

Katriina Heljakka

LELUKUVASTA KUVALEIKKIIN: Lelukulttuurin kuriositeetti ja kaksoisrepresentaatio valokuvassa

Artikkeli käsittelee lelua (valo)kuvattuna kohteena. Nukkekuvat, jotka dokumentoivat leikin tapoja, edustavat myös kuvaajansa muotokuvia, joissa rakennetaan ihanneminää tai kuvaleikin mahdollistamaa vaihtoehtoista identiteettiä. Kuussa fantastinen esine törmäytetään reaali maailman maisemien ja miljöiden kanssa ja muovi kohtaa luonnon luomat puitteet. Leikittely kuvakulmilla ja monialaisilla representaatioilla kiusoittelee ja houkuttelee katsojaa. Lelusta tulee avatar ja lelu kuvasta leikkiin kutsu, kuvaleikki, johon katsoja osallistuu kanssalleikkijänä.

Leluista ja leikkiin liittyvistä harrastuksista on sosiaalisen median tarjoamien mahdollisuuksien kautta tullut yhä näkyvämpi osa visuaalista kulttuuria. Tavanomainen lelun määritelmä kuuluu *Oxford English Dictionaryn* mukaan (suomennettuna) seuraavasti: ”leikkittäväksi tarkoitettu (usein tuttuja esineitä jäljittelevä) esine lapsille tai muille; leikkiväline; myös jotain joka on suunniteltu enemmän huvitukseksi kuin käytännönläheisyyteen perustuen”.

Leikki itsessään on perustavanlaatuisen osa kulttuuria, mutta pelit ja lelut ovat leikin historiallisia ja materiaalisia ilmentymiä. Ne eivät ranskalaisen psykologi-antropologi Roger Caillois’n mukaan muuta muotoaan vaan sosiaalisia funktioitaan (Caillois 1961, 58–59). Lelut kulkevat käsikkäin leikin kanssa, ja vaikka leikkiä voi ilman leluesineitä, leikkijän suhde leluun rakentuu nimenomaan yksin tai yhdessä leikkimisen tai leikillisen asenteen kautta. Siksi ihmisen lelujen kanssa harjoittamaa interaktiota tarkastellessa ei leikin käsitettä voida sivuuttaa.

Leikkiä voi yksin (solitary play), rinnakkain (parallel play) tai yhdessä (social play). Leikki nähdään yleisesti pääosin lasten toimintana,

johon suhtaudutaan asenteesta riippuen joko lumoavana, toiminnallisena kokemuksena tai hyödyttömänä ajankuluna, mikäli sitä verrataan tuottoisana pidettyyn kulttuuriseen luovuuteen. Kuvitteellisuudella on leikin määritelmässä olennainen merkitys (Piironen 2004, 13–14). Lapsella on luonnostaan halu fabuloida, eli halu luoda rinnakkaistodellisuuksia ja seipitellä tarinoita (Heinonen 2004, 97). Lelut, leikki ja tarinat nivoutuvat toisiinsa. Leluja ja leikin tarinallisuutta voidaan siis tarkastella nykyajan lelukulttuurin eri ulottuvuuksina.

Lelun käsite on nykykulttuurin moninaisuuden ja toisaalta leikkivän yleisön kasvun myötä laajentunut. Se sisältää perinteisten leikkivälineiden lisäksi muun muassa eroottiset lelut, autot, kamerat ja muut tekniset laitteet. Tässä artikkelissa lähestyn lelua juuri sen traditionaalisessa merkityksessä tarkoittaen, että lelut ovat nimenomaan leikkiä varten suunniteltuja, *kaikenikäisille* ihmisille tai eläimille sukupuolesta riippumatta, käsin tai teollisesti valmistettuja esineitä.

Tarkasteluni kohteena ovat nykyleluksi luokitteleman ja jäljempänä esittelemäni Blythe-nukke¹ ja siitä tuotetut valokuvalliset representaatiot, joita aikuiset leikkijät tuottavat ja jakavat sosiaalisen median leikkikentillä, esimerkiksi Flickr-valokuvapalvelussa (www.flickr.com). Leikin ilmenemismuotoja tutkinut Birgitta Almqvist (1992, 46) toteaa aikuisen leikin olevan usein kätkeytyä. Myös nukkeleikkejä performatiivisesta näkökulmasta tutkinut Riitta Rastas pohtii aikuisten mahdollista vaikeutta lähteä spontaanisti mukaan leikin ”voisiko olla” -maailmaan (Rastas 2010, 328). Mutta voisiko asia olla toisin nykypäivän leluleikissä?

Oman tutkimukseni aineistojen perusteella aikuisten leikki näyttäisi olevan jotain muuta ainakin verkkoympäristöissä. Tutkimusmatka internetin virtuaalisille lelulaatikoille paljastaa, etteivät lelut kuulu 2000-luvulla pelkästään lapsen *artefaktiseen* kokemusmaailmaan. Tutkimusmatka tulee samalla paljastaneeksi aikuisen leluleikin olemassaolon aktiivisen ja näkyvän luonteen. Leluista on jälleen tulossa yhä enenevässä määrin aikuisten kiinnostuksen, keräilyn kohde ja leikkitoiminnan väline. 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 lelu 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 luova ja tuottelias toiminta, kuten leluja inspiraationaan ja aihe maailmaan hyödyntävä valokuvaus, eräänlainen kuvaleikki. Tutkimusaineistoni valossa aikuinen leluleikki on ennen kaikkea yhteisöllistä toimintaa ja edustaa näin ollen leikkiä sen sosiaalisessa muodossa.

Lelun visuaalisuus ja manipuloitavuus tekevät siitä kiinnostavan kuvauksen kohteen. Lelu on usein pienikokoisuutensa, liikuteltavuutensa ja muokattavuutensa vuoksi helpommin aseteltavissa kuvaan kuin ihminen tai eläin. Leluja käytetään malleina ja muusina nykytaiteessa, mutta myös amatöörivalokuvaajat ja lelukeräilijät ovat alkaneet lähestyä leikkivälinettä yhä laajemmin valokuvauksen kautta. Vaikka leluja käytetään malleina maalauksissa², juuri valokuva

¹ Käsittelen Blythe-nuken ympärille rakentunutta, leikkisiä piirteitä sisältävää fanitoimintaa artikkelissa *Nettisuhteita* nukseen. Blythe: Kummajaisesta kulttikamaksi. Teoksessa Saarikoski, Petri, Heinonen, Ulla ja Turtiainen, Riikka (toim.) *Digirakkaus 2.0*, Turun Yliopisto, Kulttuurituotannon ja maisematutkimuksen julkaisut XXXI, 2011.

² Ks. tarkemmin Your Toy Portrait -sivusto, <http://customtoyporrait.com/>. Linkki tarkistettu 22.2.2011.

³ Blythen loi vuonna 1972 suunnittelija Allison Katzman. Leluryitys Kenner markkinoi nukkea vain yhden vuoden ajan, jonka jälkeen sen valmistus lopetettiin. Blythen oikeudet siirtyivät lelujätti Hasbrolle tämän ostettua Kennerin. Blythe saavutti suosion vasta 25 vuotta myöhemmin, kun tv-tuottaja Gina Garan sai ystävältään Kennerin valmistaman alkupe-
räisen nukan ja alkoi käyttää sitä mallinaan valokuvausta harjoitellessaan. Garan kuljetti nukkea mukanaan kaik-
kialle ja otti siitä satoja valokuvia. Vuonna 2000 hän julkaisi aiheesta ensimmäisen valoku-
vateoksensa, *This is Blythe*. Chronicle Booksin julkaisema teos on myynyt yli satatuhatta kappaletta ja sittemmin innostanut tuhansia nukkefaneja harrastuksen ja keräilyn pariin. Hasbro, Blythen tavaramerkkin ja lisenssinhaltija, myönsi myöhemmin japanilaiselle Takaralle oikeudet uuden Blythe-nukkesarjan tuottamiselle. Takara aloitti uusien Blythe-versioiden (ns. NEO Blythe-sarja) valmistuksen, mikä johti nukan maailmanlaajuiseen renessanssiin, erityisesti Aasian alueella. Hasbro lisensoi nukan valmistusoikeudet myös yhdysvaltalaiselle Ashton Drake Galleriesille, joka aloitti oman versionsa valmistuksen vuonna 2004. Takara lanseeraa edelleen vuosittain useita uusia nukkekalleja, joita keräilijät odottavat innokkaina.

⁴ Oxford English Dictionary määrittelee nukan seuraavasti: "An image of a human being (commonly of a child or lady) used as a plaything; a girl's toy-baby."

⁵ Ks. esim. The Connecticut Doll Artists, Doll FAQ, <http://ctdollartists.com/history.htm> ja tarkemmin teokset Dai-

näyttäisi tarjoavan lelutarinoille sopivan kommunikatiivisen alustan.

Seuraavassa käsittelen tarkemmin leluvalokuvia ja niissä esiintyvää lelua kuvattuna kohteena. Tuon esille näkemyksen, jonka mukaan kuvat, joissa leluja esitetään, sekä dokumentoivat että ilmentävät leikin tapoja. Pääasiallinen aineistoni koostuu sosiaalisen median kautta kerätyistä lelurepresentaatioista. Tässä keskityn Flickr-valokuvapalvelussa julkaistuihin nukkekuviin ja erityisesti Blythe-nukesta³ tuotettuihin kuviin. Kysyn aineistoltani, miten valokuvaus suhteutuu tämän päivän lelukulttuuriin ja millaisia leikin ulottuvuudet lelukuvien valossa ovat. Lisäksi kysyn, mitä Blythe-nukkeen keskittyvät leluvalokuvat kertovat kuvaajiensa lelusuhteista ja leikkitaivoista.

