

# Aina uudelleen leikitty pyhä: Leluilla luodut seimet fanitaiteessa

19.12.2019

[aikuisten leluleikki](#) [fanitaide](#) [jouluseimi](#) [katsaus](#) [kuvaleikki](#) [lelullistuminen](#)

## Katriina Heljakka

katriina.heljakka[a]utu.fi

TaT, tutkimuspäällikkö

Pori Laboratory of Play

Digitaalinen kulttuuri

Turun yliopisto

*Jouluseimi on katolinen traditio, joka on levinnyt myös luterilaiseen perinteeseen. Tämä ajankohtaiskatsaus osoittaa, miten visuaalis-materiaalisen nykyleikin näkökulmasta myös kristillistä kuvataideperinnettä on mahdollista tarkastella leikillistyvänä ja lelullistuvana transmediailmiönä ja toiminnan kenttänä, jossa jouluseimet voidaan nähdä fanitaiteellisena ja rituaalisena ilmiönä — aina uudelleen leikittynä pyhänä.*



Kuva 1. Kirjoittajan kuvaleikkimä seimi. [1]

## Johdanto: Jouluseimi leikillistyvässä kulttuurissa

Tämä katsaus käsittelee yhä uudelleen leikityn pyhän asetelman toistuvaa uudelleenversiointia osana aikuisten lelukulttuuria — jouluseimiä aikuisten leluleikkimänä ja kansainvälisenä fanitaiteen muotona. Katsauksessa lähestytään aihetta seimileikin kolmen eri periaatteen — profanaation, mimesiksen ja eutropelian — näkökulmista, käsitellään jouluseimillä harjoitettavaa kuvaleikkiä pyhän ja populaarin kohtaamispisteessä, sekä positoidaan leluilla luodut seimet transmediailmiöksi, joka ankkuroituu samanaikaisesti yhtäältä ikuisesti toistuvan uusiroleikin ja toisaalta leikissä käytettävien välineiden mukaan uusia materiaalisia, visuaalisia ja digitaalisia piirteitä ja tulkintoja saavaksi aikuisen leluleikin muodoksi.

*Pyhä on erilaisiin asioihin liittyvä jumalallinen mysteeri. Ihminen kokee pyhän — tietosanakirjan mukaan — kaikesta arkisesta täydellisenä erottuvana, ylevänä, ylimaallisena mahtina, jota hänen on lähestyttävä kunnioittavalla pelolla.* (Teikari 2019, 4).

Kristityt alkoivat viettää joulua 300-luvulla. Jouluseimi on Jeesuksen syntymän ihmettä käsittelevä pyhä kuvaelma, johon sisältyvät hahmot ja ympäristö — talli tai luola. Seimiasetelman päähenkilöt tulevat jouluevankeliumista — Jeesus-lapsen ympärillä seisovat Maria ja Joosef, paimenia, itämaan tietäjiä ja eläimiä eksoottisista kameleista tallin asukkeihin. Härän ja aasin läsnäolo seimessä viittaa heprealaiseen ja pakanoihin (ei-heprealaiseen), paimenten keto hahmoineen kuvaa tavallisia ihmisiä, seimen yläpuolelle asetettava kunniaenkeli taivaallista sotajoukkoa, joka tuli julistamaan kansalle suuren ilon sanomaa. Maria, Jeesuksen äiti on seimessä lapsen luokse suojelevasti kumartuneena, Joosef suojelijana, Jeesus olkien päällä lepäämässä, tietäjät asetelman oikealla puolella, varsinainen seimi (suorakulmainen rehuastia) keskiössä, oljet seimessä elämän leipänä ja tähti seimessä Jeesus-lapsen yläpuolella. (Ks. Kiviniitty, Satu: [”Jouluseimen tarina”](#).)

Italialaisen pyhimyksen [Franciscus Assisilaisen](#) (1181–1226) rooli seimiperinteen elvyttäjänä on keskeinen: *Tehtyään pyhiinvaellusmatkan Pyhään maahan ja käytyään Betlehemin syntymäluolassa hän tunsu erityistä kiintymystä joulun tapahtumiin. Jouluna 1233 hän järjesti heinillä täytetyn seimen sekä elävän härän ja aasin Grecon metsässä luostarimuurien ulkopuolella olevaan kallioluolaan.* (Kiviniitty.) Tällä tavoin Assisilainen toi liturgian käsinkosketeltavaan muotoon (Gockerell 1998, 9).

