaailmassa, esimerkkinä kuva tietokoneen edessä kuulokkeet päässä istuvasta nallesta, joka vaikuttaa kuuntelevan kuulokkeista välittyvää avunpyyntöä: “Kerttu tässä hyvää päivää, miten voin auttaa? Kerttu etätyössä koronapandemian aikana.” (Kuvaaja tuntematon.) Lelujen (ja ihmisten) aherrusta kuvataan myös Armi Luotolan kuvaleikissä, jossa “nalle ahertaa vielä etätöissä ennen kuin ehtii lähteä retkille.”

Lelujen (ja ihmisten) kaipuuta ulos maailmaan kuvattiin esimerkiksi seuraavan kuvaleikin kohdalla, jossa lelut oli kuvattu kiipeämässä ikkunan kautta kohti ulkoilemismahdollisuuksia: “– Nyt riittää karanteeni, karataan metsäretkelle! – Menkää te edellä, meillä on vielä kahvit kesken.” (Kuva: Paula Mäkinen.) Leluille puettut maskit mahdollistivat ulkoilun, kuten pehmopupu “Juskan” tapauksessa: “Pupujuska nimel-

tä Juska lähti pääsiäissunnuntaina Kalloon. Ulkoilijoita oli niin runsaasti, että oli turvallisinta käyttää maskia” (Kuva: Jaana Sävel.)

Huomioita ja tulkintaa: Nallehaaste ja leikin kolmitahoinen typologia

Tässä tutkimuksessa selvitettiin Covid-19 pandemian aikaisista pehmoleluleikkiä #nallehaasteen näkökulmasta. Tutkimuksessa kysyin, mistä osatekijöistä *Satakunnan Kansan* julkaisemaan #nallehaasteen jatkokoleikkiin perustuvat kuvaleikit koostuvat teksteinä, eli mitä leluaiheiset valokuvat esittävät; ketkä #nallehaasteeseen ovat osallistuneet leluleikkijöinä, millainen leluhahmo on kyseessä, missä leluhahmo kuvaleikeissä seikkailee ja mitä leikin tyyppiä kuvaleikit ilmentävät ja edustavat. Toiseksi pyrin hahmottamaan kuvaleikeissä toistuvan esineleikin toiminnallisuuden, tarinallisuuden ja luovuuden manifestaatiot. Lelu- ja leikintutkijana minua kiinnosti myös, miten kuvaleikit kiinnittyvät maailmantilanteeseen, eli miten niissä huomioidaan toisen koronakevään (2021) tilanne. Lisäksi pyrin huomioimaan kuvaleikkejä analysoidessani laajempia ja koronapandemiaa edeltäviä nykyleikin ilmentämiä aiheita, joita kuvaleikeissä tuodaan esille.

Sisällönanalyysin viimeinen vaihe tuotti synteesin kuvaleikkien aiheista vastaten kysymykseen “Mitä leikki ilmentää?” Tämän vaiheen tuloksia käsitellään seuraavissa kolmessa alaluvussa kytkien kuvaleikkien toiminnallisuus kolmeen ennen Covid-19 -pandemiaa leikintutkimuksessa tunnistettuun nykyleikin muotoon – leludraamoihin, leluturismiin ja leluaktivismiin.

ENEMMÄN



Hyökkäys kotonaan.

Pehmoleluilla on pitänyt kiirettä

Nallehaasteeseen on jo lähentynyt liki sata kuvaa. Leikkimukia arvostaa kuvien toiminnallisuutta.

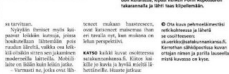
Maailman kukaan ei ole vielä keksinyt, mikä on paras lelu. Mutta jos joku haluaa tehdä leluja, niin se on jo keksitty. Nallehaasteeseen on jo lähentynyt liki sata kuvaa. Leikkimukia arvostaa kuvien toiminnallisuutta. Nallehaasteeseen on jo lähentynyt liki sata kuvaa. Leikkimukia arvostaa kuvien toiminnallisuutta.



Yksi kivi, yksi nalle. Pieni Pöytäkirja. Ja nyt Hittu-kissan talvipuuhat.



Pöytäkirja on ollut mukana.



Yksi kivi, yksi nalle. Pieni Pöytäkirja. Ja nyt Hittu-kissan talvipuuhat.

ENEMMÄN



Nalle Hittu ja kivi on ollut mukana. Pöytäkirja on ollut mukana.



Nalle Hittu ja kivi on ollut mukana. Pöytäkirja on ollut mukana.



Nalle Hittu ja kivi on ollut mukana. Pöytäkirja on ollut mukana.



