

## Riku Kauhanen

### Nukkumatti, Sandmännchen

*Huomasin ohi kulkiessani jyvaskyläläisen Pienikamari -nimisen lelukaupan näyteikkunassa Nukkumatti-vieteriukon. Leikkikalu viehätti minua ja tein siihen, viimeiseen jäljellä olevaan kappaleeseen viikkoa myöhemmin varauksen. Varauksen yhteydessä selvisi, että esine onkin soittorasias. Ryhtyessäni tutkimaan Nukkumattiani olin jo selvillä ostalgian käsitteestä, siis kaipuusta entiseen Itä-Saksaan eli DDR:ään. Jatkaessani leikkikalututkimista löysin yllättävän paljon materiaalia ja selityksiä sille, mikä esine on ja miksi se on sellainen kuin on.*

### Vieteriukon fyysiset ominaisuudet

Vieteriukon pääasialliset materiaalit ovat pelti, muovi sekä kangas ja muut kuidut. Itse rasia, jonka sisällä vieteriukko on, on kooltaan 14,5 cm x 13,5 cm x 13,5 cm ja nukke on 16,5 cm korkea. Esineessä on siis käytännössä kaksi havaittavaa osaa: nukke ja laatikko. Tarkalleen ottaen esineeseen kuuluvat lisäksi kampi, rasian kansi, saranat, kannen salpa sekä laatikon sisällä oleva koneisto.

Laatikon seinillä on erilaisia kuvia Nukkumatista vaaleansinisellä pohjalla. Pohjavärin seassa on siellä täällä tähtikuvioita. Nukkeosa on puettu punaiseen nuttuun ja sillä on oikeassa kädessä ruskea pussi. Kampiosa on metallinen, ja sen päässä on pyöreä punainen nuppi. En ole tutustunut soittorasian sisällä olevaan koneistoon, mutta oletettavasti siellä on nukun ylös ponnauttava kierrejousi sekä itse soittorasian osat sylinteri ja kellolaite, joihin ulkona oleva kampi johtaa.



*Nukkumatti-vieteriukko strategisine mittoineen. Kuva: Riku Kauhanen*

Nukkumattia junassa esittävän maalauksen alla on kirjoitus ”© 2009 MDR und rbb; Lizenz durch TELEPOOL GmbH”. Laatikon pohjassa on kirjoitus ja merkinnät

Bolz – Qualität seit 1880

”Bolz” is a registered trademark. Quality since 1880

Simm Marketing GmbH  
91154 Roth Germany  
Wallersbacher Weg 2

Osoitteen vieressä vasemmalla pohjalla on isolla CE-merkintä (CE). Bolzin vieressä on yrityksen logo, käsikäyttöinen hyrrä. Esinettä käytetään pyörittämällä sen oikealla sivulla olevaa kampea, jolloin soittorasia alkaa soittaa Itä-Saksan Nukkumatti-animaation (Unser Sandmännchen) tunnusmusiikkia. Kun kappale on päättynyt, laatikon kantta suljettuna pitävä punainen salpa vetäytyy ja Nukkumattinukke ponnahtaa esiin. Soitto kuuluu myös, vaikka Nukkumatti olisi jo esillä. Esineessä on siis olennaista liike ja ääni. Esine on kokonsa ja painonsa puolesta helposti liikuteltavissa sekä soittorasiaa käyttävä kampi on kevyesti liikuteltavissa.

### Aikaisempaa lelututkimusta

Ennen tutustumista Nukkumattiin ja sen taustoihin on syytä luoda lyhyt katsaus leikkikalujen aikaisempaan tutkimukseen. Leikkikalututkimuksen aloittajan voidaan pitää taidehistorioitsija Karl Gröberia, joka 1928 esitteli tutkimuksessaan erilaisia leluja antiikista nykyaikaan. Näkökulma tutkimuksessa oli kulttuurihistoriallinen ja esteettinen. Yleisimmin käsitelty on Brian Sutton-Smithin *Toys as Culture* (1986). Suomalaisista tunnetuimpia ovat Bo Lönnqvistin teokset *Ting, rum och barn. Things, space and children: historisk-antropologiska studier i kulturella gränser och gränsöverskridande* (1992) sekä *Ting för lek och tanke: leksaker i historien* (1999). Käytän näitä kaikkia kolmea työssäni apuna, ja perehdyn etenkin Sutton-Smithin ajatuksiin.

Suomalaisiin yliopistoihin on tehty tietojeni mukaan ainakin seitsemän opinnäytettä leikkikalusta. Turun yliopistoon on tehty seuraavat pro gradut: yleiseen historiaan Olli-Pekka Leskinen *Saksalaispoikien leikkikalut yhteiskunnan arvojen ja asenteiden kuvaajina vilhelmiiniselta ajalta Kolmannen valtakunnan vuosiin* (2010), kansatieteeseen Riina Nurmion *Ainakin 40 pehmolelua. Lastenhuoneen leikkikaluja vuonna 2003* (2010) sekä arkeologiaan Kirsi Sipiläisen *Turun arkeologiset lelulöydöt* (2002). Lisäksi Jyväskylän yliopistoon Kasvatustieteiden laitokselle on Elina Nevalaisen tehnyt gradunsa *Kuusivuotiaiden lasten suhde leikkikaluihin* (2006) ja Jyväskylään on tehty proseminaari *Juho Jussila Oy:n leikkikalutuotannon suhde perinteiseen leikkikaluun* (Anne Pekkanen 1984) ja Elina Raitanen on tehnyt samasta aiheesta historian laitokselle pro gradun *Puulelutehtaan vuosikymmenet. Kasvattavien puulelujen valmistaja Juho Jussila Oy 1923 – 1980* (2011). Ainoa väitöskirja lienee Marjatta Kallialan Helsingin yliopistoon tekemä *Enkeliprinsessa ja itsari liikumässä. Leikkikulttuuri ja yhteiskunnan muutos* (1999).

Muina kotimaisina teoksina on syytä mainita museojulkaisu *Homo ludens - leikkivä ihminen: 14.4.1990-1.12.1991 [näyttelyn suunnittelu, toteutus ja esite]*, jossa käsitellään hyvin erilaisten lelujen ja leikkien historiaa. Pieni teos *Sankarilliset lelut : neuvostoleikkikalun lyhyt historia* (2005) puolestaan tutustuttaa Neuvostoliitossa valmistettujen lelujen ideologiaan ja sanomiin. Suomalainen varhainen leikkikaluteollisuus käsitellään teoksessa *Huwikaluja lapsille. Vanhat suomalaiset lelut* (1996).