Satu Kiviniitty kirjoittaa Raahen Museon verkkosivuilla ensimmäisen tiedon kirkossa olleesta seimiasetelmasta tulevan vuodelta 1291, jolloin Santa Maria Maggiore -kirkossa esitettiin seimi. ”Italiasta seimiperinne levisi muihin Euroopan maihin ja 1500-luvun loppupuolella niitä oli jo Ranskassa, Saksassa, Itävallassa, Sveitsissä, Espanjassa ja Puolassa.” Seimen loistokausi kirkoissa oli Kiviniityn mukaan 1600- ja 1700-luvuilla, jolloin seimiperinne laajentui myös kirkkorakennuksen ulkopuolelle, kaikkiin yhteiskuntaluokkiin ja vähitellen myös Suomeen, jonka kaikissa katolisissa kirkoissa on tapana pystyttää seimi. Vanhimpia seimiä Suomessa on arkkipiispa Lauri Ingmanin isän vuonna 1869 teettämä seimi.

Luterilaisiin kirkkoihin seimi löysi tiensä 1980-luvulla. Varhaisimpia jouluseimiä on Turun tuomiokirkkoon vuodesta 1979 lähtien pystytetty seimi. (Kiviniitty.)



Kuva 2. Turun tuomiokirkon seimi vuonna 2019 on syntynyt ruotsinkielisten päiväkotien, päiväkerhojen, esikoulujen ja iltapäiväkerhon yhteistyössä. Kuva kirjoittajan.

Seimenrakentamisen taidehistoria on vuosisatoja vanha, mutta sen siirtyminen julkisesta tilasta suomalaisen luterilaisen kodin piiriin ja jälleen sosiaalisen median kautta osaksi julkista, jaettua tilaa on tapahtunut 2000-luvulla. 2010-luvulla seimiä ei löydy yksinomaan kirkoista, seurakunnista, oppilaitoksista tai näyttelyistä — aihe kutsuu monia jouluseinän askarteluun ja tunnelmointiin myös kotiympäristössä. Toimintaa ohjaavat leikille läheiset luovuus, mielikuvitus ja miniatyyrimaailmojen rakenteluun yhdistyvät kädentaidot sekä kekseliäs lähestymistapa eri materiaaleihin — leikillinen toiminta.

Leikin tulisi kiinnostaa nykyajan maailmaa enemmän kuin se näyttää tekevän, toteaa *Man at Play* -teoksen kirjoittanut teologi ja kirkkohistorioitsija Hugo Rahner (1967, ix). Teknologisoituvan yhteiskunnan mahdollistamana meidän on tultava tekemisiin leikin kanssa yhä enemmän. Tämän vuoksi leikkiin on suhtauduttava entistä vakavammin (Rahner 1967, xii). Ei ole myöskään sellaista leikkiä, jonka taustalla ei olisi jotain perustavanlaatuisesti vakavaa, Rahner huomioi (Ibid., 27).

Yksi leikin ja uskonnon suurimmista yhteyksistä on *rituaalinen käyttäytyminen*. Sekä leikki että rituaali edustavat metakommunikaation muotoja (Sutton-Smith 1997, 7). Nikki Bado-Fralick ja Rebecca Sachs

Norris toteavat, miten rituaaliset toimintamallit on verrattain helppo nähdä formaaleissa leikin tavoissa, kuten urheilussa ja kilpailullisissa peleissä, mutta miten elementit sitä vaikeampi nähdä osana rituaaleja (2010, xv, 161).

Leikillistyvä kulttuuri (esim. Sutton-Smith 1997) ilmentää pyhillä asioilla, kuten jouluseimiasetelmalla leikkimistä monin tavoin samalla kun se tekee näkyväksi aikuisen leluleikkijän olemassaolon ja leikkitoiminnan periaatteet (Heljakka 2013). Nykylelujen tämänhetkistä suhdetta kulttuurin eri osa-alueisiin on mahdollista peilata myös kulttuurin laajempaa *lelullistumiskehitystä* kartoittaen, mikä tarkoittaa leluista tuttujen piirteiden leviämistä muita materiaalisen kulttuurin alueita edustaviin artefakteihin (ks. esim. Heljakka 2019). Lelullistuminen on tuonut perinteisesti lastenkulttuureihin liitetyt leikkivälineet osaksi aikuisten maailmaa: Nykykulttuuri, myös kristinuskoon liittyen, saa siten uusia visuaalis-materiaalisia ulottuvuuksia lelullistumisen kautta.