Nalle Hittu ja kivi on ollut mukana. Pöytäkirja on ollut mukana.

Kuva 7. ja 8. "Pehmoleluilla on pitänyt kiirettä". Satakunnan Kansan -lehdessä julkaistu kokoomajuttu kuvaleikkihaasteen sadosta.

Leludraamat

Olen aiemmassa tutkimuksessa esitellyt ajatuksen nukkedraamoista (*doll dramas*, ks. Heljakka ja Harviainen 2019). Nallehaasteleikin kuvaleikkejä voidaan ymmärtää laajemmin leludraamoina. Leludraamoille on tyypillistä leluseikkailun sarjakuvallisuus, mikä ilmeni saman leluhahmon näkymisessä useissa Satakunnan Kansan julkaiseman kuvaleikkihaasteen kuvissa. Havaintoa tuki myös huomio siitä, miten kuvaajan nimi pysyi samana, vaikka leikin ympäristö ja juonikin vaihtelivat. Esimerkkejä leludraamoista ovat muun muassa Leena Törmäsen kuvaamat Hittu-kissan talvipuuhat, jossa pehmolelukissa sivakoi ihmisenkokoisella hiihtoladulla omien miniatyyrisuksiansa kanssa.

Leluturismi

Leluturismilla (Heljakka 2013; Heljakka ja Ihämäki 2020; Heljakka ja Räikkönen 2021) viitataan lelumatkailuun, jossa leluhahmot matkustavat omistajiensa kanssa lähelle ja kauas, osana leikkijöiden yhteisöllisiä matkailuohjelmia tai ammattimaisten lelumatkatoimistojen organisoituun (ja kaupalliseen) toimintaan osallistuen. Kuvaleikit tapahtuvat lähiympäristössä, mutta Suomen sisällä myös kaukaisemmissa matkailukohteissa. Kuvaleikkihaasteen kytkös koronapandemian toiseen kevääseen näkyy kuvateksteissä: Laura Norolahden kuvassa "kaverien" tekemisiä suhteutetaan kokoontumisrajoituksiin ja reflektoidaan lähimatkailun toteutumista leikkitilanteessa: "Nämä kaverit noudattivat kuu-den hengen kokoontumisrajoitusta ja suosivat lähimatkailua mahtavaan Heikinpuistoon Poriin." (Kuva: Laura Norolahti.)

Marja Hännisen kuvaleikissä kuvattiin Muumipapan Mäntyluotoon seuraavasti: “pappa halusi nähdä sataman”. Lähimatkailun tunnetuksi tekemiseen osallistuu myös Pikkisnalle, joka pääsi seikkailemaan Leineperin Ruukin historialliselle alueelle. “Pikkiksen mielestä se on oikein hieno ja tutustumisen arvoinen paikka.” (Kuva: Sanna Tervakangas.) Tee mu Varhon kuvaleikissä “Poroja Inarin maisemissa” pehmoleluporo on päässyt matkalle Lappiin. Kuvaleikissä näkyy leluoron ohella maantiellä jolkottelevia eläviä poroja.

Ennen pandemianaikaa on leluystäviä kuljetettu ulkomaita myöden: Selvää leluturismia harjoittavat “Reissunalleiksi” kuvatut hahmot Sari Kaupin kuvaleikissä. Maarit Kuusiluoto-Männikön kuvaleikissä viettävät talvipäivää Hiirulainen ja Töpöjalka, jotka muistelevat samalla toissakesän reissua Englantiin. Kuvaleikit Suomesta ja Stonehengestä on julkaistu allekkain. Ne viittaavat leluturismiin, joka on ennen pandemiaa suuntautunut ulkomaille.

Leluaktivismi

Leluaktivismilla (Heljakka 2020) tarkoitetaan erilaisten hahmolelujen, kuten nukkejen, toimintafiguurien ja eläinlelujen, esimerkiksi erilaisten pehmojen, valjastamista poliittisen tai eettisen tavoitteen näkyväksi tekemiseen ja edistämiseen. Leluaktivismissa on kyse todellisen maailman ja kuvitellun lelu-personan kohtaamisesta, jolloin leikissä toteutuu lisäksi faktuaalinen ja fiktiivinen hybridisyys. Suomessa aikuiset leikkijät ovat leluaktivismin nimissä ottaneet kantaa muun muassa sukupuolen moninaisuuteen, eläinten oikeuksiin ja syrjintään. Siinä missä Rajavartiolaitos on Suomessa ottanut nallehahmon mukaan ajamaan rajavalvontaan liittyviä turvallisuusasioita, on pandemian ajan leikkinä ilmenevä nallejahti eri-ikäisten arjen leluleikkijöiden suoraa toimintaa yhteisöllisyyden ja solidaarisuuden puolesta. Nallejahti on siten toimiva esimerkki leluaktivismista, jonka agenda ulottuu yksilön

sijaan yhteisöihin ja joka toimii kannanottona yhteisen hyvän puolesta.

