

Katriina Heljakka

TaT, FT, digitaalinen kulttuuri, Turun yliopisto

## TUHON TUOJAT, LOHDUN LUOJAT

### Lelu sodan kuvastossa

Lelun ja sotateeman yhdistymistä on pohdittu jo vuosikymmenten ajan lasten väkivaltaisina pidettyjen sotaleikkien yhteydessä. Sotaleikki on kasvatustieteilijä Arleen Doddin (1992) mukaan leikkimistä lelulla, johon liittyy sodan tai muun väkivallan jäljittelyä. Kulttuurihistorioitsija Graham Dawson (1989) esittää, että sotalelujen paheksuminen perustuu uskomukseen, jonka mukaan ne herättävät kiinnostusta sotaan kohtaan edistäen militaristista henkeä. Sotalelut seuraavat aikansa vallitsevia mielikuvia sodasta ja antavat mahdollisuuden esittää niitä leikissä (Machin & Van Leeuwen 2009). Sota-aiheisen leikin negatiivisina vaikutuksina on nähty lisääntynyt aggressiivinen käyttäytyminen. Kasvatustieteilijä Mia Heikkilä (2023) huomioi sosiologi Rachel Roseniin (2015) viitaten, että sotaleikit voivat myös avata mahdollisuuksia keskustelulle ja mielikuvitukselliselle toiminnalle: väkivaltateemainen leikki voi luoda tilaa uusille sosiaalisille kuvitelmille, joiden kautta voidaan pohtia esimerkiksi maailman tilaa. Ympäristöhistorioitsija Simo Laakkosen (2011, 320–323) näkemyksen mukaan väkivaltaa jäljittelevät leikit kuvastavat pohjimmiltaan lasten kasvua osana ihmisen evoluutiota, lajin kykyä selviytyä.

Tässä näkökulmatekstissä irtaudun sotaleikkiä käsittelevistä diskurssi- ja arvokysymyksistä ja keskityn leluihin esineinä. Tarkastelen leluja osana sodan kuvastoa erityisesti kuvataiteessa ja mediateksteissä. Lelu- ja leikkikulttuurien tutkijana minua kiinnostavat lulesineeseen solmitut suhteet leikkijän iästä riippumatta ja näiden suhteiden käsittely mediateksteissä, kuten Ukrainan sotaan liittyvässä uutisoinnissa. Kirjoituksen fokus on lelujen representaatiossa, eli siinä, mitä ja miten ne esittävät ja mitä merkityksiä ne näyttävät pyrkivän kanavoimaan.

Luentani leluista ja sodasta (valo)kuvattuina ja kuvailtuina esineinä ja hahmoina tukeutuu niin taiteelliseen kuin tieteelliseen toimintaani lelujen ja leikin tutkijana. Hyödynnän aineistonani aikaisempaa tutkimuskirjallisuutta, taideprojekteja ja mediassa viime vuosina julkaistuja uutisartikkeleita. Kysyn, missä rooleissa lelut näyttävät sodan tematiikan puitteissa, kun niitä tarkastellaan leluteollisuuden, taiteen ja uutismedian viitekehystä käsin.

Näkökulmia aiheeseen on tässä kirjoituksessa kolme. Ensinnä käsittelen lyhyesti sotateemaa leluteollisuuden markkinoimissa tuotteissa hyödyntäen aiheesta julkaistuja tutkimuksia. Toiseksi esittelen lelun sodan kuvastossa osana nykytaidetta kahden tapausesimerkin kautta, joissa lelun hyödynnetään osana valokuvateoksia ja joista toinen perustuu omaan taiteelliseen työskentelyyni. Kolmanneksi erittelen lelun roolia viime vuosien uutiskuvastossa ja aktivismissa. Kolmitahoinen lähestymistapa piirtää monipuolisen kuvan lelujen ja sotateeman yhtymäkohdista historiallisessa ja ajankohtaisessa merkityksessä. Tekemäni synteesi lelusta sodan kuvastossa esittää lelut tuhon tuojina mutta myös lohdun ja turvallisuudentunteen luojina.

## Teollisuus: Sotateema leluissa

Ensimmäinen tämän kirjoituksen näkökulmista kohdistuu leluteollisuuden valmistamaan esineistöön, eli sota-aiheisiin leluihin itsenäisenä tutkimuskohteenaan. Roland Barthes'n (1957, 53) mukaan lelut merkitsevät aina jotain. Ne kuvaavat aikuisten toimintojen maailmaa ja tutustuttavat lapset kyseenalaisiin käsitteisiin, kuten sotaan, byrokraatiaan ja rumuuteen. Sotalelut muistuttavat sodan olemassaolosta, kuten kirjallisuustieteilijä Margaret Higonnet (2007) huomioi. Sotateema hyödynnetään tarinallisessa leikissä. Leikin myötä sodan merkitykset vahvistuvat tai ne muutetaan vaarattommiksi leikkijän taustasta ja tarkoituspelistä riippuen.