Leluja on siis tutkittu niin tehtaiden, kansallisten yhteyksien kuin leikin ja lapsuuden näkökulmasta. Yleisimmin tutkittuja leluja ovat olleet pehmolelut, sillä lapsilla ja aikuisillakin on niihin läheisen suhde. Lelututkimuksessa on myös ollut keskeistä leikkikalujen tutkiminen leikistä käsin.

Bo Lönnqvist tekee eron leikkikalun ja leikkivälineen välillä: leikkikalu on aikuisten lapsille leluiksi määrittelemiä esineitä, kun taas leikkivälineet ovat muuhun tarkoitukseen tarkoitettuja esineitä, joita lapset käyttävät leikeissään. Lapset itse eivät tee eroa näiden kahden välillä. Leikkikaluja on tutkittu myös sukupuolisuudesta käsin, jolloin ne jaetaan feminiineihin, maskuliineihin ja neutreihin. Lelut

voivat myös olla esimerkiksi esittäviä (leluauto) ja ei-esittäviä (hyppynaru). Elina Nevalainen näki gradussaan leluissa kaksi puolta: toiminnallisuuden ja emotionaalisuuden.

## Tuotanto ja jakelu

Aloitin lelun tuotantotaustaan tutustumisen lukemalla Olli-Pekka Leskisen pro gradun *Saksalaispoikien leikkikalut yhteiskunnan arvojen ja asenteiden kuvaajina vilhelmiiniselta ajalta Kolmannen valtakunnan vuosiin*. Gradussa on pitkä luku omistettuna saksalaiselle leikkikaluteollisuudelle ja sen tuotteille. Teoksessa ei varsinaisesti käsitellä soittorasioita tai vieteriukkoja, mutta se auttoi ymmärtämään esineen valmistaneen Bolzin taustoja.

Saksalainen leikkikaluteollisuus sai alkunsa 1800-luvulla uusien tekniikoiden tullessa mukaan lelujen valmistukseen ja vanhan kiltaperinteen murruttua. Uusia yrityksiä syntyi etenkin Etelä-Saksaan, mistä vieteriukkoni valmistanut Bolzkin on peräisin. Vielä 1800-luvun lopullakin teollisuus piti sisällään monia käsityövaiheita, mutta etenkin läkipellin käyttö sekä uudet paino- ja prässästekniikat helpottivat lelujen valmistamista. Läkipeltiä käytettiin leluissa pääraaka-aineena aina 1900-luvun puoliväliin asti, jolloin muovi syrjäytti sen. 1895-1914 saksalaiset valmistivat 80% kaikista maailman teollisesti valmistetuista leluista ja joidenkin yritysten tuotteista 90% meni vientiin. Saksalaiset lelut olivatkin laadultaan ylivoimaisia muihin maihin nähin.

Saksan leikkikaluteollisuuden ahdinko alkoi ensimmäisestä maailmansodasta (1914–1918). Sodan jälkeen sotakorvaukset ja hyperinflaatio aiheuttivat suunnattomia vaikeuksia saksalaiselle teollisuudelle, mutta leikkikaluteollisuuteen tämä ei vaikuttanut yhtä paljon sillä vientisuhteet oli saatu nopeasti kuntoon. Vuoteen 1921 mennessä monet yritykset olivatkin päässeet jatkamaan toimintaansa ja jotkut olivat jopa hyötynet inflaatiosta varaamalla dollareita. Nousukauden katkaisi lama 1929.

Lama ja natsien nousu valtaan ajoivat leikkikaluteollisuuden ahdinkoon, ja esimerkiksi Yhdysvalloissa – jossa aiemmin puolet leluista oli ollut Saksassa valmistettuja – juutalaiset aloittivat saksalaislelujen boikotoinnin. Samaan aikaan Saksassa juutalaisten omistamat leluyritykset joutuivat vaikeuksiin. Ruotsin ja Sveitsin kauppa tai yhteistyö natsien kanssa pelasti joitakin yrityksiä. Toisen maailmansodan jälkeen suurin osa yrityksistä ei pystynyt mukautumaan tuotannossa ja materiaaleissa tapahtuviin muutoksiin. Patterikäyttöiset ja muovista tehdyt lelut yleistyivät, ja 1960-luvulla sinnitteli vielä muutama saksalainen lelujen valmistaja. Viimeiset katosivat 2000-luvun alussa.

Bolzin WEB-sivut paljastivat muun muassa sen, että esineen jakelun ja markkinoinnin hoitava Simm Marketing -yritys on tarkoittanut esineen vieteriukoksi, Jack-in-the-boxiksi (sama englanniksi ja saksaksi). Bolz, kuten vieteriukon pohjasta voi lukea, on perustettu vuonna 1880 jolloin Lorenz Bolz keksi hyrrän, jonka saa pyörimään painelemalla sen yläosassa olevasta nupista. Keksintöön liitettiin ääni, kun hyrrä pyöriessään saatiin soittamaan sisällään olevan soittorasian avulla musiikkia. Valkoinen hyrrälogo on edelleen Bolzin tunnus. Nykyään Bolz valmistaa ”korkealuokkaisia peltileluja”, vieteriukkojen ja hyrrien lisäksi rumpuja, kaleidoskooppeja sekä musiikkimyllyjä. Kaikista näistä on saatavissa Nukkumatti-kuvituksella tehty versio.



ICTIn logo. Kvalälhde: <http://www.toy-icti.org/>

Lelussa on selvä viite saksalaisen läkipeltileluteollisuuden kultakausiin, vaikka lelua ei varsinaisesti Saksan tehtailla valmistetakaan. Leikkikaluja välittävä Simm Marketing, jonka tiedot löytyvät laatikon pohjasta, perustettiin 1926 valmistamaan ja välittämään muotikoruja. Leluihin yritys siirtyi vuonna 1964, ja se oli jo hyvin varhain mukana muovituotteissa. Yritys korostaa tuotteiden turvallisuutta ja valmistusolosuhteiden eettisyyttä. Simm Marketingilla on Nukkumattini valmistaneen kiinalaisen tehtaan kanssa käyttäytymissopimus sekä tehtaalla on ICTI-sertifikaatti (International Council of Toy Industries).

## Testaus ja turvallisuus

Ennen kuin mitään esinettä voidaan markkinoida EU-alueen sisällä, on sen oltava turvallinen ja kestävä käyttöä. Etenkin leluihin sovelletaan monia erilaisia säädöksiä, jotta ne eivät vahingoittaisi lasta. Tästä merkinä leluissa on CE-merkintä (Conformité Européene), joka helpottaa tuotteen liikkuvuutta Euroopan Unionin alueella. Tuotteet kuuluvat yhden tai useamman direktiivin alaisuuteen, mikä määrittää tietyt vaatimukset, jotka tuotteen on täytettävä saadakseen merkinnän. Tuotteen varustaa CE-merkillä joko tuotteen valmistaja tai tämän EU-alueen edustaja. Merkintä tehdään tuotteeseen, tuotteen pakkaukseen tai valmistekilpeen taikka tarvittaessa tuotteeseen liittyvään asiakirjaan, ilmoitukseen tai ohjeisiin.