Lopuksi

Pandemia on aiheuttanut monitahoista hyvinvointivajetta. Kokonaisten kansojen kriisinsietokyky on Covid-19-viruksesta johtuen ollut koetuksella. Pandemian alkuaikaa rasittaneet sulkutilat ja rajoitukset muodostuivat monille rasakaiksi, jolloin neuvokkaat leikkijät tarttuivat universaaliin leikkivälineeseen – nallekarhuun – ja kehittivät sen ympärille verkkoympäristössä levinneen #nallehaasteen. Tässä tutkimuksessa kuvaamani #nallehaaste ilmentää maailmanlaajuisena ilmiönä ludodiversiteetin vastapoolina tulkitsemani leikillistä yhtenäisyyttä (*ludounity*).

Kysyin kirjoituksen alussa, miten leikki on aktivoinut ja osallistanut eri-ikäisiä poikkeusaikana – mistä muistamme erityisesti leikin vuodet 2020–2021?

Sosiaalinen mielikuvitus, empatia, leluaktivismi ja leikillinen resilienssi – näistä muistamme pandemianaikaisen leikin #nallehaasteilmiön perusteella. Pandemian ajan leluleikki, kuten tässä artikkelissa käsitelty #nallehaasteen paikallistasolla ilmennyt uudelleenleikkiminen, loi kuvaleikkien myötä yhteyttä leikkijöiden välille iästä tai etäisyydestä riippumatta, iloa ja hyvää oloa tuottaen.

Roger Caillois’in (1961) tunnistama leikin kategoria – miimeettisyys – viittaa leikin jäljiteltävyyteen. Nallehaaste edustaa leikkiä, jota on helppo jäljitellä, toteuttaa ja muunnella. Nallehaaste mimeettisenä leikin muotona on tunnistettavissa myös ylisukupolvisiksi leikiksi. Sukupolvirajat ylittävä leikki luo myönteisiä kokemuksia eri-ikäisten välille. Tässä artikkelissa esitelty tutkimus osoittaa myös, miten digitaalisissa ympäristöissä toteutuva yhteisleikki on kuronut

umpeen aikuisten ja lasten leikkimaailmojen välistä etäisyyttä. Näin ajankohtainen, ylisukupolvinen leikki muistuttaa enemmän maatalousyhteiskuntien leikkiä ennen teollistumisen aikakautta, toteaa leikin historiallista kehitystä tarkastellut Jon-Paul Dyson (2015).

Leluleikki tarjoaa mahdollisuuden taitojen hiomiseen, kuten esineiden, ympäristöjen ja esimerkiksi digitaalisten työkalujen hallintaan, kuten tässä kirjoituksessa käsitellessä #nallehaasteessa. Leikki tuottaa oppimisen ohella kollektiivista iloa ja siksi se tukee myös monitahoisesti sosiaalista hyvinvointiamme.

Lelut edustavat meitä ihmisiä – ja kuvaleikissä ne heijastelevat tekemisiämme, tunteitamme ja suhteitamme maailmaan ja vallitseviin maailmantilanteisiin. Myös haasteen uudelleenversioinnissa pehmolelut inhimillistettiin monin tavoin. Analysoimissani kuvaleikeissä lelut esitettiin nauttimassa auringosta, rentoutumassa ja haaveilemassa ja näin ollen tuomassa esille toiveitaan esimerkiksi tulevan kesän suhteen, mutta vielä useammin ne näytettiin toiminnallisina hahmoina, jotka olivat erilaisten puuhien keskellä – niin työaskareiden, kuten etätöiden, mutta myös puutöiden ja puutarhahoidon tiimellyksessä. Ne asetettiin joissain tapauksissa toistensa läheisyyteen, kuten kuvaleikissä, jossa kaksi nallea istuu sylikkään auringonpaisteessa: ”Mökkikausi alkoi päivää paistatellessa.” (Kuva: Pirjo Patala.) Kuitenkin valtaosassa lelukuvia hahmot eivät keskity nauttimaan keväästä istuen tai maaten, vaan ovat tekemisissään fyysisesti, kehollisesti ja tilallisesti toiminnallisia.