Yhtenä modernien lautapeliin historian alkupisteenä pidetään sotilaiden koulutuksessa käytettyjä strategiapelejä (Von Hilgers 2012). Nykyaikana sodankäynnin teema on merkittävässä roolissa monenlaisissa peleissä. Sotateema yhdistettynä teollisesti valmistettuihin leluihin tuo sen sijaan monelle mieleen leikkiaseet, mutta sotateemaisten lelujen kirjo on hyvinkin laaja ja ulottuu vuosituhansien taakse. Semiootikot David Machin ja Theo Van Leeuwen (2009) huomioivat lelujen osallistuneen sota-aiheen levittämiseen ainakin 200 vuoden ajan. Lelusotilaiden valmistuksella on tätäkin pidempi historia: Saksasta on löytynyt lyijystä valmistettujen lelusotilaiden palasia noin vuodelta 1250 ja varhaisimmat tunnetut löydökset Ranskasta ovat peräisin 1300- tai 1400-luvulta (Brown 1990).

Aiempina vuosisatoina sotalelut olivat olennainen osa kulttuuria ja lasten koulutusta, vaikka niihin on aina kohdistunut satunnaista kritiikkiä (Wegener-Spöhring 2004). Kirjallisuustieteilijä Lois Rostow Kuznetsin (1994) tulkinnassa esimerkiksi juuri lelusotilaat toimivat virikkeinä vihamielisyyden, kuoleman, rohkeuden, petoksen, kunnian ja isänmaallisuuden historiallisten kohtausten uudelleen esittämiseen. Tutkimuskirjallisuudessa on lisäksi käsitelty erimuotoisten leluaseiden haitallisuutta moninlaisesti erityisesti lapsuusajan leikin kontekstissa (ks. esim. Dawson 1989; Dodd 1992; Heikkilä 2022). Leluaseiden valmistus aloitettiin Machinin ja Van Leeuwenin (2009) mukaan 1800-luvun puolivälissä. Suurin osa niistä tehtiin Yhdysvalloissa ja niiden lähtökohdat olivat transmediaalisia, eli eri mediarajat ylittäviä – ne perustuivat sodan sijaan aikansa populaariin rikos- ja mysteerikirjallisuuden genreihin.

Leluaseiden rinnalle asettuu toinenkin kategoria, *hahmolelut*. Sellaisia ovat esimerkiksi feminiinisinä pidetyt nuket, maskuliinisina nähdyt toimintafiguurit ja sukupuolineutraaleina leluina usein esiintyvät pehmoeläimet. Hahmoleluiksi voidaan ymmärtää ihmisen-, eläimen- tai fantasiaolennon kaltaiset hahmot, joita leikkijät hyödyntävät niin roolileikeissä kuin mielikuviutumpaneiden materiaalisina ulottuvuuksina. Nuket, nallet ja muut elollistamiseen kutsuvat kasvolliset hahmot (Heljakka 2013) ovat olleet läsnä sodissa ja kriisiaikoina turvaleluina. Nämä lohdun luojat ovat sodan kuvastossa myös toivon tuojia, eräänlaisia *resilienssiobjekteja* (Heljakka 2023). Esineinä ne toimivat kontekstista riippumatta ihmisen kuvina – kanssakärsijöinä ja kanssakulkijoina, yhteisen hyvän puolesta, viattomuutta puolustaen ja selviytymiseen kannustaen. Seuraavassa huomio kiinnittyy varsinaisten sotalelujen sijaan näihin leikittäviin esineisiin tuhon tuojina ja lohdun luojina sodan kontekstissa.

## Taide: Lelujen, sodan ja taiteen suhteista

Leikki on väistämättä tärkeä aihe myös leluja hyödyntävästä taiteesta puhuttaessa. Leikintutkija Yrjö Hirn väittää *Barnlek*-teoksessaan (1916), että jossain mielessä kaikki taide voidaan nähdä leikinä. Taiteen ja lelujen suhdetta on sen sijaan pohdittu paljon vähemmän. Leluja on käytetty pitkään visuaalisena ja temaattisena resurssina taideteoksissa, jotka kanavoivat ajatuksia lapsuuden viattomuudesta, vapaudesta

ja itseilmaisullisesta leikistä. Nykyaiteessa lelujen kapasiteetti ylittää kyvyn toimia onnellisen lapsuuden ja huolettoman leikin symboleina. Taide on *leullistunut* (ks. esim. Thibault & Heljakka 2019), eli taideteokset ovat muuttuneet estetiikaltaan lelumaisemmiksi.