Yhden lisäulottuvuuden analyysiini tuo oma taiteellinen toimintani ja omakohtainen kokemukseni lelukuvien tekemisestä.

Ihmisen kuva

Nuket ovat ihmisen kuvia⁴. Materiaalisen kulttuurin historia sijoittaa nukkehahmojen synnyn varhaiseen vaiheeseen, jolloin ihmisen kuvat olivat aikuisten rituaalilyhteyksissä käyttämiä kulttiesineitä⁵. Tarpeettomaksi jääneestä rituaalitarpeesta tuli ainesta lasten leikkeihin (Daiken 1963, 102; Hillier 1965, 14). Siinä missä ihmisiä on filosofisessa keskustelussa (Guthrie 1986, 62) pidetty jumalten leikkikaluna, saattoi ihmislapsista kulttiesineiden kautta tulla esineiden määräysvallan omaava manipuloijia.

Esihistorialliselta aikakaudelta ei nukkeja ole säilynyt, mutta varhaisimmatkin löydökset osoittavat, että nukkeille pyrittiin jo niiden ensi vaiheissa antamaan liikuteltavat jäsenet ja näin ollen mahdollisimman tarkasti ihmiskehoa jäljittelevät piirteet. Teollisesti valmistetun nukan tarina alkaa Saksan Nürnbergistä, jota pidetään edelleen eurooppalaisena leluäärikaupunkina. Massatuotannon alku ajoittuu 1300-luvun esiteolliseen kauteen. Tämän ajanjakson nuket valmistettiin todennäköisesti pyhiinvaeltajien maskotiksi. Nukenteon perinne jatkui 1500-luvulla käsityöläisten ylläpitämänä. 1700- ja 1800-luvut toivat uudet materiaalit lelunvalmistukseen, mutta todellinen massatuotanto vakiintui vasta 1900-luvulla, erityisesti maailmansotien jälkeisinä vuosina (Nelson & Svensson 2005, 12–13). 1940-luvulta tähän päivään ihmisen kuva on yhä useammin merkinnyt muovista valmistettua nukkehahmoa tai käsityönä syntynyttä räsynukkeä.

Nykykulttuuri tuntee lelumarkkinoiden massatuotetun nukan, mutta se tunnustaa myös nukketaitelijoiden omien lainalaisuuksien alla elävän, rikkaan kirjon kattavan visuaalisen kentän alakulttuurin. Ihmisen kuvan variaatiot vaihtelevatkin tänään keraamisista keräilynukkeista vinyyliin valettuihin vauvanukkeihin ja jo 50-vuoden iän ylittäneestä Barbie-nukesta⁶ viime vuosina puhuttaneisiin Bratzeihin sekä toisaalta etenkin aikuisen leluyleisön omaksumaan ja tässä käsittelemääni Blytheen. Visuaalisuuden ohella nukke on aina paitsi artefaktinen ja siksi monin aistein koettava, myös ideologioita mukanaan kuljettava olio. Nukan mahdollisuudet ja toisaalta mahdottomuus edustaa ihmistä liittyvät useimmin sen ulkonäköllisiin ja fyysisiin ominaisuuksiin, kuten kasvonpiirteisiin, ruumiillisuuteen ja rotuun

tai näiden rajoittuneisuuteen.⁷

Erityyppiset ja eri-ikäisille leikkijöille suunnatut nuket vaikuttaisivat sisältävän erilaisia ideologisia funktioita. Siinä missä lelusuunnittelija pyrkii rakentamaan vauvanukkeen hoivaamiseen kannustavan elementin, on Barbien sanottu tähtäävän siihen, että leikkijä hoivaisi omaa kunnianhimoaan (del Vecchio 2003, 94). Vuoden 1987 Barbie-iskulause *"We girls can be anything!"* (Ladensohn, Stern & Schoenhaus 1990, 60) tuntuu olevan ristiriidassa kyseisen nukan representoiman ihmisen kuvan ajatuksen kanssa. Barbien edustama ja ennalta määrätty länsimainen ja läpikaupallinen maailmankuva vaikuttaa vanhentuneelta verrattuna niihin itseilmaisua ja yksilöllisyyttä korostaviin tekijöihin, jotka usein liitetään aikuisleikkijöiden nykyajassa suosimiin Blythe-, Pullip- tai pallonivelnukkeihin.⁸

Nukkeleikki, netti ja narraatiot

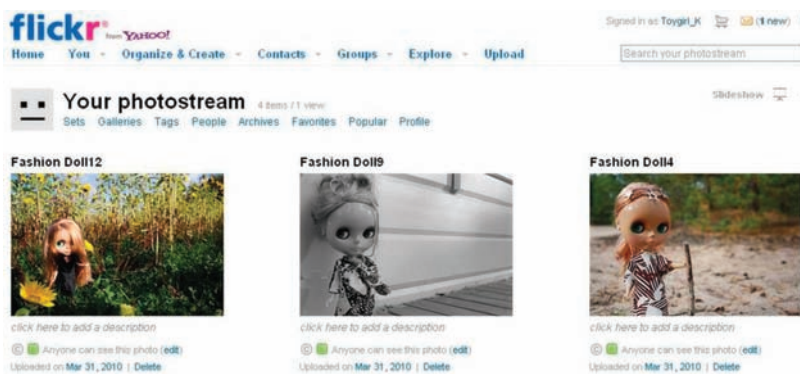
Nyky nukkeleikit ovat moninaisen toiminnallisuuden värittämiä; leluhahmoja kerätään, esitetään ja käytetään luovan ja itseilmaisullisen toiminnan välineinä kaikissa ikäluokissa (Heljakka 2011). Nukkeihin liittyvät omat pienoismaailmansa, jotka käsittävät mahdollisen nukkekodin sekä vaatetuksen, huonekalut, kulkuvälineet, lemmikit ja omat lelunsa. Näin ollen nukkemaailman voidaan todeta rinnastavan todellisuutta esineellisen kulttuurin näkökulmasta katsottuna. Kyse on tosin idealisoidusta, usein kirjaimellisesti vaaleanpunaisten linssien läpi avautuvasta maailmankuvasta, jossa nuket representoidaan länsimaisten, stereotyyppisten ja usein kaupallisina koettujen ihanteiden kautta.

Nukke koti on edelleen suosittu lelu ja siten eräänlainen väylä leikin maailmaan. Nukkekodit näyttäisivät edustavan etenkin erästä aikuisen leluharrastamisen osa-aluetta⁹. Pelit, kuten *The Sims*, ovat tuoneet nukkekotileikin virtuaalimaailmaan. Digitaalinen ulottuvuus mahdollistaa leikin viemisen uusille tasoille, kun nuket elollistuvat pelaajan niille ohjaamaan dynaamisen liikkeen ja dialogin kautta (Lauwaert 2009, 88). Pelien ja lelujen maailmat ovat monella tapaa lähentyneet toisiaan: samalla kun pelit ovat lainanneet piirteitä leluilta, on leluissa

ken, Leslie (1963) *Children's Toys throughout the ages*, Spring Books, London; Hillier, Mary (1965) *Pageant of Toys*, Elek Books, London ja Newson, J. and E. (1979) *Toys & Playthings*, Pantheon Books, United States.

⁶ Barbie-nukke on todennäköisesti maailman tunnetuin lelu. USA:ssa arvioidaan olevan enemmän Barbie-nukkeja kuin kansalaisia. Barbietta on kuvailtu tyhjäksi maalauskanakaaksi, joka tarjoaa rajattomat mahdollisuudet leikkijälleen. Ks. Clark, Eric (2007) *The Real Toy Story. Inside the Ruthless Battle for America's Youngest Consumers*. Free Press: New York, 76.

⁷ (Nyky)nukan ruumiillisuus on kiinnostava tutkimusaihe, johon en tässä yhteydessä kuitenkaan keskity seuraavaa tarkennusta laajemmin. Nähdäkseen nukke voi yhtäältä edustaa hyperreaalista eli mahdollisimman tarkkaan ihmisen ulkoista olemusta jäljittelevää hahmoa (esim. Reborn- ja Realdoll -nuket sekä ihmisrobotit) ja toisaalta pitkälti mielikuvituksen perustuvaa fantastista oliota, jolla on Blythen nukan tapaan liioitellut piirteet. Erilaisia nukkeja käytetään eri tarpeisiin. Artikkelini käsittelee näistä eritoten luovaa leikin muotoa samalla tiedostaen, että tietyt nuket palvelevat varsin erilaisia tarpeita: Esim. Realdoll-nukkeja käytetään mm. eroottisina leluina, jolloin niiden aistikas olemus muodostuu muokattavuutta (eng. malleability) tärkeämmäksi tekijäksi. Blythen tapauksessa luovuutta vapauttava potentiaali näyttäisi tärkeimmältä tekijältä, vaikka Blythe-aiheista kuvaleikkiä voi lukea myös muista lähtökohdista, kuten ruumiillisuudesta ja katseen käsitteestä (gaze) käsin.



Nukkekuvia kirjoittajan omilla Flickr-sivuilla.

⁸ Pallonivelnuket ovat aikuisleikkijöiden suosima nukketyyppi, jonka leikkijät usein itse rakentavat ja puuvustavat.

⁹ Ks. esim. Sevänen, Sanna, Nukkekotii kertoo tarinoita ja toteuttaa unelmia, *Satakunnan Kansan*, 8.12.2010.