On huomionarvoista, miten tutkimuksessa kuvaamani leikit kertovat leikin monimuotoisuudesta – yhdelle leikki voi tarkoittaa rentoutumista, kun toiselle se edustaa aktiivista toiminnallisuutta: Kuvaleikeistä on mahdollista päätellä, että myös ihmisten leikissä näyttäytyvät ääripäät rentouttavasta

oleiluista fyysisesti ja kehollisesti aktiiviseen toimintaan, jossa hyödynnetään monipuolisesti niin ympäristön tarjoumia leikille kuin leikkijöiden itse valitsemia kuvaleikkejä täydentäviä välineitä. (Lelu)leikkivä ihminen on mielikuvituksellinen ja neuvokas suhteessa leikissä hyödyntämiinsä leluihin ja niiden mittakaavaan sopiviin esineisiin ja materiaaleihin. Lelut ovat kärvistelleet etätyön parissa, mutta ovat vuoden 2021 #nallehaasteen parissa osoittaneet, miten arkinen puuhailu ja keväiseen ajankohtaan osuvien pääsiäispyhien vaikutus tulee esiin kuvaleikeissä – lelut (kuten heidän omistajansa) ovat olleet muun muassa virpomassa, pääsiäismunia maalaamassa ja pääsiäismunajhdissa.

Nallehaasteleikin hyvinvointimalli

Sutton-Smith kuvaili 1990-luvulla leluja lasten populaarikulttuurin instrumenteiksi, eikä niinkään enää koko perheen yhteisöllisiksi välineiksi, jollaisia ne olivat aiemmin. Leikkivälineiden siirtyä yksilön toimijuuden työkaluiksi on Sutton-Smithin mukaan tarkoittanut myös sitä, että lelut tukevat enemmän yksin- kuin yhteisleikkiä. Modernia aikaa kuvaa toisaalta sekin, etteivät lapset ja vanhemmat elä niin etäällä toisistaan kuin aiempien sukupolvien edustajat tekivät. Nykyleikin tila voi siis olla yhteinen, toisinaan sitä voi olla myös leikissä käytetty lelu.

Pandemianaikainen leluleikki osoittaa, miten tunnetun hahmolelun edustama lelumedia voidaan valjastaa ylisukupolvisen, yhteisöllisen leikin viestinviejäksi ja näin leluaktivismin airueksi edistämään kognitiivista, fyysistä, esteettistä ja kollektiivista hyvinvointia. Nallehaaste toimii myös havainnollistavana esimerkkinä siitä, miten leikin kategoriat – Callois’n (1961) avoin tai vapaamuotoinen (paidinen) ja säännönmukainen (ludistinen) leikki – voivat yhdistyä leikin hybridiksi, jossa myös fyysinen ja digitaalinen leikkiaines, kodin intiimi tila ja julkisesti sosiaalisen median kautta jaettu leikki, sekä

eri ikäpolvien leikkijät kohtaavat.

Leikin ajatellaan usein olevan vapaaehtoista toimintaa, johon ei voi pakottaa, mutta johon voi kutsua. Näen *Satakunnan Kansan* #nallehaasteen uudelleenversioinnin juuri leikkiinkutsuna, johon on tartuttu aktiivisesti lukijakunnan puolesta. Merkillepantavaa on se, että kuvaleikkejä lehteen toimittaneet henkilöt ovat eri-ikäisiä. Eri-ikäisiä ja erilaisia lelutyyppisiä edustavat myös heidän lelunsa – vanhimmat jo lapsuudesta säilytettyjä, useita vuosikymmeniä vanhoja nalleja ja pupuja.

Nallehaasteen monivaiheinen tutkiminen tukee aiempia havaintojani leluleikistä, jotka käsittelevät leikissä toteutuvaa mimeettistä eli jäljittelevää kuvaleikkiä, leludraamoja, lelutarismia ja lopulta leikkillisen resilienssin kehittymistä tukevaa leluaktivismia. Nämä leikin muodot kytkevät #nallehaasteen uudelleenleikkimisen myötä syntyneen pandemianaikaisen kuvaleikin nykyleikin laajempiin kehityssuuntiin ja kuvaavat näin laajemmin leikin kestävyyttä poikkeusajan keskellä. Vaikka kuvaleikeissä käsitellyt teemat (kuten kotoilu ja terveysturvallisuus) saavat vaikutteita vallitsevasta ajasta, ylittävät toiminnallisuutta, tarinallisuutta ja luovaa esineleikkiä osoittavat leikin muodot poikkeusaikojen sanelemat haasteet tulevaisuutta kohti kurottautuen.