## **Seimileikin periaatteet: Profanaatio, mimesis ja eutropelia**

Dosentti ja Porin Kirkkosanomien kolumnisti Erkki Teikarin mukaan *”Pyhän” tai sen johdonnaisten uusiokäyttö kertoo usein historian tuntemuksen ja/tai sanavaraston puutteista—taikka vain ajattelemattomuudesta.*” (Teikari, 2019, 4). Tässä katsauksessa pyhän tarkoitus ymmärretään sen alkuperäisessä merkityksessä, mutta haastetaan ajatus pyhästä koskemattomana. Toisin sanoen, pyhä ymmärretään katsauksessa asiana, joka on mahdollista nähdä leikkiä innoittavana, leikissä käytettynä resurssina ja leikin rituaalisessa toiminnassa toistuvana ja vahvistuvana ilmiönä. Katsaus rakentaa tätä seimileikin periaatteiden ymmärrystä kolmen keskeisen käsitteen avulla, joita ovat profanaatio, imitaatio tai mimesis ja eutropelia.

*Profanaatio* merkitsee Harnin (2015) mukaan toimintaa, jossa pyhät esineet ja asiat palautetaan ihmisten keskuuteen ja vapaaseen käyttöön. Jouluseimitraditio profanoi pyhän jouluseimen ajatusta tuoden sen materiaalisen leikin lähipiiriin. Seimien varustaminen esimerkiksi nukeilla ja eläinleluilla eräänlaisena nukkekotileikkiin vertautuvana ilmiönä kuuluu olennaisena osana katolisiin jouluperinteisiin. 2010-luvulla tämä seimenrakentamisen muoto edustaa myös valokuvallista ja sosiaalisesti jaettua (aikuisten) leikkiä.

Leikki on imitaatiota (Rahner 1967, xi). *Mimesis*, eli jäljittely on toinen (nyky)leikille ominainen toiminnan malli. Sosiaalinen media yhdistettynä jäljittelevään leikkiin ja jakamistalouden toimintalogiikkaan on tehnyt aikuisten leluleikistä näkyvämpää ja sosiaalisesti hyväksyttävämpää. Vaikka seimen konseptille rakentuva leikki noudatteli ’koreografialtaan’ tunnistettavaa ajatusta alkuperästään, voidaan siinä haastaa seimen asetelmallisuus esimerkiksi uusia hahmolelutyyppejä hyödyntäen. Uudelleenleikkimiseen perustuvassa fanitaiteessa seimiperinne elää näin eteenpäin globaalina ja rituaalisia piirteitä saavana ilmiönä yhä uusia visuaalisia ja materiaalisia muotoja ilmentäen.

Aikuisen leluleikkijän leikkitoimintaa edeltää leikillinen asennoituminen maailmaan. Leikkisyys (*playfulness*) on kuitenkin nimenomaan tapa kohdata maailma ajatuksellisessa ja asenteellisessa mielessä, siinä missä leikki (*play*) on toiminnallista. Silti myös toiminnallinen leikki edellyttää joustavaa ja leikkimielistä ajattelutapaa ja lähestymistä elämän eri osa-alueisiin. *Eutropelia* tarkoittaa Rahnerin (1967) mukaan mielen vetreyttä, joka mahdollistaa leikkimisen. Tuomas Akvinolainen hyödynsi Aristoteleen tekstejä kirjoittaessaan eutropeliasta kuvaillessaan sitä, miten leikissä on jotain hyvää, ja miten se on tarpeellista inhimilliselle elämälle: Ihminen tarvitsee toisinaan lepotaunon ruumiillisesta työstä ja aika ajoin on hänen myös rentoutettava mielensä vakavista askareista. Tämä toteutuu leikissä (Rahner, 1967, 99). Ymmärtääksemme aikuisen leluleikkijän motiivia leikitellä pyhällä asetelmalla voimme siis rituaalin, profanaation ja mimesiksen lisäksi tukeutua ajatukseen eutropeliasta, joka mahdollistaa toiminnan vailla vakavuutta, vaikka leikin aihepiirinä olisi perinteisesti hartautta henkivä jouluseimi historiallisine perinteineen.