¹⁰ Väite perustuu kirjoittajan omakohtaisiin havaintoihin leluteollisuuden alueella tapahtuneista kehityssuunnista. Digitaaliset pelit ovat saaneet lelumaisia ohjaimia, kuten esim. Wii-pelissä. Lautapeleissä lelumaisuus näyttäytyy esim. kolmiulotteisina rakenteina ja pelinappuloina, joilla on ”lelumainen”, esim. action-figuuria muistuttava olemus. Leluissa pelimäisyys näkyy selkeimmin interaktiivisten leluhahmojen kategoriassa, joissa erilaiset pelilliset toiminnot integroituvat leikittävään hahmoon, esim. pehmoleluun.

havaittavissa pelimäisiä piirteitä.¹⁰ *The Sims* -pelissä on aiheesta väitöskirjan kirjoittaneen Tanja Sihvosen mukaan lelumainen ominaisuus tai laatu (”toyish quality” ks. Sihvonen 2009, 4). Sillä Sihvonen viittaa pelin muokattavuuteen eli piirteeseen, jolla näyttäisi olevan merkittävä asema nykyleluilla tapahtuvassa leikissä.

Digitaalinen ulottuvuus on luonut leluleikkillekin uuden, kiinnostavan ympäristön. Nukkekotien sijasta huomio nyky nukkeleikeissä näyttäisi kulminoituvan nukkehahmoon itseensä, vaikka digiympäristöt tarjoavat leikin esittämislle oivallisen tilan. Perinteisempien leluhahmojen piiriin laskettavat nukket sisältävät digitaalisiin nukke-maailmihin nähden tärkeän elementin. Taktiiliset lelut luovat leikkijälleen käsin kosketeltavan portin Johan Huizingan (1938) kuvaamaan leikin *taikapieriin*, joka internetin aikakaudella näyttäisi ulottuvan myös verkko-ympäristöihin.

Brian Sutton-Smithin mukaan aivojen sisäinen leikki saa ulkoisen manifestaationsa juuri leikin kautta ja fantasiasta tulee osa todellisuutta (Sutton-Smith 1997, 21, 60–61). Nukkeleikissä materia kohtaa imaginäärisen ja leikkijän minä heijastuspinnan toivetoimille. Internetissä kuvitellut ja kerrotut maailmat laajenevat visuaaliseksi ja virtuaaliseksi leikin paikoiksi samalla, kun ne tulevat esitelleeksi leikkijöidensä fantasiaa. Leluihin onkin kautta aikojen liitetty tarinallisuuden elementti, joka tulee osaksi leluhahmoa jo sen suunnitteluprosessin alkuvaiheessa. On todettu, etteivät suunnittelijoiden leluihin kytkemät tarinalliset tai leikkitapa määrittävät aspektit, niin kutsutut käyttökensenaariot, kuitenkaan säätele niiden kanssa myöhemmin realisoituvaa leikkiä, vaan leikitavat määräytyvät pikemminkin leikkijästä itsestään käsin. Lapset ottavat leikkeihinsä aiheita mediasta, mutta jokainen leikki on kuitenkin erilainen (Karimäki 2007, 41).

Vaikka narraatiot lelun nimestä taustatarinoiniin saakka kytkeytyvät esineisiin leluvalmistajien luomuksina, ovat leikkijöiden itsensä muotoilemat kertomukset vielä tärkeämmässä roolissa. Kuten antropologi Jean-Pierre Rossie on todennut, lelu herää henkiin vasta sitten, kun sillä leikitään (Rossie 2005, 43). Aikuistenkin kuvaleikissä lelut ”heräävät henkiin”, kokevat metamorfoosin muoviesineistä erilaisten tarinoiden roolihahmoiksi.

Leikin kalu tulee kuvaan

Leikin estetiikkaa pohtinut Gunilla Lindqvist (2004, 171) on todennut, ettei lapsi leikkiessään ensin ajattele ja sitten leiki vaan yhdistää tiedostamattaan toiminnassaan ajattelun, kuvittelun ja leikin toiminnot. Aikuisten leluleikki näyttäisi edustavan luonteeltaan tiedostetumpaa toimintaa, erityisesti kuvaleikistä puhuttaessa. Ensin tulee leikki, sitten tilannetta dokumentoiva, valokuvattu kuvaleikki. Myös valokuvatesaan ihminen kokeilee ja leikittelee representaation mahdollisuuksilla. Leikin tuloksena syntyy lelu kuva – eräänlainen leikin dokumentaatio, mutta myös kerronnan väline. Aikuisten nukkeleikkejä ja leluharrastusta kuvaavista leikin dokumentaatioista tulee tarinallisia lelu kuvia, jotka siirtyvät edelleen digitaalisiin ympäristöihin, osaksi virtuaalisia leikkitiloja.

Digitaalisen kuvan kasvatettua merkitystään sosiaalisen median yhteistä visuaalista kokemusmaailmaa kanavoivana viestintävälineenä ovat myös leluista luodut kuvalliset representaatiot löytäneet luontevan esityspaikan itselleen. Mobiilimediassa kerrottuja ja jaettuina tarinoita tutkinut Marjo Mäenpää (2010) toteaa, että sosiaalisen verkon palvelut, kuten *Facebook*, *Youtube* ja *Flickr*, auttavat ihmisiä kertomaan oman elämänsä tarinaa mininarratioiden avulla (Mäenpää 2010, 28). Kyseiset viestintäkanavat ovat tulleet tärkeäksi osaksi fanitoimintaa ja harrastamista, myös aikuisten leluharrastuksia. Fanius kietoutuu usein yhteen fantasioiden kanssa. Lelut syntyvät suunnittelijan mielikuvituksessa, mutta lelutarinat uudistavat ja laajentavat tätä kuvittelun ja kertomuksen maailmaa. Fantasiahakuisuus on Elina Heikan ja Anna-Kaisa Rastenbergerin mukaan yhä useammin läsnä myös taidevalokuvassa: "Fantasian rakentaminen on erityisen silmiinpistävä ilmiö, jos valokuvataiteen ajatellaan lähtökohtaisesti kameran käytön takia olevan muita taiteita enemmän kytköksissä näkyvään todellisuuteen ja ihmisten arkielämän piiriin".¹¹

Valokuvanhallintatyökalu *Flickristä* (www.flickr.com) katsoja löytää satoja tuhansia, 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 leikkiä¹². 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 poseerauspotreetteja 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.¹³

Nuken manipuloitavuus verrattuna moniin muihin leluesineisiin tekee siitä kuvauskohteena erityisen; kolmiulotteinen artefakti antaa valokuvaajalleen luvan lähestyä itseään monipuolisesti. Käsiteltävyyttä tarkoittaa lelun leikkijälle suomia mahdollisuuksia asettaa se erilaisiin asentoihin, ikään kuin nykyaikaisen mallinuken. Lelukuviissa nukkehahmot poseeraavat ja ottavat paikkansa tilassa, suhteutuvat kuvattuun ympäristöön ja toisiin esineisiin, myös toisiin leluihin.

Leikki edesauttaa todellisuuden ja fantasian sekoittumista (Brown 2009, 136). Lelukuviissa hahmon fantastinen olemus voi kohdata reaali maailman esimerkiksi luontoympäristöön asetettuna. Luonnossa valokuvattu lelu on myös katsojan kannalta salaperäinen kuvausobjekti – sen todelliset mittasuhteet voivat olla vain leikkijä-kuvaajansa tiedossa. Mikäli leluesine suurennettaisiin inhimillisiin mittasuhteisiin ja asetettaisiin todelliseen maisemaan, sen toteaminen leluksi olisi huomattavasti helpompaa, huomauttavat Nelson & Nilsson (2002, 63).

Blythe: Lelukulttuurin kuriositeetti

Blythe-nukke edustaa yhtä lelukuvien kruunaamattomista kuningattarista. Alun perin lasten leikkikaluksi suunnitellun Blythen loi vuonna

¹¹ Ks. Heikka, Elina ja Rastenberger, Anna-Kaisa, Arjen ja Fantasian rajankäyntiä, 25 teoksessa (toim. Heikka, Elina, Rastenberger, Anna-Kaisa ja Bankale, Sheyi) *Liisa Ihmemaassa*. Näyttelyjulkaisu. Suomen Valokuvataiteen Museo.

¹² Lelukuvien lavastetut leikkiskenaariot kertovat leikkijöidensä kyvystä rakentaa spatiaalisia tilanteita ja dokumentoida ne mahdollisimman tarkasti. Näin perustelen useimpien lelukuvien olevan tulosta nimenomaan aikuisikäisten leluleikeistä.

¹³ Ks. esimerkiksi seuraavat linkit: <http://www.toystravelagency.com/> sekä <https://www.toytraveling.com/index.php?lng=en&matrix=gallery&to wn=1&place=1> ja <http://www.barcelonatoytravel.com/>, joista jälkimmäinen mainostaa toimintaansa seuraavasti: "BARCELONA TOY TRAVEL is the first and also a unique travel agency for cuddly toys and teddy bears in Spain. We offer your cuddly toy several-day sightseeing and adventure tour in Barcelona, one of the most engaging and breathtaking cities in the world." Linkit tarkistettu 22.2.2011.