Euroopan Komission WEB-sivujen mukaan kaikkien EU:ssa myytävien tuotteiden ei tarvitse olla CE-merkittyjä. CE-merkintä koskee tuotteita sähkölaitteista leluihin ja siviilikäyttöön tarkoitetuista räjähteistä lääkinnällisiin laitteisiin. Esineiden nimeämisen kannalta on mielenkiintoista pohtia, ettei leluissa saa olla sellaisia merkintöjä tai kirjoituksia, jotka ovat sekoitettavissa CE-merkintään. Se on kiinnitettävä kaikkiin valmistettuihin leluihin tai niiden pakkauksiin siten, että merkinnät ovat näkyviä, helppolukuisia ja kestäviä. Kirjainten C ja E kokoon, väriin ja muuhun liittyy paljon ohjeistuksia.

Laki lelujen turvallisuudesta vuodelta 1997 luettelee 21 esinettä tai muuta vastaavaa, jotka eivät ole leluja, kuten esimerkiksi aikuisille keräilijöille tarkoitetut tarkat pienoismallit, joulukoristeet tai aikuisille keräilijöille tarkoitetut kansallispuku- ja koristenuket sekä vastaavat tuotteet. Saksalaisen leikkikaluteollisuuden kannalta on mielenkiintoista, etteivät leikkihöyrykoneet ole leluja lain mukaan.

Leikkikalut testataan Valtion teknillisen tutkimuskeskuksen turvallisuustekniikan laboratorioissa. Vuonna 1989 laaditussa tutkimusohjeistuksen testauksessa tutkittiin ammusleluja, lasten helistimiä sekä pehmoleluja. Osa tutkituista ja leluissa tutkittavista elementeistä selittää joitakin rakenteellisia ratkaisuja Nukkumattivieteriukossa. Tutkittavia piirteitä ovat mm.

Materiaali/raaka-aineet

-Muovikalvot

-Puu

-Lasi

Täytteet ja pehmusteet

Reunat

Saranat

Jouset

Kiinnikkeet

Nukkumatissa voisi tutkia – ja on varmasti tutkittukin CE-merkinnän saamiseksi – muovikalvoja kammen nupissa, reunoja, taittomekanismeja, saranoita sekä jousia. Esimerkiksi saranoiden koko on tarkalleen määritelty: Saranarakenteissa saranoitujen osien välinen rako saranasivulla on oltava suurempi kuin 12 mm tai pienempi kuin 5 mm. Vaatimus ei koske rakenteita, joissa saranoidun osan massa on pienempi kuin 250 g. Mikäli rako on 5-12 mm punnitaan saranoidut osat ja todetaan

koskeeko vaatimus niitä. Samoin kampea koskien vetoavainten ja käynnistyskahvojen on oltava muodoiltaan ja mitoiltaan sellaiset, että lasten sormille ei aiheudu vaaraa.

Rasian käyttökoneistoon liittyy myös vaaroja. Koneisto ei saa tulla vahingossa esille, mistä syystä koneistollisten lelujen suojaus testataan pudottamalla lelu viisi kertaa normaalista käyttöasentoistaan 850 mm korkeudelta vaakasuoralle joustamattomalle pinnalle asetetulle 4 mm paksulle teräslevylle. Koneiston katsotaan tulleen esille jos sitä voidaan koskettaa sauvalla, jonka mitat vastaavat lapsen käden mittoja. Samoin rasian reunojen on oltava muovitettuja tai taivutettuja: Nukkumattisoittorasian reunat on taivutettu. Jousien, jollainen ponnauttaa nuken esille, on oltava suojattuja eikä niissä saa lepotilassa olla yli 40 Newtonin voima eikä kahden peräkkäisen kierteen väli saa olla yli 3 mm.

Näiden lisäksi leluissa tutkitaan esimerkiksi tukehtumisvaaraa, joka todetaan sovittamalla lelua tai sen osaa standardoidun lieriön sisälle. Esine on vaarallinen, mikäli se mahtuu lieriöön. Lisäksi tutkitaan teräviä reunoja, jotka yli kolmivuotiaiden leluissa on sallittu, mikäli ne ovat olennaisia leikkikalun toimivuuden kannalta. Tuotteiden täytteet kuten siemenet tai tekstiilit testataan liiallisen turpoamisen varalta.

Nukkumatin soittorasian soittaman musiikin vuoksi oli mielenkiintoista huomata, että 1991 testattiin erilaisten lelujen tuottamaa melua. Tuolloin ei vielä ollut standardeja lelujen meluominaisuuksien tutkimiseen, joten selvitystä varten oli perustettava oma meluluokittelu. Pohjaksi otettiin työpaikkamelun altistumisnormi 85 Db, mikäli lelu tuottaa jatkuvaa melua sekä yksittäisissä kovissa äänissä, yksittäisimpulsseissa, 140 Db eli kuulovaurion raja. Suurin osa leikkikalusta tuotti mittauksissa nämä rajat ylittävää ääntä, pahimmillaan yksittäisimpulsseissa 30 desibelillä. Tunnin tai jopa 10 minuutin altistuminen suurelle osalle leluista saattaa aiheuttaa kuulovaurion. Nukkumatissani voisi siis tutkia musiikkia jatkuvana meluna sekä kannen avautumisesta ja nuken pomppaamisesta syntyvää ääntä yksittäisimpulssina.

### **Soittorasian ja vieteriukon kulttuurihistoriaa**

Niin soittorasian kuin vieteriukon historiasta on ollut vaikeaa löytää teoksia, eikä WEB-lähteissä yleensä viitata painettuihin teoksiin. Leluja esittelevät teokset eivät yleensä mainitse kumpaakaan, ja *Leikkivä ihminen* -näyttelyn julkaisu antaa soittorasiasta vain lyhyen esittelyn. Vieteriukko, jonka jousen liike synnyttää haitarimaista ääntä jousen sisään asennettujen palkeiden ja ääniukon kielen avulla on patentoitu Yhdysvalloissa vuonna 1971. Tässä mallissa soittorasian kammien pyörittämisen sijaan äänen tuottaa itse vieteriukon liike. Toisin sanoen Nukkumattini soittorasia/vieteriukko - yhdistelmä on uskollisempi vanhalle lelumallille.