Yhä useammat nykytaiteilijat etsiytyvät lelujen pariin inspiraation saamiseksi. Taiteilijat ovat viime vuosikymmeninä omaksuneet useita näkökulmia leluihin käyttämällä niitä valmisesineinä ja tekniikkana, eli materiaalisena resurssina taiteentekemisessään, tai innoittajana tai aiheilmana teoksissaan kiinnittäen lelut lasten harjoittaman leikin ulkopuolelle asettuviin todellisen maailman ilmiöihin (Heljakka 2013). Lelusta on tullut 2000-luvun taiteentekemisessä *tabula rasa*, eli alusta taiteelliselle ilmaisulle, väittää sarjakuvataiteilija ja kirjailija Woodrow Phoenix (2006, 84).

Leikki itsessään voidaan nähdä esteettisenä esityksenä (Sutton-Smith 1997, 34), mutta lelujen käyttäminen joko inspiraatiomateriaalina tai materiaalisena resurssina taiteen tekemisessä herättää väistämättä kysymyksiä lapsuudesta, lapsekkuudesta, leikillisestä asernoitumisesta ja estetiikasta (Heljakka 2013, 391). Toisaalta lelun – joka usein representoi lapsuuden viattomuutta – käyttäminen vakavien yhteiskunnallisten aiheiden käsittelyssä voi olla tehokas yhdistelmä. Leluja hyödynnetään taiteessa yhä enemmän viestittäessä vakavista inhimillisistä haasteista, ja niitä käytetään keskusteluissa ihmisten tunteista aseiden ja sodankäynnin uhkien keskellä. Esimerkiksi hahmolelujen, kuten viattomina näyttäytyvien nukkejen tai pehmolelujen, käyttäminen sota-aiheen käsittelyssä voi kontrastisuudessaan herättää vahvoja reaktioita (kuva 1). Lapsuuteen perinteisesti liitettyjen hahmolelujen hyödyntäminen väkivaltaa käsittelevien kuvien yhteydessä muistuttaa sodan uhkan koskevan niin ihmistä kuin eläimiä, ikään tai sukupuoleen katsomatta.

Lelujen käyttö valokuvataiteessa kiinnostaa sekä ammattitaiteilijoita että amatöörivalokuvaajia. Higonnet'n (2007) mukaan kirjallisuudessa esiintyvät lelutarinat sijoittuvat aina sosiaaliseen simulaatioon tai jäljittelyyn, perustuen inhimillistä kokemusta tarkasteleviin tai toisintaviin tapahtumiin. Leluaiheisten *kuvaleikkien*, eli valokuvatun tai videokuvatun ja siten dokumentoidun leikin lähtökohtana voi taas olla epätodellinen fantasia tai maailman tapahtumiin kiinnittyvä todellisuus (Heljakka 2011). Kriisejä ja sotia on tutkittu myös leluvalokuvauksessa, jolloin luodaan



Kuva 1. *Predator*, 2014. Kirjoittajan kuvaleikkiä.

kytkös ”epätodellisen” leluesineen ja todellisen maailman välille. Olen taiteellisen työni kautta tutkinut hahmolelujen esiintymistä valokuvissa, jotka liittyvät kriiseihin poliittisen epävakauden ja sodan aikana.