¹⁴ Erään lähteen mukaan Blythe suunniteltiin chicagolaisessa Marvin Glass Associates (MGA) -lelu-suunnittelustudiossa ks. http://www.yatabazah.com/ChangeableBlythe/kenner_home.html, lähde tarkastettu 26.10.2010. Wikipedian mukaan Blythen hahmo perustuu erityisesti suuria silmiä ajatellen yhdysvaltalaisittailija Margaret Keanen teoksiin. Ks. [http://en.wikipedia.org/wiki/Blythe_\(doll\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Blythe_(doll)), viitattu 16.9.2011. Monet Blythe-fanit näkevät nukan muistuttavan myös animaatiohahmo Betty Boopia ja hyödyntävät näiden samankaltaisuutta esim. YouTube-videoissaan. Ks. esim. <http://www.youtube.com/B3aOExxDtrA&NR=1>. Linkki tarkistettu 16.9.2011.

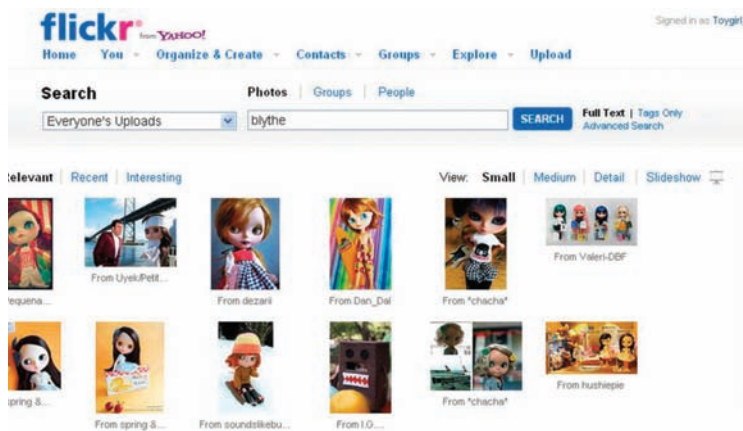
¹⁵ TIB-sivuston ylläpitäjällä, Gina Garanilla, ei ollut valokuvaajan koulutusta kun hän alkoi työstää materiaalia *This is Blythe* -kuvateostaan varten.

¹⁶ Vertailun vuoksi vastaava kokeilu hakusanalla "barbie" tuotti 413,317 osumaa. Linkki tarkistettu 16.9.2011. Tulos hakusanalle "toy" tuotti kaikkiaan 3,613,774 osumaa. On kuitenkin huomioitava, etteivät kaikki palvelussa esitetyt kuvat ole pelkästään lelu-, Barbie- tai Blythe -nukkeja esittäviä kuvia. Palvelun käyttäjä, ns. tagin viime kädessä valitseva henkilö voi käyttää kyseistä tagia myös muiden kuin kyseistä aihetta esittävien kuvien merkitsemiseen.

¹⁷ Valikoin 100 ensimmäistä Blythe-aiheista kuvaa "blythe" hakusanan mukaisesti, tukeutuen seuraavaan periaatteeseen:

1972 Allison Katzman.¹⁴ Lelun valmistus ja markkinointi lopetettiin vain vuotta myöhemmin, koska nukke ei erikoisen ulkomuotonsa vuoksi (suuri pää, erikoiset silmät) vastannut aikansa lelumieltyä. Lelujen semioottista ulottuvuutta tutkineet Kress & van Leeuwen (1996) ovat ehdottaneet, että myös lelua voidaan arvioida visuaalisten modaliteettien avulla: niitä ovat *vähemmän kuin todellinen* (less than real), *todellinen* (real) ja *enemmän kuin todellinen* (more than real). Tähän mittapuuhun asetettuna Blythe-nukke näyttäisi sijoittuvan kategorioista viimeiseen.

1970-luvulla jo kertaalleen hyllytetty nukke saavutti suosion vasta 1990-luvun lopulla, kun tv-tuottaja Gina Garan alkoi käyttää lahjanukkeaan valokuvamallina. Garan kuljetti nukkea mukanaan kaikkialle ja otti siitä satoja valokuvia. Vuonna 2000 hän julkaisi aiheesta ensimmäisen valokuvateoksensa, *This is Blythe*¹⁵. Chronicle Booksin markkinoima teos on myynyt yli satatuhatta kappaletta ja innostanut sittemmin tuhansia nukkefaneja harrastuksen ja keräilyn pariin. Lelukulttuurin kuriositeetti näyttää saavuttaneen kulttihahmon aseman. Kirjoitusta laatiessani Flickr-palvelusta löytyi hakusanalla blythe yhteensä 828,689 vastaavalla tagilla (asiasana tai tunniste) varustettua valokuvaa.¹⁶



Esimerkkejä Flickr-valokuvanhallintapalvelussa tehdystä kuvahausta sanalla blythe maaliskuussa 2011.

Seuraavassa esittelemäni tulokset perustuvat sadasta Flickr-valokuvanhallintapalvelusta blythe -hakusanalla helmikuussa 2011 poimitusta valokuvasta tehtyyn ja sisältöjä erittelevään kuva-analyysiin¹⁷(ks. Seppänen 2005, 142). Flickrissä kuvaajat esiintyvät nimimerkeillä, joten kuvaajien ikä, sukupuoli tai kansallisuus ei ole välttämättä katsojan luettavissa. Gina Garanin ylläpitämän TIB (*This is Blythe*, <http://www.thisisblythe.com/>) -fanisivuston profiileja tarkasteltuani minun on kuitenkin mahdollista olettaa, että Blythe-kuvia Flickrissä esittävät henkilöt edustavat molempia sukupuolia, eri-ikäisiä ja eri kansallisuuksia, pääosin aikuista kuvaleikkiä harjoittavia henkilöitä.

Lelukuvia, joita Blythe-nukke tähdittää, on mahdollista tarkastella representaatiokäsitteen kautta. Kuva on aina esitys joka representoi

kohdettaan. Käsite pitää sisällään sekä esittämisen että edustamisen ulottuvuudet (Sihvonen 2006, 129). Hietala ja Pentikäinen (2007, 60) muistuttavat, että mediassa kuvat ovat täynnä valintoja. Sosiaalisessa mediassa kuvaleikkijät itse sanelevat usein pelin säännöt ja tulevat osallistuneeksi toimintaan, johon Axel Bruns viittaa termillä *produsage*¹⁸.

Olennaista on se, millä kriteereillä kuvat ryhmitellään palvelussa, sillä juuri niin kutsuttujen tagien avulla katsojat määrittävät tarkasteltavan kuva-aiheen. *Flickrissä* lelukuvat ovat usein yksittäisiä vaikka selkeästi toisiin kuviin ryhmittelynsä mukaan liittyviä (ns. ”pools”). Palvelusta löytyy myös useita saman tekijän tuottamia kuvia, jotka toisinaan liittyvät laajempiin sarjoihin. Huomionarvoista on, etteivät kuvat välttämättä näy palvelussa peräkkäisinä ja siten sarjallisina kuvina. Mediatutkija Veijo Hietala näkee yksittäisen kuvan diskurssin vajavaisena tarinan suhteen (Hietala 2006, 101). Itse näkisin lelukuvien diskursiivisen ulottuvuuden täydentyvän niiden otsikoinnin ja toisaalta niihin kohdistuvan kommentoinnin kautta. Leikkisyys ei ainoastaan käy ilmi kuva-aiheissa. Myös kuville annetut nimet, kuvaajien nimimerkit ja kuvista palveluun jätetyt kommentit toimivat osana kuvaleikkiä sen laajemmassa, kerronnallisessa ja kommunikatiivisessa merkityksessä. Tällä tavoin kuvaleikin voisi ajatella noudattelevan samaa logiikkaa kuin muunlainenkin verkkoympäristössä tapahtuva toiminta. Saarikoski ja kumppanit toteavat, että ”leikillisuus vaikuttaa olleen koko Internetin omaksumisprosessin ajan merkittävä ihmisiä verkkotoiminnan piiriin houkutelut tekijä” (Saarikoski, Suominen, Turtiainen ja Östman 2009, 261).

Flickrin lelukuvista pääosa painottaa kahta osa-aluetta. Yhtäältä ne kiteytyvät lelun hahmoon, toisaalta niissä keskitytään leluun suhteessa valokuvattuun tilaan ja toimintaan. Rajaan tässä tarkasteluni näihin kahteen osa-alueeseen tiedostaen, että tarkastelun ulkopuolelle jäävät esimerkiksi keräilijöiden kokoelmia tai sisustusta esittävät nukkekuvat. Näin ollen analyysin ytimessä ovat kuvat, jotka fokusoituvat yksittäiseen nukkeeseen.

Jaottelin aineiston kahdeksaan kategoriaan: tuunauskuvat, erikoisefektikuvat, muotikuvat, maisemakuvat, interiörikuvat, lähikuvat, mustavalkokuvat ja kuriositeetit. Tuunauskuvilla tarkoitin lelukuvia, joissa esiintyvää Blythe-nukkea on selkeästi muokattu hiusten (väri, kampa, pituus), silmien (väri, asento) tai ihonvärin osalta. Erikoisefektikuvat on muokattu kuvankäsittelyohjelmalla, mikä näkyy poikkeuksellisina värisävyinä tai kuvien ja tekstien tai erillisten kuvakerrosten yhdistelminä. Muotikuvissa nukan asu on selvässä pääroolissa. Maisemakuvissa Blythe poseeraa ulkotiloissa, ja interiörin on sananmukaisesti kuvattu sisällä. Lähikuvat ovat tarkoituksellisesti rajattuja otoksia, jossa tietty osa nukesta, kuten pää tai jalat, hallitsee kuvapintaa. Mustavalkokuvat eivät sisällä värillisiä elementtejä. Kuriositeeteiksi nimeämäni kuvat ovat aiheeltaan tai representaatiotavaltaan poikkeuksellisia. Näissä kuvissa Blythe-nukke esiintyy alastomana, miehenä, pyörätuolissa ja silvottuna vaikka niin, että nukan pää toimittaa martinilasissa oliivin virkaa. (Katso kuvat: *Blythe-tini*, lähde: <http://www.flickr.com/photos/uyek/484642197/> ja *Blythe Physical Challenge #10*, [Kuvassa tulisi esiintyä vain yksi nukke. Kuvat, jotka esittävät useampaa nukkea esittävät usein keräilijän \(tässä tapauksessa Blythe-harrastajan\) kokoelmia ja halusin rajata keräilyteeman analyysini ulkopuolelle. On kuitenkin huomioitava, että myös keräilyä voidaan pitää yhtenä leikin ulottuvuuksista.](http://www.flickr.com/photos/sher-</p></div><div data-bbox=)

¹⁸ Ks. tarkemmin <http://produsage.org/>, viitattu 24.8.2011. Bruns käsittelee aiheet useissa teoksissa, mm. Bruns, Axel (2008) *Blogs, Wikipedia, Second Life and Beyond: From production to produsage*. Peter Lang Publishing, New York.