## **Kuvaleikkiä pyhän ja populaarin kohtaamispaikassa**

Kuvataiteen ja kristinuskon risteymät näyttäytyvät runsaina taidehistoriassa. Myös nykytaiteilijoita kiinnostavat kristinuskon ikoniset hahmot ja niihin liitetyillä merkityksillä ja assosiaatioilla leikittely. Pyhillä, uskonnollisilla henkilöihahmoilla operoiminen nykytaiteessa on kuitenkin herättänyt runsaasti keskustelua ja etenkin vastustusta. Esimerkiksi Etelä-Amerikkalaiset taiteilijat Marianela Perelli ja Pool Paolini loivat Barbie- ja Ken-nuken inspiroimia hahmolelujia uskonnollisista henkilöihahmoista, kuten Jeesuksesta ja Mariasta *Barbie, The Plastic Religion -näyttelyyn* (Gale 2014) herättäen poleemista keskustelua oikeudesta kajota uskonnollisiin hahmoihin leullistetun taiteen nimissä.

Bado-Fralickin ja Sachs Norrisin teoksessa *Toying with God* (2010) todetaan, miten uskonnolliset aiheet ovat löytäneet tiensä pehmoleluihin ja puhuviin Raamattu-nukkeihin, lihaksikkaisiin kristillisiin toimintahahmoihin jne. (2010, 7). Kirjoittajien mukaan pelit ja lelut kulttuurisina ja uskonnollisina artefakteina eivät ainoastaan heijasta arvoja ja tapoja, maailmankuvia ja odotuksia, stereotyyppisiä ja ennakoasenteita, mutta myös välittävät näiden sanomaa leikin kautta, leikissä (Bado-Fralick & Sachs Norris 2010, 14).

Bado-Fralick ja Sachs Norris kirjoittavat nukeista (tässä myös hahmolelut) monessa mielessä 'plastisina' leikkivälineinä, koska niiden roolit muuttuvat rituaalisessa leikissä (2010, 147). Leluhahmot ovat siis ontologisesti tyhjiä — ne syttyvät luovan leikin kipinästä täytyäkseen taianomaisesti leikin merkityksillä. Nukkeleikissä rakentuu mielikuvituksellinen maailma, aivan kuten rituaalissakin. Leikki nukeilla on siten kutsu käyttämään valtaa, avain inhimilliseen toimijuuteen ja luovuuteen.

Nukkeleikki on myös vuorovaikutteista ja moninaista. Nuket voivat tarjota leikkijälleen sosiaalisesti epähyväksytyyn persoonallisuuden, väylän käsitellä valtuuttamattomia tunteita ja kapinoida, sekä mahdollisuuden astua hyväksytyyn yhteiskunnallisuuden ulkopuolelle. Nukke voi projisoida sitä mitä sinun ei



pitäisi olla, ja toimia näin välikappaleena vastakohtien ja ristiriitaisuuksien testaamiseen (Bado-Fralick & Sachs Norris 2010, 160).

”Seimi kuuluu selvästi populaarimpaan kulttuuriin kuin pyhä taide ja kirkkotaide. Seimi voidaan ajatella jonkinlaiseksi pyhäksi koriste- tai sisustusesineeksi.” (Kiviniitty) Jo varhaisessa vaiheessa kolmiulotteisissa seimiasetelmissä käytettävät hahmot saattoivat olla nivellettyjä ja taustastaan irtonaisia, mikä mahdollisti niiden liikuttelun ja uudelleenjärjestelyn (Gockerell 1998) — toiminnan, joka näyttäytyy lelukulttuurien näkökulmasta leikkitoiminnallisena. Jossain tapauksissa seimi on julkisessa tilassa esitettynä koottu valmiiksi osa kerrallaan — hahmot ilmestyen kukin kuvaelmaa täydentämään adventinajan edetessä, Jeesuslapsi viimeisenä jouluyön aikaan. Näin ollen seimen kokoaminen täydelliseksi muistuttaa myös aikuisten lelusuhteissa suosittuna leikin muotona tunnustettua keräilyä (Heljakka 2013).