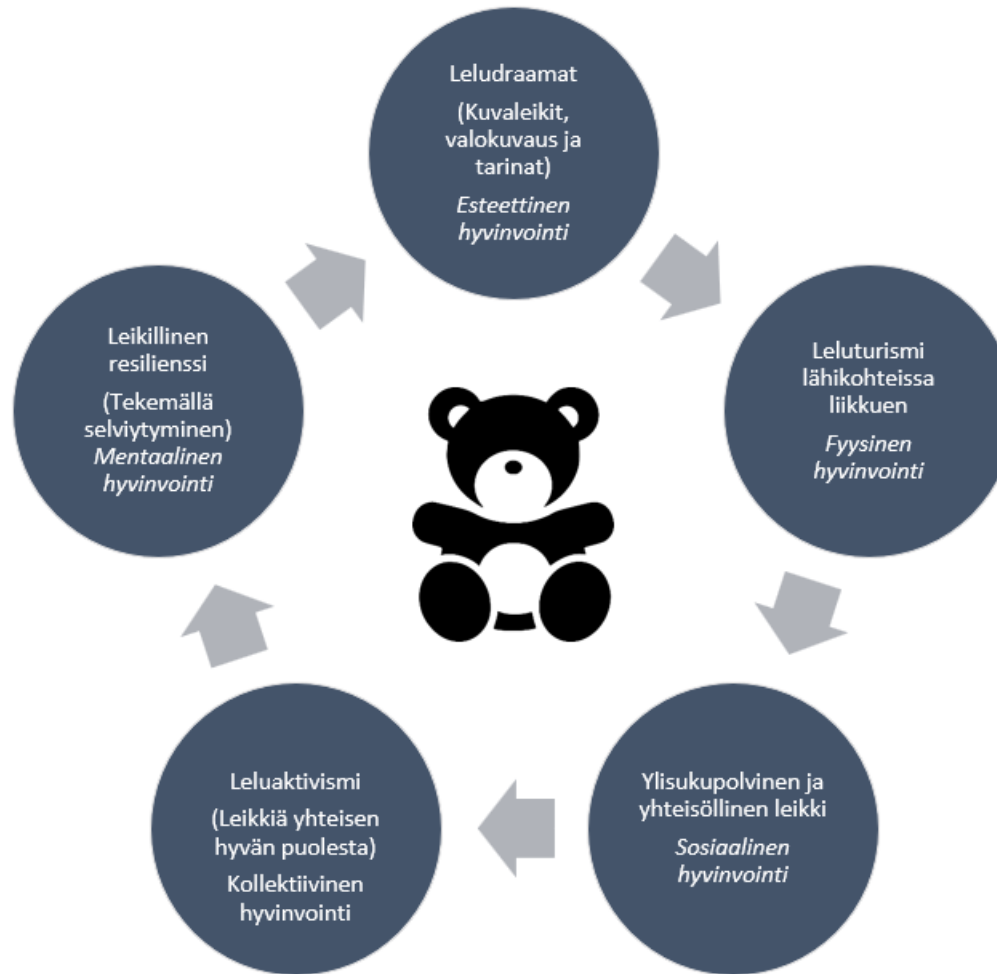
Nallehaasteen uudelleenversioinnin kuvaleikit voidaan ymmärtää eräänlaisina leludraamoina, jotka niin yksittäisinä kuin sarjallisinakin kuvina kertovat leluhahmojen seikkailujen tarinaa ilmentäen samalla leikissä tapahtuvaa liikkuvuutta ja kantaaottavuutta ilmentäviä lelutarismia ja leluaktivismia. Pääosassa nallehaasteleikin alkuperäisessä versiossa vuonna 2020, kuten myös sitä seuraavana vuonna 2021 seuranneessa *Satakunnan Kansan* kuvahaasteessa näyttelevät nimenomaan lelut. Vain muutamassa lehden julkaisemassa valokuvassa on mukana ihminen, muissa tapauksissa lelut

nauttivat kevästä tai toimivat aktiivisina ja inhimillistettyinä hahmoina osoittaen yhtymäkohtia ihmisten puuhiin.

Siinä missä vuoden 2020 ensimmäisen koronakevään #nallehaasteessa monet leluasetelmien nallet ja muut pehmot näyttivät käpertyvät sisäänpäin ja toisia leluhahmoja kohti – ja viestivät näin inhimillisen läheisyyden kaipuusta, ovat toisen koronakevään (2021) lelujen kanssa toteutetut retket mielikuvituksen ja uteliaisuuden värittämiä kuvauksia ulospäin-suuntautuneista seikkailuista, joissa ollaan avoimia uusille mahdollisuuksille ja kokeiluille.