¹⁹ Ks. tarkemmin <http://thesartorialist.blogspot.com/> ja [http://en.wikipedia.org/wiki/Fruits_\(magazine\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Fruits_(magazine)). Linkit tarkistettu 23.2.2011.

²⁰ Ks. tarkemmin esim. Rauch, Eron and Bolton, Christopher (2010) *A Cosplay Photography Sampler* teoksessa Luning, Frenchy (2010) (toim.) *Fanthropologies*. Mechademia Volume 5. University of Minnesota Press, Minneapolis, 176-190. Cosplay-pukuleikkijät kuljettavat toisinaan mukanaan myös harrastukseensa liittyviä leluja.

²¹ Nukke nähdään usein ihmisen kuvana ja nukkeleikeissä näin ollen simuloidaan ihmisten toimintoja. Toisaalta nukkeilla voi leikkijän mukaan olla myös ominaisuuksia, jotka ylittävät inhimillisen toimintakyvyn kentät.

²² Roger Caillois on tarkastellut leikkiä paidia-ludus -asteikon mukaisesti. Tämän asteikon ääripäihin sijoittuvat leikin tavat liittyvät ajatuksen säännönmukaisuudesta ja toisaalta vapaasta leikistä.

she/4977915611/, viitattu 11.3.2011.)

Luokitteluni paljastaa, että muotikuvat yhdessä maisemakuvien kanssa muodostavat selvän enemmistön (yli 50 %) kaikista tarkastelemistani Blythe-kuvista. Tuunaus- ja lähikuvat muodostavat toisen merkittävän parin (yli 30 %). Kuvakuriositeetteja on enemmän kuin mustavalko- ja erikoisefektikuvia yhteensä.

Huomattavaa tässä tarkasteltujen Blythe-representaatioiden suuntausta edustavat muotiin ja asustamiseen liittyvät lelu kuvat. Nukke näyttäisi tarjoavan mielenkiintoisen leikkialustan juuri puettavuudesta ja asustettavuudesta johtuen. Useat muotitalot ovat luoneet omista luomuksistaan version Blythelle, mutta vielä kiinnostavampana koen amatöörivalokuvaajien omat stailaukset, jotka voivat perustua myös itse ommeltujen nukenvaatteiden ja asusteiden hyödyntämiseen ja esittämiseen. Näin ollen Blythe-kuvat voidaan nähdä myös muotikuvaleikkinä. Kuvat muistuttavat bloggaajien ja valokuvaajien, kuten The Sartorialistin ja Shoichi Aokin¹⁹, verkkosivuilla ja muissa julkaisuissa esitetyjä katumuotiotoksia tai *The Sims*-pelin yhteydessä harjoitettua skinning-toimintaa, jossa pelihahmoille suunnitellaan uusia asuja (Bruns 2008, 291; Sihvonen 2009, 7). Kuvaleikki tuo mieleen myös populaarikulttuurin kentältä tutun *cosplay*-harrastuksen, jossa pukeutuminen, identiteeteillä leikkely ja valokuvaaminen ovat kaikki olennaisia elementtejä.²⁰

Trendit tai niiden ulkopuolelle undergroundiin tietoisesti asettuminen voidaan aineistoni perusteella nähdä myös Blythen tuunauskuvissa. Nukkehahmon hiuksiin, meikkiin ja ihonväriin kohdistuva manipulaatio näyttäisi kertovan, että lasten nukkeleikeistä tuttu hius-ten laittaminen (hair play) muodostaisi tärkeän ulottuvuuden myös aikuisten leikissä. Vaihtoehtoinen tapa lukea tuunaukseen keskittyviä kuvia on niiden näkeminen eräänlaisena vastarintana sille, millaisena valmis nukke leikkijälleen valmistajan puolesta tarjoillaan. Blythen sisältämän *luovan potentiaal*in ansiosta nukke on kuitenkin kuin tehty muokattavaksi. Näin lelu kuvia sosiaaliseen mediaan tuottavat leikkijät näyttäisivätkin tekevän. On huomioitava, ettei kategorinen jako kuitenkaan ole ilmeinen kaikkien Blythe-kuvien kohdalla. Muotikuva voi samalla olla maisema- tai interiöörikuva ja tuunauskuva lähikuva. Erikoisefektikuvat ja kuriositeeteiksi nimeäni kuvatyypit eroavat esitystavoissaan selkeästi muista. Nämä kuvat toimivat ikään kuin huutomerkkeinä valtavirtaa representoivien otosten joukossa.

Roger Caillois määrittelee teoksessaan *Man, Play and Games* (alkup. *Les Jeux et les Hommes*, 1958) leikin vapaaehtoiseksi, erityiseksi, epävarmaksi ja tuottamattomaksi toiminnaksi, joka kuitenkin on säänneltyä ja mielikuvituksellista. Hän jakaa leikin kategorioittain kilpailuun, sattumaan/onnenpeleihin, jäljittelyyn ja huimaukseen (Caillois 1961, ix-x), joista nukkeilla tapahtuva leikki soveltuu parhaiten tarkisteltavaksi jäljittelyn (mimicry) kategoriaan²¹. Caillois'n mukaan leikit voidaan jaotella sen perusteella, onko leikillä pelien tapaan tarkat säännöt (ns. ludus), vai pohjautuuko se spontaanimpaan ja vähemmän jäsenneltyyn toimintaan (ns. paidia).

Caillois'n leikin jaotteluun viitaten näyttäisi siltä, että Blythe-hahmoon keskittyvä kuvaleikki sijoittuisi parhaiten *paidian* puitteisiin.²² Paidia tarkoittaa lasten leikkiä, mutta sen piiriin kuuluvat myös leikit,

joissa säännöllä on vähäinen merkitys leikin kulkuun. Paidiaan kuuluvien leikkien saattavat muuttua jatkuvasti, ja ne ovat harvoin julkilausuttuja (Caillois 1961, 27–28).

Kuvaleikin säännönmukaisuuksien tarkastelun ohella toisen mielenkiintoisen tarkastelun kohteen muodostaa kysymys leikin tuottamattomuudesta. Caillois näkee leikin tuottamattomana, vaikkakin säänneltynä ja mielikuvituksellisenä. Kuvaleikki näyttääyttyä sitä vastoin paitsi mielikuvituksellisenä, myös *tuottoisana* toimintana, jonka luovia tuotoksia lelukuvat ovat. ”Leikissä, ja ehkä vain leikissä ylipäättään, lapsella tai aikuisella on vapaus olla luova”, toteaa psykoanalyytikko Donald Winnicott (1971, 53). Caillois’n näkemyksestä poiketen aikuinen leikki on kuvaleikin näkökulmasta nähtävä tuoteliaana toimintana siltä osin, että se muokkaa ja uudistaa leluun liitettyjä merkityksiä ja tulee näin laajentaneeksi niiden kenttää. Näiden ajatusten valossa lelukuvat voitaisiin ennen kaikkea ymmärtää Winnicottin määrittämän spontaanin, vähemmän säännönmukaisen ja luovan leikkipotentialin manifestaatioina. Leikissä aikuisenkin on lupa kokeilla, luoda ja tuottaa uutta ja kokea näin ollen leluesineet ennalta arvaamattomin tavoin.

Kaksoisrepresentaatio ja omalaatuinen omakuva

Nuket ja nukkeleikki ovat olleet tärkeä osa lapsuuden, erityisesti tyttöyden historiaa (Shoaf 2010, 176). Leikkiminen nukeilla tai leluilla ei kuitenkaan sinänsä ole ikä- tai sukupuolisidonnaista. Jonne Arjoranta toteaa, että ”kaikki aina lapsista vanhuksiin, naisista miehiin, esiintyjistä kilpailijoihin ja taiteilijoista jopa tutkijoihin voivat leikkiä omalla tavallaan” (Arjoranta 2010, 11). Allekirjoitan itsekin nukkeleikin merkittävyuden paitsi lapsuudessa myös aikuisiällä.

Yhdysvaltalaisista nukkekulttuuria tutkinut Jacqueline Fulmer kirjoittaa, että aikuisille omistajilleen nuket eivät ole leikin välineitä (playthings), vaan ne edustavat joko epäsuorasti tai suorasti omistajaa itseään (Fulmer, tulossa 2012²³). Jos nukeista on tullut omistajiensa edustajia, onko leikin mahdollisuus silloin poissuljettu? Voitaisiinko sen sijaan puhua eräänlaisesta representaatioliekistä, jonka muokatavissa olevat nyky nuket erityisen hyvin tuntuvat mahdollistavan?