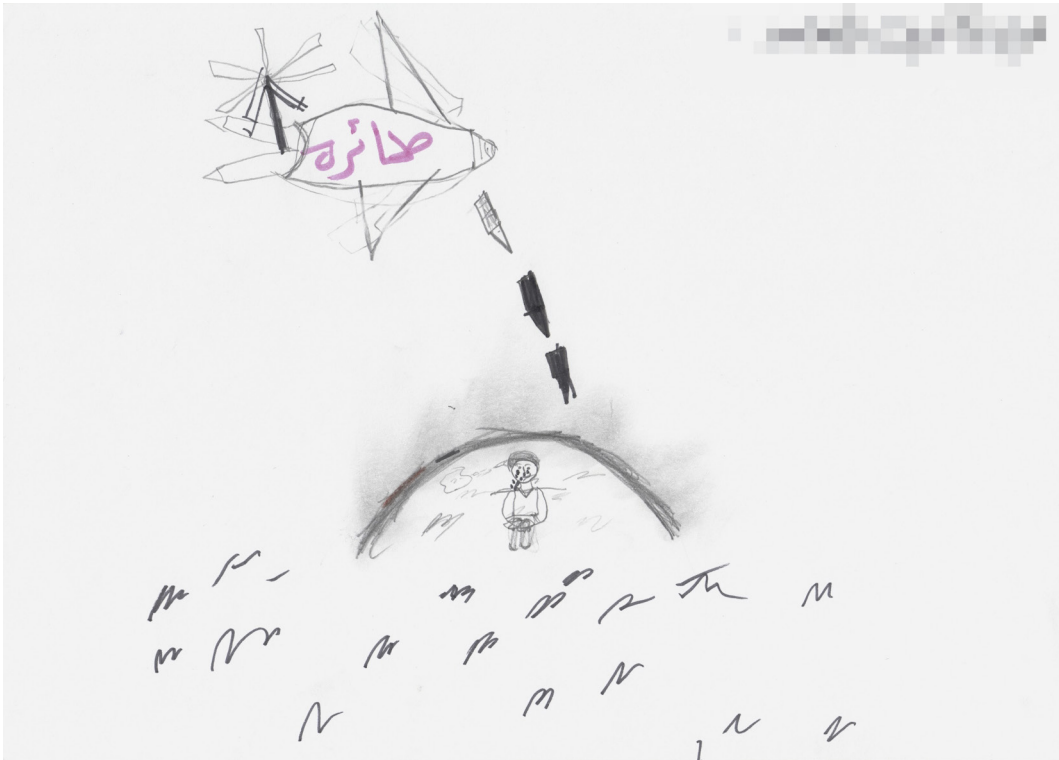
Leluleikki voi näin nähtynä olla selviytymisstrategia tai keino käsitellä vaikeita asioita. Omassa ”Play Away. Vapaus leikkiä” -näyttelyssäni (Heljakka 2014–2015; P-galleria 2014) sota on läsnä sodankäynnistä tutun välineistön, kuten nukkejen ja toimintahahmojen vaatetuksen, ja väkivaltaa kuvaavien elementtien, kuten aseiden kautta, mutta myös sodan herättämien tunnetilojen kuten pelon ja surun käsittelyssä (kuva 2.). Näissä teoksissa pyrkimykseni oli yhdistää harmittomana koetut leluhahmot sota-aiheen vakavuuteen tuodakseni esille sodan aikaansaamia voimakkaita tunteita.



Kuva 2. Vapaus leikkiä -näyttelyjuliste. Kirjoittajan hahmoleluja ja sotateemaa yhdistävää kuvaleikkiä.



Kuva 3. Nuken kuolema, 2014. Kirjoittajan kuvaleikkiä.



Kuvat 4 ja 5. Brian McCartyn kuvaleikki *Survivor Alone* (Bekaa Valley, Libanon 2016) perustuu todellisiin sotatapahtumiin lasten kertomana. Nuori syyrialainen pakolaistyttö paljasti piirustuksensa avulla eristäytyneisyyden ja syyllisyyden tunteensa siitä, että hän selviytyi ohjusiskusta, joka oli tappanut hänen koko perheensä. Kuvat on julkaistu tekijän luvalla.

Valokuvauksessani käytin useita erilaisia leluhahmoja, kuten Sylvaniaan Families -eläinfiguureja ja Blythe-nukkeja. Myös G. I. Joe -toimintahahmo tai ”miesnukke” on mukana sekä fantasia-aiheisissa skenaarioissa että dokumentoiduissa tosielämän tapahtumissa sota-ajan Suomesta. Innoituksena näyttelyn kuvilleni toimi vuoden 2015 pakolaiskriisi, mutta myös Suomen sotahistoriaan perustuva uutiskuvasto, jota hyödynsin toisen maailmansodan aikaan liittyvässä kuolemankuvauksessa. Teoksessa ”Nuken kuolema” rekonstruoin uutiskuvan, jossa suomalainen miessotilas on kumartuneena menehtyneen ja häpäistyn venäläisen naissotilaan ruumiin ylle (kuva 3).

Sotatraumoja käsitellään ja puretaan myös nykytaiteen osallistavissa taideprojekteissa, joissa sodan hetkiä on rekonstruoitu valokuviksi yhdessä lasten kanssa leluja käyttäen. Taiteilija Brian McCarty (2024) käyttää tälläkin hetkellä jatkuvassa WAR-TOYS-projektissaan leluja ja valokuvaa rakentaakseen uudelleen tilanteita, joita lapset ovat kuvanneet sodan koettelemilla alueilla. McCarty valokuvaesseen rekonstruoitujen kuvaleikkien lähtökohtana ovat lasten kertomukset: haastattelut ja piirustukset, jotka hän muuttaa kuvaelmiksi, jotka on rakennettu paikan päällä löydetyistä ja hankituista leikkivälineistä (kuvat 4 ja 5). Meneillään olevassa projektissaan taiteilija on tähän mennessä työskennellyt Libanonissa, Syyriassa, Länsirannalla, Gazan alueella ja Israelissa.