Pandemianaikainen leluleikki kehittyi leikkijöiden neuvokkuuden, kekseliäisyyden ja luovuuden reaktioina fyysisen läheisyyden rajoituksiin ja sitä seuranneeseen sosiaaliseen etäntymiseen. Olennaista kuvaleikkihaasteessa on tekemällä selviytyminen, mikä näkyi neuvokkuutena ja luovuutena alkuperäisen #nallehaasteen yhteydessä koetuille sosiaalisen elämän ja fyysisen läheisyyden rajoituksille. Myös toisena koronakeväänä toteutunut #nallehaaste osoittaa leikissä piilevän luovuuden, mutta myös ihmisen kaipuun ulos maailmaan. Altruismien, empatian ja solidaarisuuden päälle on ryhdyttävä rakentamaan tulevaisuusystävällisempää maailmaa. Näen leikin (kuin myös *leluleikin*) tärkeänä, monitahoista hyvinvointia tuottavana ilmiönä, jossa hyvinvoinnin eri ulottuvuudet niin kollektiivisessa ja sosiaalisessa, kuin yksilöllisessä mielessä voivat elää yhtäaikaaisesti ja toisiinsa vaikuttaen. Näiden havaintojen pohjalta loin #nallehaasteen hyvinvointimallin, joka tuo ilmi tutkimuksen esille tuomat leikin eri ulottuvuudet – fyysisen, sosiaalisen, kollektiivisen, mentaalisen ja esteettisen hyvinvoinnin (ks. Kuva 9).

Leikki on elintärkeää monista syistä ja leikkiminen on erityisen tärkeää kriisiaikoina. Kriisien aika on nostanut esiin ihmiskunnan resilienssin – sopeutumisen- ja selviytymiskyvyn, jonka yhtenä voimanlähteenä toimi leikki. Leikki sitoutuu



Kuva 9. Nallehaasteleikin hyvinvointimalli vuoden 2021 uudelleenleikityn haasteen mukaan.

maailmaan ja sen tarjoamiin mahdollisuuksiin ja haasteisiin. Tässä kirjoituksessa kuvattu, #nallehaastetta käsittelevä, kolmivaiheinen tutkimus osoittaa, kuinka leikki edistää monipuolisesti yleistä, sosiaalista hyvinvointia: missä on leikkimistä, siellä on toimeen ryhtymisestä seuraavaa leikillistä resilienssiä – henkistä joustavuutta, uskoa valoisampaan tulevaisuuteen, yhteistyökyvykkyyttä ja halukkuutta edistää yhteistä hyvää.

Innovatiivisuus, huumori, ironia ja itsensä vähemmän vakavasti ottaminen ovat leikkisän perinnön sivutuotteita, kirjoittaa Stuart Brown (2014). Pohjimmiltaan leikki on selviytymistä. Esitän, että tässä artikkelissa käsitelty #nallehaasteen johdannainen, leikillinen resilienssi on *tekemällä selviytymistä*. Pehmolelut, kuten mitkä tahansa helposti lähestyttävät esineet, joilla on kasvot, ovat siten leikkivälineisiin pitkiä suhteita luoneille ihmisille *resilienssiobjekteja* – leikillisen resilienssin työkaluja ja toivon airuita, joiden kuvitellulla myötävaiikutuksella löydetään lohtua ja tapaillaan tulevaisuususkkoa.

Leikki luo toivoa paremmasta ja valaa meihin tulevaisuususkkoa. Niin kauan kuin on empatiaa, solidaarisuutta ja myötätuntoa, niin kauan on myös leikkiä – ja lupa ajatella kaiken muuttuvan paremmaksi. Leikkivä ihminen ymmärtää, ettei tämän päivän tai tulevien aikojenkaan haasteita ratkota yksin, vaan yhdessä leikkien – etsimällä, kokeilemalla, testaamalla ja keskustelemalla – kevytsydämisytyllä ja hyvillä mielin. Missä on leikkiä, siellä elää kyky selviytyä. Sallimalla leikin, tekemällä sen näkyvämmäksi ja antamalla sille sen ansaitseman arvon osoitamme tuleville sukupolville, ettemme ole menettämässä luottamusta ihmisen kykyyn ratkoa globaaleja ongelmia, emme tiukassakaan paikassa, emmekä ilman turvaa ja toivoa kanavoivia nallekarhuja – tai muita läheisiä leluystäviä.