Seimi on päätenyt myös leluteollisuuden aihehmaksi. Leluyritykset valmistavat erilaisia seimiä varta vasten lasten leikkitaroituksiin, esimerkkinä Fisher-Pricen Little People -lelusarjan leikkiseimi *Deluxe Christmas Story*. Samalla on huomionarvoista, miten seimet lelullistetussa muodossaan ovat tulleet pedagogisten välineiden ohella (ne opettavat lapsille jouluevankeliumin tarinaa) myös osaksi lifestyle-tuotteiden tarjontaa — esim. italialainen muotoiluyritys Alessi on tuotteistanut seimen, jonka osat ovat keräiltävissä. (Ks. [Crib set Presepe](#)). Nykyaikainen, leikkivälineeksi mielletävä seimi voi edustaa estetiikaltaan myös abstraktia näkemystä ikiaikaisesta joulukuvaelmasta, kuten [Floris Hoversin seimileluseti](#).

Leikillistyvässä ja lelullistuvassa ajassa on muotoilun ja nykytaiteen maailma löytänyt varsinaisista leluista niin esikuvan kuin ilmaisuvoimaisen median varsinaisen esineleikin (*object play*) kasvattaessa suosiotaan myös aikuisten parissa. Jotta esinettä voitaisiin ajatella leluna, on sen oltava *leikittävä* (*playable*). Tänä päivänä aikuiset paitsi keräävät leluja yhä näkyvämmiin, he myös kustomoivat, tekevät käsitöitä ja valokuvaavat ja videoivat lelujaan entistä enemmän, toisin sanoen, leikkivät niillä.

Olen aiemmassa tutkimuksessani jäsentänyt leluelämyksen osa-alueita, joita ovat fyysinen, funktionaalinen, fiktiivinen ja affektiivinen (ks. esim. Heljakka 2019). Seimiin perustuva asetelmallinen nykyleikki (*display/dis-playing*) perustuu fyysisiin materiaaleihin, eli massatuotettuihin leluihin. Seimileikki leluilla on funktionaalista, koska se edustaa rituaalista ja jäljittelevää leikkiä. Sillä on siis uskonnollinen esikuvansa, jota leikissä jäljitellään. Seimileikin voidaan ajatella olevan fiktiivistä, sillä se perustuu tarinoihin. Ja lopulta, tämä leikki on affektiivista, sillä se herättää leikkijöissään tunteita ja inhimillistä kiinnittymistä johonkin elämään suurempaan, seimen tapauksessa Jeesuksen syntymään — joulun ihmeeseen.

Tässä katsauksessa esimerkkeinä käytettyjä leikin artefakteja edustavat Barbie-nuket ja *Lego*-, *Star Wars*- ja *Funko*-toimintahahmot, joita muihin esineisiin yhdistäen aikuiset leluleikkijät luovat pyhän asetelman yhä uudelleen (ks. Kuva 3). Populaarin lelukulttuurin hengessä luodut, mutta pyhän asetelman ideaa jäljittelevät seimet ovat moniulotteisia niin merkityksiltään kuin estetiikaltaan.

Bado-Fralick ja Sachs Norris (2010, 37) huomioivat, miten seimiä valmistetaan monista eri materiaaleista ja miten monet lapset leikkivät joulunaikana seimillä omia leikkejään. Myös nykyelulla luodut seimiasetelmat ovat läheisessä suhteessa maailmojenrakenteluun ja niitä luonnehtii monikerroksellinen transmediaalisuus, eli mediarajat ylittävä olemus (Heljakka & Harviainen 2019). Viihteen supersysteemi (*entertainment supersystem*, ks. Heljakka 2013) lähentyä lelullisissa seimissä pyhää asetelmaa luoden sille materiaalisen toteutumisen puitteet. Hahmolelut, kuten nuket, action-figuurit ja pehmolelut otetaan leikissä osaksi pyhää näytelmää, mutta luonteenomaista seimileikille on myös sen yhteydessä tapahtuva kekseliäs materiaalisten resurssien hallinta (ks. esim. Kuva 1.), ja eri tarinamaailmojen yhdistely. Verkossa jaetaan kuvaleikkien lisäksi myös vinkkejä leluseimien värkkäilyyn, esimerkiksi Lego-palikoihin liittyen. Esimerkiksi [BrickExtra-blogissa](#) opastetaan, miten palikoista syntyy seimi.