McCarty valokuvissa on nähtävissä juuri aiemmin kuvaamaani kontrastisuutta. Lelut tekevät taideprojektiin osallistumisesta saavutettavan lapsille. Aikuisille lelujen avulla toteutetut rekonstruktioit todellisista sotatilanteista lapsen silmin nähtynä, muisteltuina ja taiteilijalle kuvailtuina luovat jännitteisen tilan. Samalla kun lelut voivat luoda absurdin ja epätodellisen, keinotekoisin ja ”lelumaisten” vaikutelman teoksiin, ne voivat näyttäytyä myös groteskeina muistutuksina siitä, että aikuisten harjoittama sodankäynti on kenties peruuttamattomasti koetellut lapsen turvallisuudentunnetta ja horjuttanut uskoa inhimilliseen hyvään.

### **Todellisuus: Lelut sodassa ja aktivismissa**

Kolmas ja viimeinen tässä kirjoituksessa käsitelty näkökulma tarkastelee lelua sodan kuvastossa todellisuutta käsittelevissä mediaesityksissä. Tutkimuskirjallisuudesta löytyy lukuisia viitteitä lelujen käytöstä sota-aikoina. Esimerkiksi toisessa maailmansodassa lentomiehistöt kuljettivat sotakoneissa mukanaan nalleja taistelumaskotteina (Dossey 2016).

Hahmoleluilla ja juuri nallekarhuilla on vankkumaton asema lohdun luojina yhteiskuntaa kohdanneissa kriiseissä: ”Nimeä sosiaalinen, terveys- tai ympäristökatastrofi, niin nalle seuraa”, lapsuuden tutkija Donna Varga (2009, 81) kirjoittaa osuvasti. Pehmeoläimiä on käytetty kollektiivisen surun hetkillä ja osana leikkijälähtöistä leluaktivismia. Leluaktivismilla (Heljakka 2020) tarkoitetaan erilaisten hahmolelujen, kuten nukkejen, toimintafiguurien ja eläinlelujen, valjastamista poliittisen tai eettisen tavoitteen näkyväksi tekemiseen ja edistämiseen. Leluaktivismissa on kyse todellisen maailman ja kuvitellun lelupersonan välisestä kohtaamisesta (Heljakka 2022).

Viime vuosien sota-aiheinen uutisointi liittyen Syyrian sisällissotaan, Ukrainan sotaan ja viimeisimpänä Israelin ja Hamasin väliseen konfliktiin osoittaa sekin lelujen ja sota-aiheen ajankohtaisen kytköksen. Samalla media-artikkelit tuovat esille juuri pehmeolelujen merkittävän roolin sota-aikoina. Onkin ilmeistä, ettei sota-alueilla kärsiville lapsille toimiteta mitään tahansa leluja, vaan lähtökohtaisesti juuri hahmoleluja.

Uutisartikkeli *Vantaan Sanomissa* vuodelta 2016 kertoo Rami Adhamista, jonka perustama Suomi–Syyria-yhteisö keräsi leluja vietäviksi muun muassa Aleppoon. Ylen haastattelema Adham totesi seuraavasti: ”Lelut ovat erittäin tärkeitä niille

lapsille, jotka kärsivät sodan seurauksista. Yksi ainoa lelu voi tuoda lapselle valoa pimeyteen, sillä leikkimällä lapsi saa takaisin palan normaalia elämää” (Pietiläinen 2016). Myöhemmin Adhamin toiminta paljastui peiteoperaatioksi, jossa lelujen rooli oli kyseenalainen. Ylen vuonna 2020 julkaiseman uutisen mukaan (Hämäläinen 2020) Helsingin hovioikeus tuomitsi ”lelusalakuljettajana” tunnetuksi tulleen Adhamin rikoksista ehdottomaan vankeusrangaistukseen. Tapaus osoittaa lelujen valjastamisen hämäräperäisiin tarkoituksiin, jotka etäännyttävät ne lapsuudesta ja leikistä.

Unicefin verkkosivuillaan vuonna 2022 julkaisema uutinen taas esittelee ”lelusillan” Ukrainan ja Romanian rajalla. Pohjois-Romanian rajalla eräs isä alkoi tarjota ukrainalaisille lapsille tyttärensä pehmoleluja. Vapaaehtoiset, kansalaisjärjestöt ja viranomaiset liittyivät mukaan. Lelusillan ajatus on seuraava: ”Vapaaehtoiset, kansalaisjärjestöt ja rajapoliisi asettivat leluja ja hedelmiä sillalle ja kutsuivat lapsia auttamaan itseään. Pian yhä useammat paikalle saapuvat lapset pitivät tiukasti kiinni nallekarhuista, pingviineistä tai muista pehmoeläimistä” (Grämä 2022; kirjoittajan käänös).