Ennen fonografia (keksitty 1877) musiikkia saatiin koneiden avulla aikaiseksi erilaisilla mekaanisilla välineillä: kellopeleillä, posetiiveilla, automaattisesti laulavilla linnuilla, itsesoittavilla pianoilla tai soittorasioilla. Ensimmäiset stanssatuista peltilevyistä valmistetut soittorasiat ilmestyivät 1890-luvulla. Menestyksekkäimpiä soittorasioiden valmistajia olivat Symphonion sekä Polyphon. 1920-luvulla gramofoni syrjäytti soittorasian. Etsiessäni muista lelukaupoista tai kauppojen WEB-sivuilta vieteriukkoja en kyselyistä huolimatta saanut sellaisia nähtäväkseni, sillä ne ovat ilmeisesti materiaalien ja osien puolesta liian vaarallisiksi tulkittuja leluja. Sen sijaan soittorasioita löytyi: yleensä niissä oli avattava kansi, jonka alla oli tanssiva tai pyörivä figuuri. Voi olla, että Nukkumattini tuotenimi on vaihdettu soittorasiaksi jotta se saataisiin kirjattua ”turvallisemmaksi” leluksi.



*John Schorne, kädessään saapas josta kurkistelee paholainen.*  
Kuvälähde: <http://trushare.com/0137OCT06/John%20Schorne.jpg>

Vieteriukon alkuperästä sen sijaan löytyi ainoastaan WEB-lähteitä. Niiden perusteella jack-in-the-boxin alkuperä on englantilaisessa keskiajalla eläneessä pyhimyksessä (ei kanonisoitu) John Schornessa (kuoli 1313). John Schorne oli Buchinghamshirelaisen North Marstonin kirkkoherra, joka teki useita ihmeitä. North Marstonissa on 2004–2005 kunnostettu kaivo, jonka Schorne siunasi. Schorne esitetään keskiaikaisissa maalauksissa kädessään saapas, josta kurkkii pieni paholainen. Hänen uskotaan olleen niin pyhä, että pystyi taikomaan paholaisen sinne. Ilmeisesti juuri tämä paholainen on ”Jack”, ja ensimmäinen Jack-in-the-box lienee ollut mekaaninen tai muulla tavalla eläväksi tehty pyhimyrsasia, josta paholaista esittävä hahmo on kurkistellut.

### **Lelun psykologiaa**

Brian Sutton-Smithin tutkii *Toys as culturessa* leluja leikkimisen välineinä. Hänen aikaisempi tutkimus keskittyi nimenomaan leikkeihin ja niiden kulttuurisiin merkityksiin. Sutton-Smithin tutkimuksensa ovat monitieteellisiä, ja hän hyödyntää niissä muun muassa kasvatustieteitä, psykologiaa sekä folkloristiikkaa. Kaikissa lukemissani leikkikaluja käsittelevissä graduissa viitataan häneen.

Sutton-Smithin mukaan lelujen nykyinen merkitys syntyi vasta 1800-luvulla industrialismin myötä, kun aikuisten ja lasten maailma erosi toisistaan. Aikuisten maailmaksi tulivat tuolloin tehtaat ja muut työpaikat, joihin lapsilla ei ollut asiaa. Vasta 1700-luvulta alkaen leluista tuli ylipäätään myös henkilökohtaista omaisuutta, minkä voi havaita muun muassa ajan maalaustaiteissa. Niissä lapset pyörittävät hyrriä tai saavat joululahjaksi henkilökohtaisina lahjoina nukken. Ratkaisuna sille, missä lapset voisivat olla työaikana, tulivat koulut, lastentarhat ja muut vastaavat laitokset. Muutoksia ei ole tapahtunut ainoastaan aikuisten ja lasten maailmojen erottelussa, vaan myös ihmisen roolissa. Siinä missä Sutton-Smithin mukaan keskiajalla ja muulloin yhteisöt olivat tärkeitä ja johtajat olennaisia, alkoi uudella ajalla yksilöllisyyden aikakausi. Yksilöt, itsenäiset keksijät ja luovan työn tekijät korostuivat.

Keskiajalla ihmiset nukkuivat samassa tuvassa, mutta nykyään pikkulapsillakin on oma huone. Yksilöllisyys merkitsi myös yksinäisyyttä ja Sutton-Smithin olennainen sanoma on, että siinä missä lapset aikaisemmin leikkivät itsekseen he leikkivät nyt yhä useammin yksin. Tämä merkitsee sitä, ettei lapsuuden esihistoriaa tai varhaishistoriaa voi tutkia materiaalisesta kulttuurista käsin: ennen leikkikaluja, lapsille suunniteltuja ja tarkoiteltuja esineitä oli vain Lönngqvistin *leikkivälineitä*. Etenkin arkeologian kannalta huomautus on mielenkiintoinen, sillä se sulkee kaikkien esihistoriallisten

esineiden funktion leikkikaluna pois jättäen joillekin esineille mahdollisuuden olla leikkivälineitä. Leikkivälineen merkitys voi koskea mitä tahansa esinettä. Jokainen pronssisolki, astianpalanen tai pienikokoinen jousi on voinut olla leikkiväline jossakin vaiheessa elinkaartaan.

Sutton-Smith pohtii joululahjaksi annetun leikkikalun paradoksia: sen antaminen lahjaksi lapselle merkitsee, että vanhemmat haluavat antaa lapselle sen merkiksi siitä että välittävät tästä ja että näiden välillä on side. Mutta he haluavat myös, että lelulla leikitään *yksin*. Lelujen tarkoitus on estää lapsia viemästä vanhempiensa aikaa. Lelut eivät silti ole pelkkää yksinäisyyttä. Ne ovat myös lohdutusta. Yksinäisyys ja kyky olla yksin ovat vanhempien lahja lapsilleen. Yleensä lasten totuttaminen yksinäisyyteen alkaa vauvanpeitosta tai rievusta, mistä edetään ihmismäisempiin seuran korvikkeisiin: pehmoleluihin, muihin leluihin tai lemmikkeihin.

Bolzin tuote-esittelysivujen perusteella vieteriukko on tarkoitettu yli puolitoistavuotiaalle lapselle. Kehityopsykologian perusteella tämän ikäisellä lapsella (1½-2 vuotta), taaperolla, on meneillään esioperationaalinen vaihe kehityksessään. Lapsi osaa tässä vaiheessa jo kävellä, hallita sormillaan pinsettioitteen sekä istua tuolissa. Lisäksi taapero osaa jokapäiväisten esineiden nimiä, laittaa vähemmän tavaroita suuhunsa, tunnistaa eri ruumiinosia sekä osaa ja käyttää 5–50 sanaa. Lapset tunnistavat ja käyttävät tässä iässä symboleja sekä visuaaliset vaikutelmat hallitsevat hänen ajatteluaan.