Nykyleikin silmäkeskeisyys ja dokumentaarisuus näyttää merkittävää roolia seimileikissä — *kuvaleikki* (*photoplay*), leluihin tai lelumaisiin hahmoihin perustuva ja asetelmia (*dis-playing*) tai toimintaa (esim. nukkedraamoissa, engl. *doll-drama*, ks. Heljakka & Harviainen 2019) taltioiva valo- ja videokuvaus, edustaa leikin dokumentoivaa muotoa ja leikkiä itsessään. Populaarikulttuurinen kytkös tuo mukanaan huumorin lelullistettuihin seimikuvaelmiin. Tällaisenaan lelullistetut seimet eivät lopulta erottaudu eurooppalaisen kristillisyyden perinteisiin liitetystä historiallisesta asenneilmapiiristä. Esimerkiksi Rahner (1967, 35) toteaa, miten Theodor Haecker oli oikeassa väittäessään huumorintajun olevan keskeisessä asemassa eurooppalaisen kristillisyyden sivilisaatiossa. [2]



Kuva 3. Esimerkkejä lelullistetusta jouluseimistä. Lähteet: [BrickExtra](#), [Cole Chloe/Dorkly.com](#), [Hannah Gale/Metro UK](#), [Web Urbanist](#).

## Lopuksi: Uusiroleikkiä täältä ikuisuuteen

Seimien luomisessa on kautta aikojen hyödynnetty monipuolisesti eri tekniikoita: kuvanveistoa, maalaustaidetta, näyttämötaidetta ja musiikkia. Tässä katsauksessa käsitelty, massatuotettuihin leluihin pohjautuva seimenrakennus- ja kuvaleikki edustaa uutta seimiperinteen suuntausta. Seimet yksityiskohdiltaan monipuolisina ja ilmeeltään vaihtelevina joulukuvaelmina näyttäisivät edeltäneen 2010-luvulla sosiaalisessa mediassa tapahtuvan jakamisen myötä näkyväksi kasvanutta miniatyyriasetelmien ilmiötä, kuten esimerkiksi vuosikymmenen lopulla suosioon nousseita (pakanallisia) tonttuovia. Jouluseimen on hartaudesta huolimatta mahdollista toimivan aina esikuvana nykyajan leluasetelmille ja figureilla, toiminta- ja pelihahmoilla sekä nukeilla toteutetuille (lämpimän) humoristisille ja tilallisille leikeille.

Seimiaiheen uudelleenleikitävyysarvo (*replayability value*) on kiistaton. Se vertautuu täten kristillistä perinnettä ajatellen esimerkiksi Nooan arkkiin lelullistettuna ja uudelleenleikittynä aihehana, jossa sama tarina kerrotaan aina uusin välinein ja eri leikkijöiden mahdollistamana. Uskonnollisella aiheella voi näin olla universaali kaikupohja, ja on siis ymmärrettävä, että myös jouluseimen pyhä asetelma on digitalisoituvassa ja leikillistyvässä ajassa aikuisten leikkijöiden hyödyntämä resurssi.

Fanitaiteeseen tässä ajankohtauskatsauksessa kuvaillun uusiroleikin ilmiön liittyy paitsi sen (tunnistettavasta) estetiikasta kiinnostunut toteutustapa myös leikin välineisiin, eli jouluseimiä rakentaessa hyödynnettyihin hahmoleluihin, kytkeytyvät fanisuhteet. Pop-hahmoja ja niiden ympärille kehittyvien tuotteiden runsasmuotoisia imperiumeja fanitetaan. Myös fanitettujen hahmojen käyttäminen osana tässä katsauksessa käsiteltyjä kuvaleikittyjä jouluseimiä on materiaalsen ja visuaalsen leikin ohella yksi affektiivisen fanittamisen muoto ja ilmentymä.

Tässä katsauksessa osoitettiin, miten visuaalis-materiaalsen nykyleikin näkökulmasta myös kristillistä kuvataideperinnettä on mahdollista tarkastella leikillistyvän ja lelullistuvana transmediaalimionä ja toiminnan kenttänä, jossa jouluseimet voidaan nähdä fanitaiteellisena ja rituaalisena ilmiönä — aina uudelleen leikittynä pyhänä. Tämä pyhän asetelman leikkitoiminnalliseen rekonstruktioon perustuvaksi uusiroleikiksi nimeämäni ylisukupolvinen leikkitoiminnan muoto näyttäisi tarjoavan eri ikäisille leikkijöille kutsun pitkäkestoiseen ja alati uudelleenmuotoutuvaan ja tulkittavaan materiaaliseen, visuaaliseen ja sosiaalisesti jaettuun leikkiin — *ad infinitum*.