Lähteet

Aineisto

Satakunnan Kansa (2021) 266 kuvaleikkiä teemalla “Nallet kevätretkellä” verkkosivulla “Nallegalleria. Imaise iloa kuvista-nallet ja muut pehmolelut seikkailevat yli 260 otoksesta.” <https://www.satakunnankansa.fi/satakunta/art-2000007863021.html>.

Heervä, Tuuli (2021a) “Vie nallekin kevätretkelle. Nyt julistetaan Nalle Satakunnassa -kuvahaaste – ota pehmoeläimet mukaan uuden koronakevään retkille”. *Satakunnan Kansa*, 19.3.2021, B10.

Heervä, Tuuli (2021b) “Pehmot retkillä. Pehmoleluilla on pitänyt kiirettä”. *Satakunnan Kansa*, 23.3.2021, B6–7.

Kirjallisuus

Bogost, Ian (2016) *Play Anything. The Pleasure of Limits, the Uses of Boredom, and the Secret of Games*. Basic Books.

Brown, Stuart L. (2014) Consequences of play deprivation. *Scholarpedia*, 9 (5): 30449. http://www.scholarpedia.org/article/Consequences_of_Play_Deprivation.

Caillois, Roger (1961) *Man, play and games*, käänt. M. Barash. Champaign: University of Illinois.

Dyson, Jon-Paul, C. (2015) “Play in America. A Historical Overview”. Teoksessa *The Handbook of the Study of Play*, toim. James E. Johnson, Scott G. Eberle, Thomas S. Henricks ja David Kushner, 41–50. Rowman & Littlefield.

Gordon, Glenn (2014) “Well played: The origins and future of playfulness.” *American Journal of Play* 6 (2): 234–268.

Groos, Karl ja Baldwin, Elizabeth (2010) *The Play of Man*. Memphis: General Books, Memphis.

Heljakka, Katriina (2012a) "Aren't you a doll! Toying with avatars in digital playgrounds." *Journal of Gaming and Virtual Worlds* 4 (2): 153–170.

Heljakka, Katriina (2012b) "Hybridisyys ja pelillistyminen leikkituotteissa: de-materiaalisen ja re-materiaalisen rajankäyntiä." Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2012*, toimittaneet Jaakko Suominen, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä ja Riikka Turtiainen, 82–91.

Heljakka, Katriina (2013) "Principles of adult play(fulness) in contemporary toy cultures. From Wow to Flow to Glow." Väitöskirja, Aalto yliopisto.

Heljakka, Katriina (2015a) "Leikkitieto 2015: Pelillistynvä nukkeleikki leikillisen käänteen aikakaudella." Teoksessa *Pelitutkimuksen vuosikirja 2015*, toimittaneet Raine Koskimaa, Jaakko Suominen, Frans Mäyrä, J. Tuomas Harviainen, Usva Friman ja Jonne Arjoranta, 99–119.

Heljakka, Katriina (2015b) "Toys and war." *VICCA Journal*. Theme Crises. Aalto University.

Heljakka, Katriina (2016) "Strategies of social screen play(ers) across the ecosystem of play: Toys, games and hybrid social play in technologically mediated playscapes." *WiderScreen* 19 (1–2). <http://widerscreen.fi/numerot/2016-1-2/strategies-social-screen-players-across-ecosystem-play-toys-games-hybrid-social-play-technologically-mediated-playscapes/>.

Heljakka, Katriina (2018) Dimensions of the toy experience. Osiossa Paavilainen, Janne ja Katriina Heljakka, "Analysis workshop II: Hybrid money games and toys". Teoksessa *Hybrid social play final report*, toimittaneet Janne Paavilainen, Katriina Heljakka, Jonne Arjoranta, Ville Kankainen, Linda Lahdenperä, Elina Koskinen, Jani Kinnunen, Lilli Sihvonen, Timo Nummenmaa, Frans Mäyrä ja Raine Koskimaa, 16–18. University of Tampere. Trim Research Reports 26. <http://urn.fi/>

URN:ISBN:978-952-03-0751-6.

Heljakka, Katriina (2020) "Pandemic toy play against social distancing: Teddy bears, window screens and playing for the common good in times of self-isolation." *WiderScreen*. Julkaistu ennakkoon verkossa 11.5.2020.

Heljakka, Katriina (2021) "Liberated through teddy bears: resistance, resourcefulness, and resilience in toy play during the COVID-19 pandemic." *International Journal of Play* 10 (4): 387–404. DOI: <https://doi.org/10.1080/21594937.2021.2005402>.

Heljakka, Katriina ja J. Tuomas Harviainen (2019) "From Displays and Dioramas to Doll Dramas Adult World Building and World Playing with Toys." *American Journal of Play* 11 (3): 351–378.