Vieteriukon kannalta mielenkiintoisimpia seikkoja taaperoista ovat seuraavat: lapsi kantaa leluja paikasta toiseen, nauttii esineiden piilottamisesta, yrittää saada mekaaniset laitteet toimimaan seurattuaan aikuisen toimia, tarjoaa lelua toisille katsottavaksi, ymmärtää esineiden liittyvyyttä toisiinsa (lusikka kuuluu lautaselle), pitää kuvakirjojen katselusta sekä nauttii riimeistä ja lauluista ja yrittää päästä niihin mukaan. Kaikki täsmää vieteriukon suunnitteluun: lapsi jaksaa liikutella sitä, esittelee nukkumattia ja muita kuvia symboleina ja on kiinnostunut värikyydestä, pyörittää kammesta kun aikuinen on tehnyt samoin ja varmasti raahaa vieteriukon aikuisen luokse näyttääkseen sen toimivuutta. Samoin, mikäli korvaisimme Nukkumatin tunnusmusiikin toisella musiikilla tai muuttaisimme muutaman nuotin, lapsi häkeltyisi muutoksesta. Myös Nukkumatin piiloutuminen ja esille saaminen ovat lapsesta varmasti nautittavia asioita.

Esineen ja ihmisen välisestä syvästä suhteesta kertoo se, että moni Sutton-Smithin haastattelema yhdisti lapsena saamansa lelun nykyiseen ammattiinsa sekä erityiskykyyn, esimerkiksi taiteellisuuteen tai matemaattisiin taitoihin. Lelut ovat auttaneet monia oppimaan ja jäsentämään maailmaa. Lelut ovat myös auttaneet – aikuisiakin – käsittelemään traumaattisia kokemuksia. Sutton-Smith mainitsee naisen, joka nimesi teddykarhun Teddyksi leukemiaan kuolleen veljenpoikansa mukaan. Kun nainen pystyi sanomaan karhun nimen ääneen itkemättä, hän tajusi päässeensä pojan kuoleman yli. Lelujen nimiin liittyy monien mielestä pitkä ja tarkkaan harkittu nimeämisprosessi.

Vieteriukkoon liittyy myös huumorin psykologiaa. Tässä voidaan esittää yksinkertainen kysymys: miksi vieteriukko on lapsesta hauska? Tutkielmassaan Nauru – tutkimus komiikan merkityksestä (1900) Henri Bergson yhdistää koomisuuden vahvasti siihen, että elävästä tulee tai se jäljittelee mekaanista. Hänestä vieteriukossa on kysymys kahden itsepintaisen voiman välisestä konfliktista. Toinen, puhtaasti mekaaninen, antaa tavallisesti lopulta periksi toiselle, joka leikkii sillä. Lapsi kasvaa ja menee teatteriin tai elokuviin ja huomaa saman ilmiön ihmisissä, näyttelijöissä. Koomiseen vuorosanojen toistoon liittyy Bergsonista yleensä kaksi tekijää: tukahdutettu tunne, joka ponnahtaa liikkeelle vieterin tavoin, ja tuon tunteen uudelleen tukahduttamisella huvitteleva ajatus. Loistavan esimerkin tästä tarjoaa joka jouluna Suomessakin esitettävän *Samu Sirkkan Joulutervehdyksen* kohta, jossa Aku Ankka yrittää paketoita vieteriukkoa joka jatkuvasti pomppaa ulos rasiastaan.

## DDR ja Ostalgia

DDR, Deutsche Demokratische Republik eli Saksan demokraattinen tasavalta perustettiin 1949. Toisen maailmansodan jälkeen Saksa oli jaettu voittaneiden liittoutuneiden valvomiin miehitysvyöhykkeisiin, joista itäisistä eli Neuvostoliitolle kuuluneista muodostui Itä-Saksa. Länsi-Saksa, Bundesrepublik Deutschland (1949-1990), koostui länsiliittoutuneiden Ranskan, Yhdysvaltain ja Iso-Britannian miehitysvyöhykkeistä. Idässä vallan saivat Moskovan hallinnassa olevat Natsi-Saksan karkottamat, maasta paenneet tai siellä keskitysleireille viedyt kommunistit. Ensimmäiseksi DDR:n johtajaksi tuli Walter Ulbrich (1893–1973), joka valittiin 1950 SEDin, Saksan sosialistisen yhtenäispuolueen pääsihteeriksi. Ulbricht sisäpiireineen oli vallan kahvassa vuoteen 1971. Ulbrichtia seurasi Erich Honecker (1912–1994), joka hallitsi Itä-Saksaa aina Berliinin muurin murtumiseen vuoteen 1989 asti.

Itä-Saksaa leimasi kansalaisoikeuksien puute. Liikkuminen länteen oli ankarasti rajoitettua ja salainen turvallisuuspalvelu Stasi valvoi jopa miljoonien ilmiantajien ja tuhansien vakoojien voimin yhteiskuntaa ja muita valtioita. Samoin militaristisuus ja tietysti sosialismi leimasivat yhteiskuntaa. DDR:n saavutukset olivat toki suuria kulttuurin ja urheilun saralla. Toisaalta joitakin taiteilijoita vainottiin ankarasti järjestelmän alla. Tavalliselle ihmiselle järjestelmä saattoi olla ahdistava ja kulutustavaroiden kannalta hankala, sillä esimerkiksi autoa tai puhelinta piti jonottaa vuosiakin, mutta koska asumismenoja subventoitiin valtion rahoista sekä työpaikkoja oli byrokraattisen järjestelmän ansiosta tarjolla runsaasti, oli järjestelmässä myös turvalliset puolensa. Valtio hoiti kansalaisestaan kehdestä hautaan: itse ei tarvinnut huolehtia mistään. Ja kunhan kansalainen Günther Gaussin sanoin tässä ”lokeroyhteiskunnassa” vaikenä kansalaisvapauksiin liittyvistä seikoista ja esiintyi muuten moitteettomasti, hän saattoi viettää täyttä kaksoiselämää ja olla yksityiselämässään omassa lokerossaan.

Samalla kun Berliinin muurin murtuminen ja Saksojen yhdistyminen 1990 häivyttivät Stasin, sosialismin ja toivat kauppojen hyllyihin hyllykilometreittäin uusia tuotteita, tuli Itä-Saksaan aiemmin harvinaisia piirteitä: työttömyyttä, rikollisuutta ja tulevaisuuden ennustamattomuutta. Itäsaksalaisten himoitsema läntinen D-markka ei tuonutkaan mukanaan kaikilta osin parempaa yhteiskuntaa. Jotkut alkoivat kaivata takaisin DDR:ään. Juuri tätä on kaipuu Itä-Saksaan, nostalgia sen hyvistä puolista eli ostalgia. Kun yhteiskunta ympärillä oli muuttunut, piti ostalgian manifestoitua jossakin aineellisissa, eli Itä-Saksasta jääneistä aineellisen kulttuurin edustajista.