Oman tutkimukseni sivupoluilla vuodesta 2009 alkaen syntyneet nukkeaiheiset valokuvateokset ovat herättäneet katsojissa kysymyksiä siitä, kuvaanko Blythe-aiheisissa kuvissani sittenkin itseäni, enkä nukkea. Ajatus nukesta omakuvan sijaisena ei ensihetken hätkähdyksen jälkeen tuntunutkaan täysin vieraalta. Roolit ja vaihtoehtoisilla identiteeteillä leikkittely ovat olleet läsnä taidekuvissani jo ensimmäisistä näyttelyihin osallistuneista teoksista lähtien.²⁴ Nämä pohdinnat johtivat syventymään lelukuvien mahdollisuuksiin toimia paitsi omalaatuisina omakuvina, myös kaksoisrepresentaatioksi nimeämäni esitysstrategian kautta.

Kaksoisrepresentaatioksi nimeämäni strategia on kuvaleikin yhteydessä seuraava: Kuvauksen kohteesta tulee kuvattuna enemmän kuin pelkkä lelu. Tarkastelemissani lelukuvissa voidaan nuken esittämisen tapa nähdä kaksijakoisena. Yhtäältä nukke kuvaa aina itseään²⁵ eli

²³ Lähde: Fulmer, Jacqueline (tulossa 2012) *Doll Culture in America*. University Press of Mississippi.

²⁴ Vuonna 2007 osallistuin Generaattorigallerian avajaisnäyttelyyn Porin Puuvillatehtaalla kaksi teosta käsittävällä *Tribute to Catwoman* -kuvaparilla, joka leikkitti juuri sankariteemalla, kuten myös myöhemmin useassa eri galleriassa ja näyttelypaikassa esitetty *Escape in Wonderland* -kokonaisuus. *Wonderland*issa roolini oli Ihmemaan Liisa, joskin uudelleentulkittuna ja toteutettuna, vain hienovaraisesti Lewis Carrollin satuklassikkoon viitaten.

²⁵ Nukke voi myös olla tietoisesti omistajansa ulkonäköä jäljittelevä. Esim. American Girl -nuken voi halutesaan kustomoida itsensä näköisnukeksi. Tässä artikkelissa keskityn kuitenkin valmiisiin Blythe-nukkeihin, joita leikkijät muokkaavat mieleisekseen vasta nuken hankittuaan.



Blythe-kuvat voivat toimia muotikuvaleikkeinä, jotka perustuvat itse suunniteltujen asusteiden hyödyntämiseen ja esittämiseen. Copper Chain ja Sunshine sarjasta *Doppelgänger*.

²⁶ Nykyajan pallonivel-nukkejen valmistuksen aloitti Volks vuonna 1999. Nukkejen osat, jotka leikkijät itse kokoavat, maalaavat ja tuunaavat tulevat useimmissa tapauksissa Japanista, Etelä-Koreasta ja Kiinasta. Pallonivelnukkejen tyylin sanotaan polveutuvan paitsi realismista myös sisältävän vaikutteita animesta. Ks. myös http://en.wikipedia.org/wiki/Ball-jointed_doll, viitattu 2.11.2010.

²⁷ ks. tarkemmin Hello Super Dollfie, http://site.volksusa.com/html/hello_sd/index.html, viitattu 22.8.2011.

²⁸ Toijonen, Siskotuulikki "Haluan vietellä katsojat emotionaalisesti". Nukketeatteriohjaaja Merja Pöyhöstä käsittelevä kirjoitus, *Kritiikin uutiset*, 2/2011, s. 20.

valmistajan leluun sisällyttämiä persoonallisuuspiirteitä, jotka, kuten aiemmin totesin, välittyvät leikkijälle sen tarinallisessa ulottuvuudessa visuaalisiin ja sanallisiin keinoin. Leikkijä voi kuvaleikissään kuitenkin haastaa leluteollisuuden nukelle antaman olemuksen personoinnin kautta – muokkaamalla tämän kokonaisilmettä hiuksia, meikkiä ja vaateista muuttamalla. Näillä keinoin nukun ulkoinen olemus saa personoidun leiman, joka voi vastata leikkijän ulkonäköön kohdistamia ihanteita. Samaistuminen ei rajoitu pelkästään ulkoisiin tekijöihin. Myös nukkevalmistajat voivat kannustaa harrastajia identifioitumaan nukkehahmojen kanssa ulkonäköä syvemmällä tasolla. Volks, ensimmäinen ja suurin pallonivelnukkejen²⁶ valmistaja, mainostaa nukkeja nettisivuillaan kirjoittamalla: "Super Dollfie on 'Toinen Sinä', jonka sinä luot itse. Se tulee maailmaan vain sinun tahdostasi [...] Kohtalon nukke, 'Toinen Sinä' odottaa sinua."²⁷ Nukkeen liittyvä kuvaleikki ei siis välttämättä liity vain esteettisiin ulottuvuuksiin. Nukketeatteriohjaaja Merja Pöyhönen toteaa, että nukun käyttäminen teatteriesityksessä sekä etäännyttää että helpottaa katsojan samaistumista siihen.²⁸ Samoin nukke voi tarjota mahdollisuuden toimia leikkijänsä toiminnallisena *alter egona*, jolloin sen tehtävänä on olla eräänlainen toiveidentoteuttaja ja työkalu mielikuvitusleikeissä.

Aikuisten harjoittama ja nukkejen avulla tapahtuva kuvaleikki näyttäisi siis eroavan lasten kuvitteluun liittyvistä roolileikeistä, joissa Caillois'n mukaan "harjoitellaan elämää varten". Nähdäkseen aikuisten nukkeleikeissä luodaan eritoten uutta ja "harrastetaan



Maisemakuvissa Blythe-nukke poseeraa luonnossa.
Kuva Heljakka: *Bel far Niente*.

elämää varten”. Lapset huolehtivat nukkeistaan (care), ja aikuiset jakavat kokemuksia nukkeharrastuksestaan (share). Erottavana tekijänä näkisin erityisesti leikkiin ajavan motivaation; lasten roolileikit tähtäävät todelliseen elämään kohdistuvan kokemuksellisuuden ja toivetilojen tarkasteluun, kun taas aikuisten kuvaleikissä esitetään enemminkin fantasioita, jotka voivat toteutua juuri leikissä, mutta ovat todellisuuskytköstä vailla.

Digitaalisissa ympäristöissä tapahtuvaa pelaamista tutkinut Stephen Kline väittää nykyajan lasten kadottaneen vapaaseen leikkiin kytkettyvän kokemuksen siksi, että heidän sosiaaliset suhteensa rakentuvat yhä enenevässä määrin *avatarien*²⁹ ympärille (Kline 2005, 245). Pelillisiin yhteyksiin liittyvissä merkityksessään avatar tarkoittaa käyttäjänsä edustajaa virtuaalisessa ympäristöissä (esim. Filiciak 2003, 89). Aikuisten osalta digitaaliset leikkikentät toimivat tutkimusaineistoni mukaan kuitenkin vapaan leikin mahdollisuuksia laajentavina tiloina, jotka edesauttavat yhteisöllisen ja positiivisen kokemuksen vahvistumista samanmielisten lelufanien kesken. Näissä ympäristöissä leluista tulee kuvattuina ja jaettuina leikkijöidensä eräänlaisia jatkeita.³⁰

Monet *Flickrissä* jaetuista lelukuvista esittävät Blythe-nuken aktiivisena toimijana erilaisissa ympäristöissä tai (lavastetuissa) tilanteissa. Aikuinen leikkijä voi nähdä nukkensa potentiaalisena porttina mahdollisuuksien maailmaan (Tomshine 2010, 334–339). Nuken kautta leikkijä-kuvaaja voi kuvitella itsensä asuihin, tilanteisiin ja

²⁹ Avataara, sanskritin kielellä alkuperään, syntyperään, sukuun ja polveutumiseen viittavaa sana (eng. descent) liittyy hinduismisssa uudelleen-syntymisen, ruumiillis-tumisen ja kuolemat-tomuuden ajatuksiin. Hindujumalat ja jumalattaret käyttävät avataaroja halutessaan vierailla ihmisten ruumiilliseen ja kuolevaisen maailmaan. Ks. esim. Waggoner, Zach (2009) *My avatar, my self. Identity in Video Role-Playing Games*. McFarland & Company, Inc. Publishers, North Carolina, s. 8.

³⁰ Käännös kirjallisuudesta löytyneestä "extensi-on" termistä kirjoittajan oma. Antropologi Minna Ruckenstein ehdottaa, että leluista (kuten virtuaalilemmikki Tamagotchista) voitaisiin keskustella leikkiväläneenä, joka ylittää "todellisen" ja

"virtuaalisen" rajapinnat. Näen samankaltaisuuksia lelu kuvissa esitettyjen leluhahmojen välillä, sillä materiaalisina objekteina ne sisältävät leikin potentiaalin, joka kutsuu leikkimään kanssaan ja avullaan esim. valokuvauksen kautta ja jonka jälkeen ne lelu kuvina ja digitaalisissa ympäristöissä jaettuina toimivat eräänlaisina leikkiinkutsujina aikuisten leikkijöiden kesken.