Heljakka, Katriina ja Pirita Ihämäki (2020) "Toy tourism. From travel bugs to characters with wanderlust." Teoksessa *Locating imagination in popular culture. Place, tourism and belonging*, toimittaneet Nicky van Es, Stijn Reijnders, Leonieke Bolderman ja Abby Waysdorf, 183–199. Oxon & New York: Routledge.

Heljakka, Katiina ja Juulia Räikkönen (2021) "Puzzling out 'Toyism': Conceptualizing value co-creation in toy tourism." *Tourism Management Perspectives* 38 (April 2021): 100791. <https://doi.org/10.1016/j.tmp.2021.100791>.

Huuki, Tuula (2016) "Pinoa, pusua ja puserrusta: vallan sukupuolistuneet virtaukset lasten leikissä." *Sukupuolentutkimus* 29 (3), 11–24.

Juntunen, Tapio (2014) "Kohti varautumisen ja selviytymisen kulttuuria." *Kriittisiä näkökulmia resilienssiin*. SPEK puheenvuoroja 2. Suomen Pelastusalan Keskusjärjestö SPEK.

Johnson, James E., Scott G. Eberle, Thomas S. Henricks ja David Kushner, toim. (2015) *The Handbook of the Study of Play*. Rowman & Littlefield.

Kanov, Jason M., Sally Maitlis, Monica C. Worline, Jane E. Dutton, Peter J. Frost and Jacoba M. Lilius (2004) "Compassion in organizational life." *American Behavioral Scientist* 47 (6), 808–827. <https://doi.org/10.1177/0002764203260211>.

Leclerc, Remí (2008) "Character toys: Toying with identity, playing with emotion." Esitys konferenssissa 6th *Design and Emotion Conference*, Hong Kong Polytechnic University, 6.–9.10.2008.

Marsh, Jackie, Lydia Plowman, Dylan Yamada-Rice, Julia Bishop ja Fiona Scott (2016) "Digital play: A new classification." *Early Years* 36 (3): 242–253.

Rolland, John, S. ja Froma Walsh (2006) "Facilitating family resilience with childhood illness and disability." *Current Opinion in Pediatrics* 18 (5): 527–538.

Schaefer, Charles, E. ja Athena A. Drewes, toim. (2014) *The therapeutic powers of play: Twenty core agents of change*. 2nd edition. Hoboken, New Jersey: Wiley.

Southwick, Steven M., George A. Bonanno, Ann S. Masten, Catherine Panter-Brick ja Rachel Yehuda (2014) "Resilience definitions, theory, and challenges: Interdisciplinary perspectives." *European Journal of Psychotraumatology* 5 (1): 25338. doi:10.3402/ejpt.v5.25338.

Sutton-Smith, Brian (2017) *Play for Life: Play Theory and Play as Emotional Survival*, toim. Charles Lamar Phillips, George Rollie Adams, Scott G. Eberle ja Patricia Hogan. New York: The Strong.

Sutton-Smith, Brian (1993) "Suggested Rhetorics in Adult Play Theories." *Play Theory and Research* 1 (2): 102–116.

Sutton-Smith, Brian (1986) *Toys as Culture*. Gardner Press.

The Strong (n.d.) "Teddy Bear." National Toy Hall of Fame. <https://www.toyhalloffame.org/toys/teddy-bear>. Viitattu 16.12.2022.

Tuomi J. (2007). *Tutki ja lue. Johdatus tieteellisen tekstin ymmärtämiseen*. Jyväskylä: Tammi.

Tuomi, Jouni ja Anneli Sarajärvi (2018) *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. Helsinki: Tammi.

Tyni, Heikki, Annakaisa Kultima, Timo Nummenmaa, Kati Alha, Ville Kankainen ja Frans Mäyrä (2016) *Hybrid Playful Experiences: Playing Between Material and Digital. Hybridex Project, Final Report*. University of Tampere. TRIM Research Reports 19. <https://urn.fi/URN:ISBN:978-952-03-0081-4>.

Vuori, Jaana (n.d.) "Laadullinen sisällönanalyysi." Teoksessa J. Vuori (toim.) *Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja*. Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. Viitattu 21.09.2022. <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/>.

Winnicott, D. W. (1953). "Transitional objects and transitional phenomena. A study of the first not-me possession". *International journal of psycho-analysis* 34: 89–97.

Zeitlin, Minda (2020) "Here's why you should put a teddy bear in your window right now." *Inc*, 4.4.2020. <https://www.inc.com/minda-zetlin/teddy-bear-hunt-tammy-buman-stuffed-animals-in-windows.html>.