*Lelututkija Katriina Heljakka toimii Turun yliopiston Kulttuurituotannon ja maisemantutkimuksen koulutusohjelman digitaalisen kulttuuriin oppiaineen luotsaamassa Pori Laboratory of Play:ssa tutkimuspäällikkönä. Leluihin, aikuisten leikkikulttuureihin ja sukupolvirajat ylittävään leikkiin erikoistunut tutkija väitteli Aalto yliopiston visuaalsen kulttuurin oppiaineesta vuonna 2013. Myös kuvataiteilijana toimivan Heljakan tämänhetkisiä kiinnostuksenaiheita ovat hänen post doc tutkimuksensa pääaihe — kulttuurin lelullistumisen ilmiökenttä, lelusuunnittelu, nykyajan fyysiset, digitaaliset ja hybridiset leikkivälineet ja leikkiympäristöt sekä sukupolvirajojen yli jaettu, yhteisöllinen leikki.*



## Lähteet

Kaikki linkit tarkistettu 18.12.2019.

### Verkkosivut

BrickExtra. 2012. MOC of the Week. LEGO Nativity Scene, 27.12.2017, <https://brickextratest.wordpress.com/2012/12/27/moc-of-the-week-lego-nativity-scene>.

Cole, Chloe. 2013. The Nerdiest Nativity Scenes, [www.dorkly.com](http://www.dorkly.com), 24.12.2013, <http://www.dorkly.com/post/57331/the-nerdiest-nativity-scenes>.

Gale, Hannah. 2014. Yup, this is a Barbie and Ken version of Jesus and the Virgin Mary, 22.9.2014, [Metro.co.uk](http://Metro.co.uk), <https://metro.co.uk/2014/09/22/yup-this-is-a-barbie-and-ken-version-of-jesus-and-the-virgin-mary-4877611/>.

Kiviniitty, Satu. Jouluseimen tarina. *Raahen museon kotisivut*. <http://raahenmuseo.fi/tietolaari/armas-joulun-aika/jouluseimen-tarina>.

Web Urbanist. 2016. Strange Manger: The World's Weirdest Nativity Scenes. <https://weburbanist.com/2016/12/25/strange-manger-the-worlds-weirdest-nativity-scenes/2/>.

### Kirjallisuus

Bado-Fralick, Nikki ja Rebecca Sach Norris. 2010. *Toying with God: the world of religious games and dolls*. Waco, TX: Baylor University Press.

Gockerell, Nina. 1998. *Krippen. Nativity Scenes. Crèches*. Bayerisches Nationalmuseum München. Taschen.

Harni, Esko. 2015. *Profanaatio ja leikki Giorgio Agambenin ajattelussa*. Teoksessa *Kulttuuripolitiikan tutkimuksen vuosikirja 2015*, toimittanut Miikka Pyykkönen.

Heljakka, Katriina. 2013. *Principles of adult play (fulness) in contemporary toy cultures: From Wow to Flow to Glow*. Väitöskirja. Aalto-yliopiston taiteiden ja suunnittelun korkeakoulu.

Heljakka, Katriina. 2019. ”Vanhentunut Pete: nostalgia, retrovaatio ja vintageleikki lähtökohtina hahmolelun suunnittelulle.” *Tekniikan Waiheita* 37, no. 3 /2019: 43–56.

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*, no. 3/2019): 351–378.

Rahner, Hugo S.J. 1967. *Man at Play*. Herder and Herder. New York.

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

Teikari, Erkki. 2019. ”Pyhää futista ja metkaa pyhiinvaellusta. Ikkunapenkki-kolumni.” *Porin Kirkkosanommat* 9, 14.11.2019, s. 4.

## Viitteet

[1] Tässä seimessä on käytetty *Sylvanian Families* -leluhahmoja (bambeja ja pupua) vaatteineen, Lego-setistä lainattua tähteä, matkamuistoja (kameli Egyptistä, ananakset Havaijilta, miniatyyripärekori Raumalta), erilaisia askarteluvälineliikkeestä hankittuja valmiita pienoisesineitä tai niiden osia ja mukaelmia, joulukoristeita, sekä erilaista ylijäämätavaraa kuten kangastilkkuja, lahjanarua, pussinsulkijoita jne.

[2] Rachner viittaa tähän teoksensa sivulla 35. Alun perin teoksessa Theodor Haecker, *Wiederbegegnungen von Kirche und Kultur in Deutschland*, s. 165. Julkaisuaikakohta tuntematon.