Nukkumatin lisäksi Itä-Saksan ”hyvistä” tuotteista, esineistä ja muista vastaavista esimerkiksi liikennevaloissa esiintyvä Ampelmännchen on ostalgian kannalta tärkeä materiaalisen kulttuurin tuote. Ampelmännchen kehitettiin 1961 symboliksi Itä-Berliinin ja muiden kaupunkien liikennevaloiksi, ja siitä tuli hyvin suosittu. Hahmo sai omat animaationsa televisioon ja sitä käytettiin 1980-luvulla liikenneopetuksessa. Mielenkiintoisena piirteenä Nukkumatin lisäksi Ampelmännchen pääsi Berliinin muurin yli sen sorruttua. Hahmo on suojattu Berliinissä, Lyypekissä ja Erfurtissa Itä-Saksan kulttuuriperintönä. Muina ostalgiaesineinä myydään Itä-Saksan symbolien oheistuotteita kuten avaimenperiä, herätyskelloja ja T-paitoja. Samoin automerkeistä Trabant on tullut hyvin suosituksi. Nukkumatista on saatavilla oheistuotteina esimerkiksi uniteetä, hammarharjoja ja perinteisiä nukkeja.



**Unser Sandmännchen > Spielwaren & Co.**

Artikel pro Seite: 15 30 Alle    Sortieren nach: Position ▼ ▲    Name ▼ ▲    Preis ▼ ▲    Variante ▼ ▲    Variante ▼ ▲

33 Artikel Seite 1 2 3

<p><b>Adventskalender "Unser Sandmännchen"</b></p>  <p>In den Warenkorb    2,95 € *</p>	<p><b>Blechtrommel "Unser Sandmännchen"</b></p>  <p>In den Warenkorb    12,95 € *</p>	<p><b>Brummkreisel "Unser Sandmännchen"</b></p>  <p>In den Warenkorb    7,95 € *</p>
<p><b>Domino-Spiel "Unser Sandmännchen"</b></p>  <p>In den Warenkorb    6,95 € *</p>	<p><b>Flugdrache</b></p>  <p>In den Warenkorb    5,95 € *</p>	<p><b>Geschenkset "50 Jahre Unser Sandmännchen"</b></p>  <p>In den Warenkorb    4,95 € *</p>

RBB:n myymiä Nukkumatti-tuotteita. Kuva: <http://www.rbb-online-shop.de/sandmann-shop/>

### Sandmann, lieber Sandmann

Itä-Saksan Nukkumatin, Sandmännchenin kehittely sai alkunsa 1950-luvulla, kun Itä-Saksan television DDF:n toimituksessa kuultiin Länsi-Saksassa kehitettävän Nukkumatti-hahmoa nukkeanimaatioon. DDF halusi ehtiä edelle ja esitti oman Sandmänncheninsä kaksi viikkoa ennen läntistä vastinettaan 22.11.1959. Stop motion -tekniikalla valmistetussa Unser Sandmännchenissä Nukkumatti oli 24 senttiä korkea suolataikinanukke. Nukkumatti-nuken suunnitteli Gerhard Behrendt, tunnusmusiikin animaatioon sävelsi Wolfgang Richter ja animaatioiden taustat ja kuuluisat raketit, autot, moottoripyörät ja muut liikennevälineet rakensi Harald Serowski.

Itä-Saksan Nukkumatti oli pehmeää propagandaa. Nukkumatti matkusti vierailuilla eri osissa Neuvostoliittoa ja sen liittolaisia, sekä kävi esimerkiksi pioneerileirillä ja matkusti kosmonauttina kuuhun. Nukkumatti oli "sosialismin lähettiläs". *Sankarilliset lelut: neuvostoleikkikalun lyhyt historia* mainitsee, ettei neuvostoliitossa tehdyissä avaruus- tai robottileluissa ollut aseita eivätkä ne taistelleet. Neuvostoliiton leikkikaluteollisuuden rauhantahtoisuus on hyvin leimaava piirre, myös varhaisissa Nukkumatti-nukeissa.

Itä-Saksan Nukkumatin pelasti valtava katsojapalaute, joka toivoi hahmon jatkavan televisiossa. Länsi-Saksan Nukkumatti puolestaan katosi Berliinin muurin myötä. Viimeinen esiintyminen Itä-Saksan DDF-kanavalla oli 31.12.1991, ja ensimmäinen esiintyminen ORB ja MDR -kanavilla seurasi heti seuraavana päivänä. DDR:n symbolista tosin tuli nyt yleissaksalainen ikoni, joka seikkaili muun muassa löytöretkeilijänä Amerikkaan. 40-vuotisjuhlavuotenaan 1999 Nukkumattia alettiin tuottaa filmimanipulaatiolla ja samaan aikaan Nukkumatti sai omat WEB-sivut. Kymmenen vuotta myöhemmin, vieteriukkoni syntymän aikoihin päästiin juhlimaan Nukkumatin 50-vuotistaivalta.

Vuotta myöhemmin elokuvateattereihin tuli Nukkumatti-elokuva *Das Sandmännchen. Abenteuer im Traumland*. Suomessa Nukkumatti tuli tunnetuksi osana TV 2:n lastenohjelma Pikku Kakkosta. Ohjelmasta Nukkumatti katosi 2000-luvun alussa, mutta palasi Sub Juniori -kanavalle kesäkuussa 2010.

Nukkumattituotteet ovat vahvasti saksalaisten medioiden hallussa. Vieteriukkoni lisenssi on jouduttu hankkimaan Bolzille MRD:n ja RBB:n kautta. RBB eli Rundfunk Berlin-Brandenburg hallinnoi pääosin Nukkumatti-tuotteiden kauppaa. Nettikauppa RBB-onlinessa myydään muun muassa DVD:itä, kirjoja, pelejä, hammasharjoja, nukkeja sekä 33 erilaista lelua tai vastaavaa esinettä. Nukkumattivieteriukot tai muut Bolzin tuotteet eivät kuitenkaan lukeudu näihin. Sen sijaan MDR myy Bolzin tuotteita sivuillaan, ja ne ovat kirjojen ohella ainoat Sandmännchen-tuotteet. Ainoastaan RBB:n tuotteista löytyy Unser Sandmännchen -logo, jossa Nukkumatti istuu pilvellä ja vilkuttaa kätensä. Bolzin tuotteiden kuvituksena ovat maalaukset perustuvat tähän logoon eivätkä niinkään animaation Nukkumattiin.