³¹ Maailman ihanin tyttö -valokuvaprojekti pohjautuu Miina Savolaisen kehittämään voimauttavan valokuvan menetelmään. Voimauttavaa valokuvaa käytetään eri puolilla maata kuntouttavana ja ennaltaehkäisevänä työmenetelmänä hoidollisilla aloilla sekä työyhteisöjen kehittämisessä. Lähde: Maailman ihanin tyttö - kirjan lehdistötiedote 21_10_2008.

mielentiloihin, jotka nuken avulla ovat helpommin realisoitavissa. Nuken voi asettaa toimimaan itsensä sijaisena, *doppelgängerinä* tai *body doublena*, jolla on paremmat valmiudet asettua valokuvaan ja sitä kautta kuvaleikkiin.

Digitaalisiin peleihin keskittynyt tutkimus (game studies) on käsitelty monipuolisesti pelaajan suhdetta pelissä esiintyviin, dynaamisiin hahmoihin. Mielestäni pelitutkimuksen kentässä esitetyt näkemykset soveltuvat hyvin myös netissä tapahtuvan kuvaleikin ja toisaalta leikkijöiden lelusuhteiden tarkasteluun. Vaikka materiaallinen nukke on digitaalista pelihahmoa staattisempi olio, ei se kuvaleikin myötä jättäydy toiminnan ulkopuolelle ja siten passiiviseen rooliin. Useissa Blythe-kuvissa nukke esittäytyy päinvastoin toiminnan keskipisteenä, toisinaan jopa leikkijänsä "sijaisseikkailijana". Näin ollen voidaan olettaa, että leikkijät itse antavat nukelle usein aktiivisen toimijan roolin, joka on paljon monimuotoisempi kuin rooli pelkkänä katseen objektina tai esineenä – ihailtuna ja fetissinomaisena.

Reaalimaailman pelaajien ja virtuaaliympäristöjen avatarin suhdetta videopelikontekstissa tutkinut Zach Waggoner (2009, 1) toteaa näiden suhteiden olevan dynaamisia ja monimuotoisia.

Pelihahmo Lara Croftia tutkinut Tanja Sihvonen näkee digitaalisen naishahmon mahdollisena samaistumisen kohteena, jonka myötä pelaaja voi nähdä ruudulla paitsi tämän representaation, myös itsensä sillä erotuksella, ettei pelihahmo ole kuva pelaajasta itsestään, vaan pikemminkin tämän toiminnan jälkien kuvaaja (Sihvonen 2006, 146–148). Helen Kennedy määrittelee hahmon teknologiseksi toiseksi (technological second self), jonka myötä pelihahmosta tulee pelaajan jatke (Kennedy 2002, 6). Virtuaali-identiteettiä digitaalisissa peliympäristöissä tutkinut Laetita Wilson määrittelee avatarin korvikeminäksi, joka edustaa reaalimaailman ympäristön käyttäjää (pelaajaa) ja toimittaa näin ollen sijaisen virkaa. Avatarin luominen tarkoittaa Wilsonin mukaan myös valintojen tekemistä. (Wilson, 2003.) Waggonerin tutkimuksen mukaan pelaajat rakentavat avatarinsa tukeutuen pitkälti persoonallisuuteensa ja kokemuksiinsa reaalimaailmassa. Tutkimukseen osallistuneet henkilöt tekivät myös tiedostamattomia diegeettiseen eli tarinan maailmaan kuuluvaan kertojaääneen liittyviä ratkaisuja (Waggoner 2009, 95, 159).

Avatarin ei siis voida ajatella edustavan passiivista lähestymistapaa pelaajan näkökulmasta käsin. Pikemminkin näen niiden potentiaalin luovan toiminnan toteutuspaikkoina ja toisaalta mielikuvituksellisia samaistumisen kohteina, jotka rakennetaan ainakin osittaisiksi omakuviksi sekä tiedostaen että tiedostamatta. Käyttäjän (pelaajan tai leikkijän) identiteetti, virtuaalisen avatarin identiteetti ja näiden väliset yhteydet ja jännitteet sijaitsevat identiteettien välisessä liminaalissa leikin tilassa (Waggoner 2009, 12). Pelihahmon funktio näyttää näin ollen toimivan samankaltaisella avatarinomaisella tavalla kuin nukenkin. Olemukseltaan dynaamisempia digitaalimaailmaan sijoitettavia pelejä ei kuitenkaan tarkastella samoin kuin staattisia lelu kuvia. Valokuvassa kuvaleikki tallentuu leikin ohessa ja tarjoaa siten mahdollisuuden palata tarinaan leikkitalanteen ulkopuolella. Kuvaleikissä kuvatusta leluhahmosta voi siis tulla *avatar*, eräänlainen leikkijänsä representoiva ja siten edustava kaksoiskuva: yhtä aikaa tämän alter ego ja lelulle

ominaisen lumovoiman omaava, artefaktinen, inhimillisiä rajoitteita vailla oleva airtut ja identiteettien peilipinta.

Anthony Giddensin mukaan identiteettimme ydin ei löydy käytöksestämme tai muiden ihmisten reaktioiden myötä, vaan mahdollisuudessamme ylläpitää jatkuvaa minä-kertomusta (Giddens 1991, 52–54). Antropologi Tom Boellstorffin mukaan avatarit eivät olekaan vain ”paikanvaraajia” (placeholders) minuudelle, vaan minuuden rakentamisen paikkoja (Boellstorff, 2008, 149).

Kuvaleikki, jossa leluista tulee leikkijänsä avatareita, voidaan nähdä identiteettimme rakennuspaikkana, minä-kertomuksen yhtenä yhtä aikaa mielikuvituksellisena ja leikkisänä narraation ulottuvuutena.

Kuvaleikki tarjoaa täten leikkijälleen kaksitahoisen representaatioalustan, jota on leikissä/leikkien syntyvistä kuvista käsin mahdollista tarkastella myös leikkitapahtuman jälkeen. Ajallisen ulottuvuuden, luovan toiminnan ja identiteeteillä leikkittelyn mahdollisuudet edustavat kaikki leluihin kytkeytyvää potentiaalien rihmastoja. On syytä korostaa myös niiden tilallista erityislaatuisuutta. Materiaalisten artefaktien – joita lelut ovat – myötä eri-ikäiset leikkijät voivat astua visuaaliseen, ja lopulta digitaaliseen fantasiaan, johon lelu toimii porttina.

Leikkittynä esineenä nukessa yhdistyvät samanaikaisesti eskapismien ja läsnäolon mahdollisuudet, tässä ja nyt -kokemus ja toisaalta ajatus paikasta ”siellä jossain”, jolloin kuvasta voi muodostua kuvaajalleen jopa voimauttava kokemus. Näin ajatellen nukkekuvien voitaisiin nähdä toimivan samalla tavoin kuin vaikkapa valokuvaaja Miina Savolaisen *Maailman ihanin tyttö* -projektissa, jossa nuoret naiset tulevat valokuvaajan myötävaikutuksella osaksi fantasian värittämiä muotokuvia.³¹ Blythestä *Flickrissä* jaetut leluvalokuvat osoittavat että leluhahmojen kautta leikkijä – myös aikuinen – voi eläytyä sankarittaren sielunmaailmaan, tarkastella toivetiloja ja jäsentää fantasioita. Hän voi kuvata leluvalokuvia, leikkiä kuvilla ja kuvissa.

Nukke taiteen työkaluna

Tytön leikki on viisautta vailla vihaa. Hänen leikkinsä varovaisuudessa on kaikki se kunnioitus, jota hän tuntee elämäänsä kohtaan. Siinä on hänen elämänvoimansa, joskus melankolinen, joskus hilpeä. Tytön leikki on sielun suojelua vailla selustan turvaamista. Leikki on vapaaehtoista. Vapaaehtoisempaa kuin elämä.³²

Leikin ilmiötä tarkastellut taidekasvattaja Liisa Piironen (2004, 316) huomioi, että leikissä ja taiteessa on monia yhteisiä tekijöitä, kuten luovuus, mielikuvitus, muuntelu sekä metaforinen ja assosiatiiivinen ajattelu. Kuvaleikin keskiöön näyttäisivät lelun lisäksi tulevan materiaalisen maailman ja mielikuvituksellisen tarinan hetkellinen kohtaaminen, jossa tarinankertojana kuvaaja toimii. *Flickrin* leluvalokuvien laatu kertoo laajasta kuvaajakunnasta, jonka kyvyt taltioida lelu osana interiööriä tai maisemaa vaihtelevat tasoltaan. Blythe-nukkeen keskittyvät leluvalokuvat tulevat kertoneeksi kuvaajiensa lelusuhteista ja leikkitavoista moninaisin tavoin: tässä tarkasteleman aineiston

³² Ks. Ulla Jokisalo (2011) *Leikin varjo. Guises of Play*. Näyttelyluettelo. Teksti Anna Kortelainen, Aboa Vetus & Ars Nova. Musta Taide: Helsinki.

myötä on mahdollista nähdä kuvaleikille ominainen, monimuotoinen luovuus ja toisaalta nukkejen käyttö erilaisten minä- ja omakuvien sekä identiteettien rakennuspaikkoina, lelujen avatariaalinen potentiaali.