Ylen kuvareportaasissa ”Nalleni on turvani” Ukrainasta sodan alkuvaiheessa perheensä kanssa lähteneet lapset esittelevät mukaansa ottamiaan pehmoleluja (Björkstén 2022). Loppuvuodesta 2023 julkaistussa *Helsingin Sanomien* uutisartikkelissa taas kerrotaan Gazan lasten tueksi järjestetystä pehmolelumielenosoituksesta: ”’Nallesulku’-mielenosoituksessa vaadittiin muun muassa välitöntä tulitaukoa, humanitaarisen avun toimittamista Gazaan ja Gazan saarron lopettamista.” Mielenosoittajien Helsingin suurkirkon portaille jättämät pehmolelut on tarkoitus lahjoittaa Suomen Punaiselle Ristille, joka toimittaa ne vastaanottokeskuksiin (Raita-aho 2023).

Edellä kuvatusta tapauksista voi päätellä, että lelut ovat ilmeinen osa lasten maailmaa sota-aikana, mutta lelut ovat palveleet ja palvelevat yhä myös aikuisia niin sotatilanteissa kuin sodan aiheuttamien traumojen jälkihoidossa. Eräänlaista leluaktivismia edustaa lelujen valmistaminen ja jako Afganistanin sotaan osallistuneiden sotilasperheiden lapsille: Matthew Bears -sarjan nallet on ommeltu kaatuneiden sotilaiden taisteluasuista ja niitä annetaan niiden sotilasperheiden lapsille, joissa palvelushenkilö on kuollut (Dossey 2016, 26).

Lääkäri ja tutkija Larry Dossey on tutkimusartikkelissaan kuvannut operaatiota, jossa pehmoleluihin on integroitu teknologiaa. Nalleista on tämän esimerkin mukaan tullut viestinviejiä hyvin konkreettisesti mielessä: Operaatio Military Support on lähettänyt satoja nallekarhuja Irakissa ja Afganistanissa palveleville amerikkalaisotilaille. ”Jokaisen karhun sisällä on ääninauhuri. Sotilaat äänittävät viestin perheilleen ja läheisilleen ja lähettävät sitten karhut kotiin” (Dossey 2016, 28).

Leluihin liittyvät tarkoitukset eivät kuitenkaan aina liity auttamiseen kuten tässä on esitelty, päinvastoin. Marraskuussa 2023 *Verkkouutisissa* ilmestyneessä uutisartikkelissa todetaan, miten venäläissotilaat jättävät Ukrainasta vetäytyessään jälkeensä räjähdeseosia, joita voidaan rakentaa jopa leluista (Perttula 2023). Tuhon tematiikka yhdistyy näin hyytävällä tavalla muutoin lohtua tuoviin hahmoleluihin.

## Lopuksi

Lelut kytkeytyvät yhtäältä vahvasti lasten materiaaliseen kulttuuriin, joka samanaikaisesti tuhoutuu ja uudelleenrakennetaan sodan tapahtuessa. Toisaalta lelun tarkoitus syvenee aikuisten sille antamissa merkityksissä, kuten median tavassa representoida lapsuutta uutiskuvissa leluaiheisten kuvien avulla. Lelut ovat läsnä modernin sodankäynnin mediarepresentaatioissa kuvaamassa niin menetystä ja surua kuin tulevaisuudenuskoa.

Siinä missä sotalelut nähdään usein tuhon tuojina, jotka houkuttelevat sotaisiin leikkeihin, voi perinteisten hahmolelujen, kuten nukkejen, toimintahahmojen ja pehmolelujen nähdä toimivan myös päinvastaisesti – lohdun luojina. Esimerkit leluaktivismista osoittavat, miten nallekarhut ja muut pehmot on valjastettu eri-alaisten mielenilmaisujen keulahahmoiksi niin koronapandemian alkuaikoina kuin Helsingissä vuoden 2023 lopulla järjestetyssä mielenosoituksessa Länsirannan väkivaltaisuuksia vastaan.

Myös uutisartikkeleissa esiin tulevat lelujen kahdet kasvot tuhon tuojina ja lohdun luojina. Kuten voimme uutisoinnista lukea, meneillään olevassa Ukrainan sodassa leluja on hyödynnetty jopa räjähdeselementtien rakentamiseen. Toisaalta hahmolelut näyttävät nykyhetken sodan uhrien lohduttajina eräänlaisina resilienssiobjekteina muistuttaen näin pandemian aikaisesta nallehaasteesta, jossa pehmoleluja asetettiin ikkunaan kanavoimaan solidaarisuutta ja toiveikkuutta (Heljakka 2022).