*Nukkumatin omistavia tahoja. Kuvälähde: <http://www.rbb-online.de/static/shop/san.html>*

RBB:n sivustoilla myytävät tuotteet ovat löytäneet tiensä myös Pieneenkamariin, josta ostin soittorasian. Kaupan omistaja kertoi tilanneensa tuotteet ruotsalaiselta nettikaupalta. Jyväskylässä kyse on Pikku Kakkosen Nukkumatin myymisessä, ei niinkään ostalgiasta tai Unser Sandmännchenistä. Voi olla, että nimenomaan MDR on tilannut Bolzilta leikkikalusarjan Nukkumattileluja. Se, onko ne tarkoitettu ostalgiatuotteiksi, on pikemminkin ostajan kuin myyjän asia. Samoin on leikkijän asia, veivaavtko pienet sormet vanhan tutun Nukkumatin soittorasian kampea vai vain hauskan lelun, josta ponnahtaa punainen valkopartaukkel.

### **Johtopäätöksiä**

Ensimmäinen Nukkumatti-esinettäni koskeva ongelma oli selvittää, onko se soittorasia vai vieteriukko. Huolimatta siitä, että Pienikamari nimesi esineen soittorasiaksi se on valmistajan ja jälleenmyyjien tiedoissa vieteriukko, Jack-in-the-box. Vieteriukko on ikivanha lelu, jonka todellinen alkuperä jäänee hämäräksi. Tämä havainto suuntasi minut tutkimaan esinettä leikkikaluna eikä niinkään musiikkivälineenä. Seuraavaksi yritin selvittää, mikä kumma kappale Nukkumatista kuului kampea veivatessa. Eihän tämä ole Pikku Kakkosen Nukkumatin tunnusmusiikki!

Vieteriukon materiaaleihin ja rakenteellisiin yksityiskohtiin liittyy lukuisia direktiivejä sekä turvallisuusmääräyksiä. Tästä syystä esimerkiksi laatikon peltireunat on taivutettu. Osoituksena siitä,

että leikkikalu on näiden asetusten mukainen se on saanut CE-merkinnän. Vieteriukkoon on tehty muitakin vaadittuja merkintöjä: lisenssi, valmistajan ja markkinoijan osoite sekä merkintä siitä, että valmistaja Bolz on rekisteröity tuotemerkki. Leikkikalu on turvallinen kaikin puolin. Leikkikalun värimaailmaan ja muihin ominaisuuksiin on vaikuttanut myös ikä, jossa se on varhaisimmillaan tarkoitettu lapselle eli tuotetta tehdessä on huomioitu puolitoistavuotiaan lapsen keskimääräiset ominaisuudet. Pienen lapsen on kyettävä käyttämään ja liikuttamaan esinettä, sekä nauttimaan leikkikalun käytöstä.

Tutkiessani Bolzia ja muita Nukkumattituotteita myyviä ja valmistavia yrityksiä tai muita vastaavia törmäsin Nukkumattiin useissa yhteyksissä. Nukkumatti on toisaalta ostalgiatuote, mutta myös Nukkumatin 50-vuotispäiviin ja vuonna 2010 ilmestyneeseen elokuvaan *Das Sandmännchen. Abenteuer im Traumland* liittyy omia tuotteita. Bolz valmistaa selkeästi leikkikaluiksi tarkoitettuja tuotteita, joiden kuvitus on saanut vaikutteita Unser Sandmännchen -logosta, ei itse animaatiosta. Tällä logolla valmistetut tuotteet ovat RBB-kanavan hallussa, joka ei kuitenkaan itse myy Bolzin tuotteita. Ostamani kappale on kulkenut ruotsalaisen markkinointiliikkeen kautta Suomeen.

Kysymykseen siitä, onko Nukkumatti ostalgiatuote, on vaikea vastata. Bolzin sivujen perusteella Nukkumattini ei ilmeisesti ole tällainen, sillä samalla konseptilla on valmistettu eri hahmolla ja musiikilla varustettuna esimerkiksi eläimiä esittäviä vieteriukkoja ja mm. Nalle Puh -sarja Bolzin soivia leluja. Tämä viittaa siihen, että vieteriukon ukon on oltava lapselle tuttu ja turvallinen, ”söpö” hahmo. Jotkut tuotteet, esimerkiksi DDR:n ja Neuvostoliiton tunnuksilla merkityt T-paidat tai hupparit on selkeästi tarkoitettu ostalgiatuotteiksi. Niitä myydään julkisiksi mielenilmaisuuksi ihmisille, joille Saksojen yhdistyminen merkitsi kurjistumista DDR:n ajoista.

Ostalgiatuotteet eivät olennaisesti poikkea TPS:n paidoista, mutta tuotteita voi toki ostaa kannattamatta Turun Palloseuraa tai ottamatta kantaa D-markan ja yhdistyneen Saksan ihanuuteen tai kurjuuteen. Monet ostanevat ostalgiatuotteita Saksasta matkamuistoksi. Sen sijaan Bolzin, MDR:n, Simm Marketingin tai RBB:n tuotteiden tarkoituksista on vaikea päästä selville. Niihin ei liity suoraan markkinointia ostalgieksineinä, vaan ikärajaa myöten vieteriukossani korostetaan lelufunktiota. Tuotteet vaikuttavat rakentuneen vahvasti vuoden 1999 jälkeiselle Sandmännchenille, joten nämä Nukkumatti-tuotteet ovat yleissaksalaisen ja rakastetun Unser Sandmännchenin oheistuotteita. Ostalgiaa ei voi pullottaa ja myydä, vaan se täytyy kokea.

Nukkumatti selvisi Berliinin muurin yli, koska sillä on kyky välittää monia erilaisia arvoja ja siihen on helppo liittää erilaisia viestejä. Samalla se on poikkeuksellisen korkealuokkaista animaatiota ja nuket taitavaa käsityötä. Neuvostoliiton aikana partaukko seikkaili muun muassa Vietnamissa ja eri osissa Neuvostoliittoa. Kaikki lapset rautaesiripun itäpuolella jännittivät kello 18:50, millä välineellä Nukkumatti saapuisi televisioruutuun. Erityisen suosittuja olivat avaruusteknologiaan liittyvät keksinnöt ja visiot. Nämä raketit ovat hyvin esillä esimerkiksi DDR:n katoamista kuvaavassa komediassa *Goodbye Lenin!*, jossa Sandmännchen piipahtaa useampaan otteeseen. Raketit kertovat siitä, miltä DDR:n asukkaasta tuntui katsella taivaalle ja ajatella lapsesta lähtien, että kaikki siellä oleva voi olla ihmiskäden ulottuvilla. Juuri nämä positiiviset mahdollisuudet kantavat Nukkumatin mukana, ja Neuvostoliitosta selviytyttyään Sandmännchen matkasi löytöretkeilijänä Kolumbuksen mukana Amerikkaan.