Flickrissä asialla ovat niin amatöörit kuin ammattilaisetkin, millä ei lopulta ole merkitystä leikin kannalta. Kuvaleikin tulisi olla kuin leikin yleensä, vapaamuotoista ja vapautta vastuusta aihevalinnan tai teknisen tason suhteen. Tässä kirjoituksessa esittämäni pohdintojen valossa lelukuvat, erityisesti Blythe-nuket kuvien kohteena ja leikittely kuvilla näyttäisivät hyvinkin tarjoavan taiteen ilmaisua ajatellen mielenkiintoisen median, lueluseen inspiraatiopotentialista puhumattakaan. Lelut ovat pitkään kuuluneet kuvataiteen tekijöitä kiinnostaviin esineisiin, olipa kyse roolista innoittajana, materiaalisena resurssina tai varsinaisena muodonantajana taideteoksille. Tarkasteltuani ensinäkkin Blythe-nukkea yhtenä lelumailman kuriositeeteista – josta on aikuisen leikin myötä tullut eräänlainen kulttihahmo – ja toiseksi siihen mahdollisesti liitettävää kaksoisrepresentaation ajatusta, näen hyvin mahdollisena lelujen arvonnousun myös taiteen kentässä niin ammattilaistaitelijoiden aiheena ja mediana, kuin myös aloittelevien taiteilijoiden ja taiteen opiskelijoiden työkaluna. Omakohtaiset kokeiluni lelukuvauksen parissa ovat lisäksi osoittaneet, että nukkehahmo voi, jopa yllättävän vakuuttavasti, toimia taiteilijan sijaisnäyttelijänä valokuvissa. Pukeutuessamme rooliasuun voimme tehdä itsestämme leikkivälineen – lelun taiteen työstöä varten. Mutta on olemassa mahdollisuus toimia myös toisin: on mahdollista asettaa nukke osaksi kuvaleikkiä, jolloin lelumailman kuriositeetista voi tulla taiteilijalle peilipinta, kaksoisrepresentaation ajatusta edustava elementti.

Aineisto

Otanta Flickrin lelukuvista hakusanalla "blythe" <http://www.flickr.com/search/?w=all&q=blythe&m=text>. Linkki tarkistettu maaliskuussa 2011.

This is Blythe –fanisivusto, <http://www.thisisblythe.com/>. Linkki tarkistettu elokuussa 2011.

Kirjallisuus

Almqvist, Birgitta (1992) *Leka för livet*. Alkusanat teoksessa *Nordiska museets och Skansens årsbok*, Fataburen.

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

Boellstorff, Tom (2008) *In Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*, Princeton, USA: Princeton University Press.

Brown, Stuart (2009) *Play. How it shapes the brain, opens the imagination and invigorates the soul*, New York: The Penguin Group.

Caillois, Roger (1961) *Man, Play and Games*. [alkuperäinen teos *Les Jeux et les Hommes* julkaistu vuonna 1958] USA: The Free Press of Glencoe.

Clark, Eric (2007) *The Real Toy Story. Inside the Ruthless Battle for America's Youngest Consumers*. New York: Free Press.

Daiken, Leslie (1963) *Children's toys throughout the ages*, London: Spring Books.

Del Vecchio, Gene, (2003) *The Blockbuster Toy! How to Invent the Next BIG Thing*, Gretna: Pelican Publishing Company.

Filiciak, Mirosław, Hyperidentities: Postmodern Identity Patterns in Massively Multi-player Online Role-Playing Games. Teoksessa Mark J. P. Wolf and Bernard Perron: *The Video Game Theory Reader*. New York: Routledge 87–102.

Garan, Gina (2000) *This is Blythe*. San Francisco: Chronicle Books.

Giddens, Anthony (1991) *Modernity and Self-Identity*. Stanford: Stanford University Press.

Guthrie, W. K. C (1986) *A History of Greek Philosophy, IV Plato: The man and his dialogues*. Cambridge University Press.

Heikka, Elina ja Rastenberger, Anna-Kaisa, Arjen ja Fantasian rajankäyntiä. Teoksessa Elina Heikka, Anna-Kaisa Rastenberger ja Sheyi Bankale (toim.) *Liisa Ihmemaassa*. Näytelyjulkaisu. Suomen Valokuvataiteen Museo.

- Heljakka, Katriina (2011) Nettisuhteita nukkeen. Blythe: Kummajaisesta kulttikamaksi. Teoksessa Petri Saarikoski, Ulla Heinonen, ja Riikka Turtiainen (toim.) *Digirakkaus 2.0*. Turun Yliopisto, Kulttuurituotannon ja maisematutkimuksen julkaisut XXXI, 2011.
- Heinonen, Sirkka-Liisa (2004) Draamaleikkiä päiväkodissa. Teoksessa Liisa Piironen (toim.) *Leikin Pikkujättiläinen*. Helsinki: WSOY.
- Hietala, Riikka; Pentikäinen, Leena (2007) Ääniä ja kuvia mediakulttuurissa. Teoksessa (toim. Leena Pentikäinen, Anu Ruhala ja Hanna Niinistö (toim.) *Mediametkaa! Osa 2 – Kasvattajan matkaopas lasten mediamaailmaan*. Mediakasvatuskeskus Metka ry, 56–65.
- Hietala, Veijo (2006) Kertovuus. Todellisuutta tarinallistamassa. Teoksessa Seija Ridell, Pasi Väliaho & Tanja Sihvonen (toim.) (2006) *Mediaa käsittämässä*, Tampere: Vastapaino.
- Hillier, Mary (1965) *Pageant of Toys*, London: Elek Books.
- Karimäki, Reeli (2007) Media leikkiin innoittajana. Teoksessa Leena Pentikäinen, Anu Ruhala, Hanna Niinistö (toim.) *Mediametkaa! Osa 2 – Kasvattajan matkaopas lasten mediamaailmaan*. Mediakasvatuskeskus Metka ry, 40–47.
- Kennedy, Helen (2002) Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis. *Game Studies*, *The International Journal of Computer Game Research*, Volume 2, Issue 2, December 2002 lähteessä <http://www.gamestudies.org/0202/kennedy/>. Linkki tarkistettu 22.8.2011.
- Kortelainen, Anna (2011) Teoksessa Ulla Jokisalo, *Leikin varjo. Guises of Play*. Näyttelyluetelo. Teksti Anna Kortelainen, Aboa Vetus & Ars Nova. Helsinki: Musta Taide.
- Kress, G., T. van Leeuwen, T. (1996) *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. London: Routledge.
- Ladensohn Stern, Sydney, Schoenhaus, Ted (1990) *Toyland. The High-Stakes Game of the Toy Industry*. Chicago: Contemporary Books.
- Lauwaert, Maike (2009) *The Place of Play. Toys and Digital Cultures*. Amsterdam University Press.
- Lindqvist, Gunilla (2004) Leikin estetiikka. Teoksessa Liisa Piironen (toim.) *Leikin Pikkujättiläinen*. Helsinki: WSOY.
- Mäenpää, Marjo (2010) Mobiiliviidakon poetiikka – kuinka kännykkävideoilla rakennetaan tarinoita. Teoksessa Multisilta, Jari, Mäenpää, Marjoja Suominen, Jaakko (toim.) *Yhdessä ja liikkeellä. Mobiili sosiaalinen media*. Pori: Turun yliopisto.
- Nelson, Andreas & Nilsson, Mattias (2002) Det massiva barnrummet. Teoretiska och empiriska studier av leksaker. Forskarutbildningen i pedagogik. Lärarutbildningen Malmö Högskola.
- Nelson, Anders & Svensson, Krister (2005) Barn och leksaker i lek och lärande. Stockholm: Liber AB.
- Piironen, Liisa (toim.) (2004) *Leikin Pikkujättiläinen*. Werner Söderström Osakeyhtiö: Helsinki.
- Rastas, Riitta (2010) Nukke, minä ja yhteinen maailma. Varhaiskasvatuksen opiskelijan performanssi arvokasvatuksena. Teoksessa Riitta Korhonen, Marja-Leena Rönkkö & Juli Aerila (toim.) (2010) Pienet oppimassa. Kasvatuksellisia näkökulmia varhaiskasvatukseen ja esiopetukseen. Turun Yliopiston Opettajankoulutuslaitos, Rauman yksikkö, 319–332.
- Rossie, Jean-Pierre (2005) Toys, play, culture and society. An anthropological approach with reference to North Africa and the Sahara. Stockholm International Toy Research Centre.
- Saarikoski, Petri; Suominen, Jaakko; Turtiainen Riikka & Östman, Sari (2009) Peliä ja leikkiä virtuaalisilla hiekkalaatikoilla. Teoksessa Petri Saarikoski, Jaakko Suominen, Riikka Turtiainen & Sari Östman, Funetista Facebookiin. Internetin kulttuurihistoria. Gaudeamus: Helsinki.
- Shoaf, Judy (2010) Queer Dress and Biased Eyes: The Japanese Doll on the Western Toyshelf. *The Journal of Popular Culture*, vol. 43:1, 176–194.
- Sihvonen, Tanja (2009) *Players Unleashed! Modding The Sims and the Culture of Gaming*. Turku: Turun Yliopiston julkaisuja.
- Sihvonen, Tanja (2006) Representaatio/simulaatio. Esityksestä toimintaan ja takaisin. Teoksessa Seija Ridell, Pasi Väliaho & Tanja Sihvonen (toim.) *Mediaa käsittämässä*. Tampere: Vastapaino.
- Sutton-Smith, Brian (1997) *The Ambiguity of Play*. Harvard University Press.
- Tomshine, Jin. C. (2010) Aeryn's Dolls. Teoksessa Frenchy Lunning (toim.) *Fanthropologies*. Mechademia Volume 5. Minneapolis: University of Minnesota Press, 334–339.
- Waggoner, Zach (2009) My avatar, my self. Identity in Video Role-Playing Games. North Carolina: McFarland & Company, Inc. Publishers.
- Wilson, Laetitia (2003) Interactivity or Interpassivity: A Question of Agency in Digital Play. <http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Wilson.pdf>. Linkki tarkistettu 22.8.2011.
- Winnicott, Donald W. (1971) *Playing and reality*. Lontoo: Routledge