Yhtä kaikki, lelut on mahdollista nähdä merkityksiltään moniulotteisina esineinä, joissa sota-aihe on läsnä teeman tai toiminnallisuuden kautta. Voidaan myös ajatella, että siellä missä on kärsimystä tai surua, sinne löytävät tiensä myös lelut. Hahmoleluilla on ihmeellinen taipumus ilmentää ymmärrystä ja turvaa. Leluja ei kuitenkaan voi pitää yksinomaan viattomina esineinä, vaikka ne tuovatkin lohtua monille. Sodan ja hädän keskellä ne muotoillaan toisinaan julmasti uudenslaisiin tarkoituksiin kylvämään tuhoa ja tragediaa. Siksikin lelut ovat ihmisen kuvia ai-doimmillaan pitäen yhtä aikaa sisällään niin hyvän kuin pahan voiman.

## Lähteet

### Verkkosivut

Kaikki linkit tarkistettu 4.6.2024 ellei toisin mainita.

Björkstén, Tuomo (2022). Nalleni on turvani. *Ylen verkkouutiset* 4.3.2022. Saatavilla: <https://yle.fi/a/3-12344876>.

Grămadă, Roxana (2022) Crossing the bridge of toys. Romania, Sighetu Marmătiei. *Unicef*. 18 March 2022. Saatavilla: <https://www.unicef.org/romania/stories/crossing-bridge-toys>.

Heljakka, Katriina (2014–2015) *Play Away*: Kati Heljakan kuvaleikkiä (taidenäyttely), P-galleria, Pori, Finland 2.12.2014–2.1.2015.

Hämäläinen, Veli-Pekka. (2020) Hovioikeus kovensi ”lelusalakuljettajan” tuomiota – katsottiin syylliseksi myös törkeään rahanpesuun. *Yle* 29.5.2020. Saatavilla: <https://yle.fi/a/3-11374856>.

McCarty, Brian (2024) *War-Toys*, Artist’s statement. Saatavilla: <http://wartoysproject.com/statement.html>.

P-galleria (2014) Kati Heljakka | Play Away – Vapaus leikkiä | 2.12.–21.12.2014. Saatavilla: <https://galleria.porintaiteilijaseura.fi/kati-heljakka-play-away-vapaus-leikkia-02-12-21-12-2014/>.

Perttula, Pentti (2023) Venäjä on miinoittanut Ukrainassa jopa lasten lelut. *Verkkouutiset* 10.11.2023. Saatavilla: <https://www.verkkouutiset.fi/a/venaja-on-miinoittanut-ukrainassa-jopa-lasten-lelut/#c61e2b95>.

Pietiläinen, Jari (2016) Helsinkiläismies on vienyt jo 25 lelukuormaa sota-alueelle – ”Autan lapsia henkeni uhallakin.” *Vantaan Sanomat* 25.2.2016. Saatavilla: <https://www.vantaansanomat.fi/paikalliset/1785090>.

Raita-aho, Sanna (2023) Nalleprotestissa vaadittiin oikeutta Gazan lapsille. *Helsingin Sanomat* 5.11.2023. Saatavilla: <https://www.hs.fi/pkseutu/art-2000009970649.html>.

### Kirjallisuus

Barthes, Roland (1957) *Mythologies*. Kääntäjä Anne Lavers. New York: Noonday Press.

Brown, Kenneth D. (1990) Modelling for War? Toy Soldiers in Late Victorian and Edwardian Britain. *Journal of Social History* 24(2), 237–254.



Dawson, Graham (1989) War Toys. Teoksessa Gary Day (toim.) *Readings in Popular Culture: Trivial Pursuits?* Lontoo: Palgrave Macmillan UK, 98–111.

Dodd, Arleen (1992) War and Peace: Toys, Teachers, and Tots. Paper presented at the Annual Conference of the Southern Association on Children Under Six 43<sup>rd</sup>, Tulsa, OK, March 23–28, 1992. Saatavilla: <https://eric.ed.gov/?id=ED348156>. (Linkki tarkistettu 10.9.2024.)

Dossey, Larry (2016) Solitude: On Dining Alone, Cellphones, and Teddy Bears. *Explore* 12(2), 77–83. <https://doi.org/10.1016/j.explore.2015.12.007>.

Heikkilä, Mia (2022) Boys, Weapon Toys, War Play and Meaning-making: Prohibiting Play in Early Childhood Education Settings? *Early Child Development and Care* 192(11), 1830–1841. <https://doi.org/10.1080/03004430.2021.1943377>.

Heljakka, Katriina (2011) Lelukuvasta kuvaleikkiin. Lelukulttuurin kuriositeetti ja kaksoisrepresentaatio valokuvassa. *Lähikuva* 24(4), 42–57. <https://doi.org/10.23994/lk.121119>.