Esine on vahvasti ulkoapäin tulleiden ohjeiden ja suunnittelun lopputulos. Tässä suunnittelussa on hyödynnetty turvallisuuteen liittyviä säädöksiä ja Euroopan Komission ohjeita, lapsen kehityopsykologiaa, Nukkumatin brändiä, saksalaisen peltileluteollisuuden mainetta ja massamedioita.

Vieteriukkoni päättyi leikittäväksi käsiin, joille Itä-Saksa ja Neuvostoliitto tulevat tutuiksi vasta

peruskoulun historiakirjoista. Nukkumattini elinkaari tulee olemaan vapaa ostalgiasta, mutta vuosikymmenien kuluttua siihen liittyy jo oikeaa nostalgiaa.

Esinettä oli hyvin vaikea purkaa tekstiksi, sillä suurin osa DDR:ään liittyvää ostalgiata ja vieteriukkoihin liittyvää kokemusta ja viehätystä oli ja on visuaalisessa puolessa. Esine koetaan liikkeen ja äänen kautta. Toivon leikkikalun olevan saksalaisen leikkikaluteollisuuden perinteitä kunnioittava laadussaan, sillä haluan sille pitkän elinkaaren.

*Kirjoittaja on arkeologiasta valmistunut FM ja tekee täydennysopintoja museologiaan ja folkloristiikkaan.*

## **Lähteet:**

### **Kirjallisuus**

Andersen, H. C. 1963. *Andersenin satukirja*. WSOY, Porvoo.

Andersen, H. C. 1973. *Andersenin satuja*. Weilin + Göös. Painettu Tsekkoslovakiassa.

Franck, Marketta. 1990. *Homo ludens - leikkivä ihminen : 14.4.1990-1.12.1991* [näyttelyn suunnittelu, toteutus ja esite Marketta Franck]. Tampere, Haiharan nukkemuseo.

Hentilä, Seppo. 1992. *DDR: valtio ilman kansaa*. Helsinki, VAPK-kustannus.

Himberg, Lea & Laakso, Juhani & Peltola, Ritva & Näätänen, Risto & Vidjeskog, Jan. 2003. *Kehittyviä ihminen. Psykologia 2*. Wsoy, Porvoo.

Lönnqvist, Bo. 1992. *Ting, rum och barn = Things, space and children : historisk-antropologiska studier i kulturella gränser och gränsöverskridande*. Helsingfors, Suomen muinaismuistoyhdistys.

Lönnqvist, Bo. 1999. *Ting för lek och tanke : leksaker i historien*. Lund, Historiska Media.

Marchenko, Maria Aleksandrovna. 2005. *Sankarilliset lelut: neuvostoleikkikalun lyhyt historia*. Jyväskylä, Atena.

Nordlund, Kai. 1989. *Lelujen mekaaninen ja fyysikaalinen turvallisuus : testausmenetelmät*. Helsinki, Elinkeinohallitus. Kuluttaja-asiaosasto.

Nykänen, Hannu. 1991. *Lelujen meluominaisuuksien määrittäminen*. Helsinki: Kuluttajavirasto.  
Smith, Edward & Nolen-Hoeksema, Susan & Fredrikson, Barbara L. & Loftus, Geoffrey R. 2003. *Atkinsons & Hilgard's Introduction to Psychology*. 14th edition. Belmont, CA, Wadsworth/Thomson.

Sutton-Smith, Brian. 1986. *Toys as culture*. Gardner press, New York, London.

### **Painamattomat lähteet**

Leskinen, Olli-Pekka. 2010. Saksalaispoikien leikkikalut yhteiskunnan arvojen ja asenteiden kuvaajina vilhelmiiniselta ajalta Kolmannen valtakunnan vuosiin. Pro gradu -tutkielma. Turun yliopisto, Yleinen historia.

Nevalainen, Elina. 2006. Kuusivuotiaiden suhde leikkikaluihin. Pro gradu - tutkielma. Jyväskylän yliopisto, Kasvatustieteen laitos.

Nurmio Riina. 2010. Ainakin 40 pehmolelua. Lastenhuoneen leikkikaluja vuonna 2003. Pro Gradu - tutkielma. Turun yliopisto, kansatiede.

## **Sanomalehtilähteet**

Helsingin Sanomat

Muistoja DDR:stä 3.10.2010

Nukkumatti täyttää tänään 50 vuotta. 22.11.2009

Ystävämme DDR 9.9.2007

## **WEB-lähteet** (lähteet tarkistettu 4.12.2011):

Bolzin hyrrä:

<http://www.youtube.com/watch?v=IhEp72u3Sfo>

DDR-Nukkumatin tunnusmusiikki

[http://www.youtube.com/watch?v=UeKVIn\\_X77I](http://www.youtube.com/watch?v=UeKVIn_X77I)

Euroopan Komissio, CE-merkintä:

[http://ec.europa.eu/finland/news/press/101/10779\\_fi.htm](http://ec.europa.eu/finland/news/press/101/10779_fi.htm)

John Schorne wikipediassa

[http://en.wikipedia.org/wiki/John\\_Schorne](http://en.wikipedia.org/wiki/John_Schorne)

Länsi-Saksan Nukkumatti

<http://www.youtube.com/watch?v=8vRV64Y2k4k>

MDR - Mitteldeutscher Rundfunkin WEB-sivut

<http://www.mdr.de/index.html>

Nukkumatin viralliset sivut:

<http://www.sandmaennchen.de/>

RBB:n kauppa:

<http://www.rbb-online-shop.de/sandmann-shop/index.html>

Simm Marketing -kotisivut

<http://simm-marketing.com/en/simm/contact-menu/home/>

Suomen Nukkumatti:

<http://www.youtube.com/watch?v=tm8UEPHhadc>

United States Patent. JACK-IN-THE-BOX SOUNDER. James A. Rodgers et al.

<http://www.google.fi/patents/US3691675?dq=jack-in-the-box>

**Yle.fi**

[http://www.yle.fi/uutiset/ulkomaat/2009/08/viisikymppinen\\_nukkumatti\\_oli\\_ddrn\\_kirkkain\\_tahti\\_964006.html](http://www.yle.fi/uutiset/ulkomaat/2009/08/viisikymppinen_nukkumatti_oli_ddrn_kirkkain_tahti_964006.html)