Heljakka, Katriina (2013) *Principles of Adult Play(fulness) in Contemporary Play Patterns. From Wow to Glow to Glow*. Aalto University publication series, doctoral dissertations, 72/2013. Saatavilla: [https://www.researchgate.net/publication/281291618\\_Principles\\_of\\_adult\\_playfulness\\_in\\_contemporary\\_toy\\_cultures\\_From\\_Wow\\_to\\_Flow\\_to\\_Glow](https://www.researchgate.net/publication/281291618_Principles_of_adult_playfulness_in_contemporary_toy_cultures_From_Wow_to_Flow_to_Glow). (Linkki tarkistettu 10.9.2024.)

Heljakka, Katriina (2020) Pandemic toy play against social distancing: Teddy bears, window-screens and playing for the common good in times of self-isolation. *Wider Screen* 11.5.2020. Saatavilla: <http://widerscreen.fi/numerot/ajankohtaista/pandemic-toy-play-against-social-distancing-teddy-bears-window-screens-and-playing-for-the-common-good-in-times-of-self-isolation/>. (Linkki tarkistettu 10.9.2024.)

Heljakka, Katriina (2022) Nallehaaste sosiaalisen hyvinvoinnin ja leikillisen resilienssin rakentajana: Tutkimus pandemian aikaisesta pehmoleluleikistä Suomessa. Teoksessa Jonne Arjoranta, Usva Friman, Raine Koskimaa, Frans Mäyrä, Olli Sotamaa, Jaakko Suominen, Tanja Välsälö & Petri Saarikoski (toim.) *Pelitutkimuksen vuosikirja*, 72–98. Saatavilla: <https://pelitutkimus.journal.fi/article/view/119330>. (Linkki tarkistettu 10.9.2024.)

Heljakka, Katriina (2023) Objects of resilience: Plush Perspectives on Pandemic Toy Play in Finland. Teoksessa A. Beresin & J. Bishop (toim.) *Play in a Covid Frame: Everyday Pandemic Creativity in a Time of Isolation*. Open Book Publishers, 143–166. <https://doi.org/10.11647/OBP.0326.07>.

Higonnet, Margaret R. (2007) War Toys: Breaking and Remaking in Great War Narratives. *The Lion and the Unicorn* 31, 116–131. Saatavilla: <https://www.proquest.com/docview/221775527?parentSessionId=V0QKvOI%2BswNKTPV4o6I3U6Uw%2F2S3j%2BkwuCCr%2BnhFuM%3D&sourcetype=Scholarly%20Journals>. (Linkki tarkistettu 10.9.2024.)

Hirn, Yrjö (1916) *Barnlek: några kapitel om visor, danser och små teatrar*. Wahlström & Widstrand.

Kuznets, Lois Rostov (1994) *When Toys Come Alive: Narratives of Animation, Metamorphosis, and Development*. New Haven: Yale University Press.

Machin, David & Van Leeuwen, Theo (2009) Toys as Discourse: Children's War Toys and the War on Terror. *Critical Discourse Studies* 6(1), 51–63. <https://doi.org/10.1080/17405900802560082>.

Laakkonen, Simo (2011) Asphalt kids and the matrix city: reminiscences of children's urban environmental history. *Urban History* 38(2), 301–323. <http://dx.doi.org/10.1017/S0963926811000423>.

Phoenix, Woodrow (2006) *Plastic Culture. How Japanese Toys Conquered the World*. Tokio: Kodansha International.

Rosen, Rachel (2015) Children's Violently Themed Play and Adult Imaginaries of Childhood: A Bakhtinian Analysis. *International Journal of Early Childhood* 47(2), 235–250. <https://doi.org/10.1007/s13158-015-0135-z>.

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

Thibault, Mattia & Heljakka, Katriina (2019) Toyification. A Conceptual Statement. 8th International Toy Research Association World Conference, International Toy Research Association (ITRA), Jul 2018, Paris, France. hal-02083004. Saatavilla: <https://hal-univ-paris13.archives-ouvertes.fr/hal-02083004/document>.

Varga, Donna (2009) Gifting the bear and a nostalgic desire for childhood innocence. *Cultural Analysis* 8(1), 71–88. Saatavilla: [https://www.ocf.berkeley.edu/~culturalanalysis/volume8/vol8\\_article4.html](https://www.ocf.berkeley.edu/~culturalanalysis/volume8/vol8_article4.html). (Linkki tarkistettu 10.9.2024.)

Von Hilgers, Phillip (2012) *War Games: A History of War on Paper*. Massachusetts, MA: MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/7995.001.0001>.

Wegener-Spöhring, Gisela (2004) War Toys in the World of Fourth Graders: 1985 and 2002. Teoksessa J. Goldstein, D. Buckingham & G. Brougère (toim.) *Toys, Games and Media*. Mahwah, N.J.: Lawrence Erlbaum Associates, 19–35.